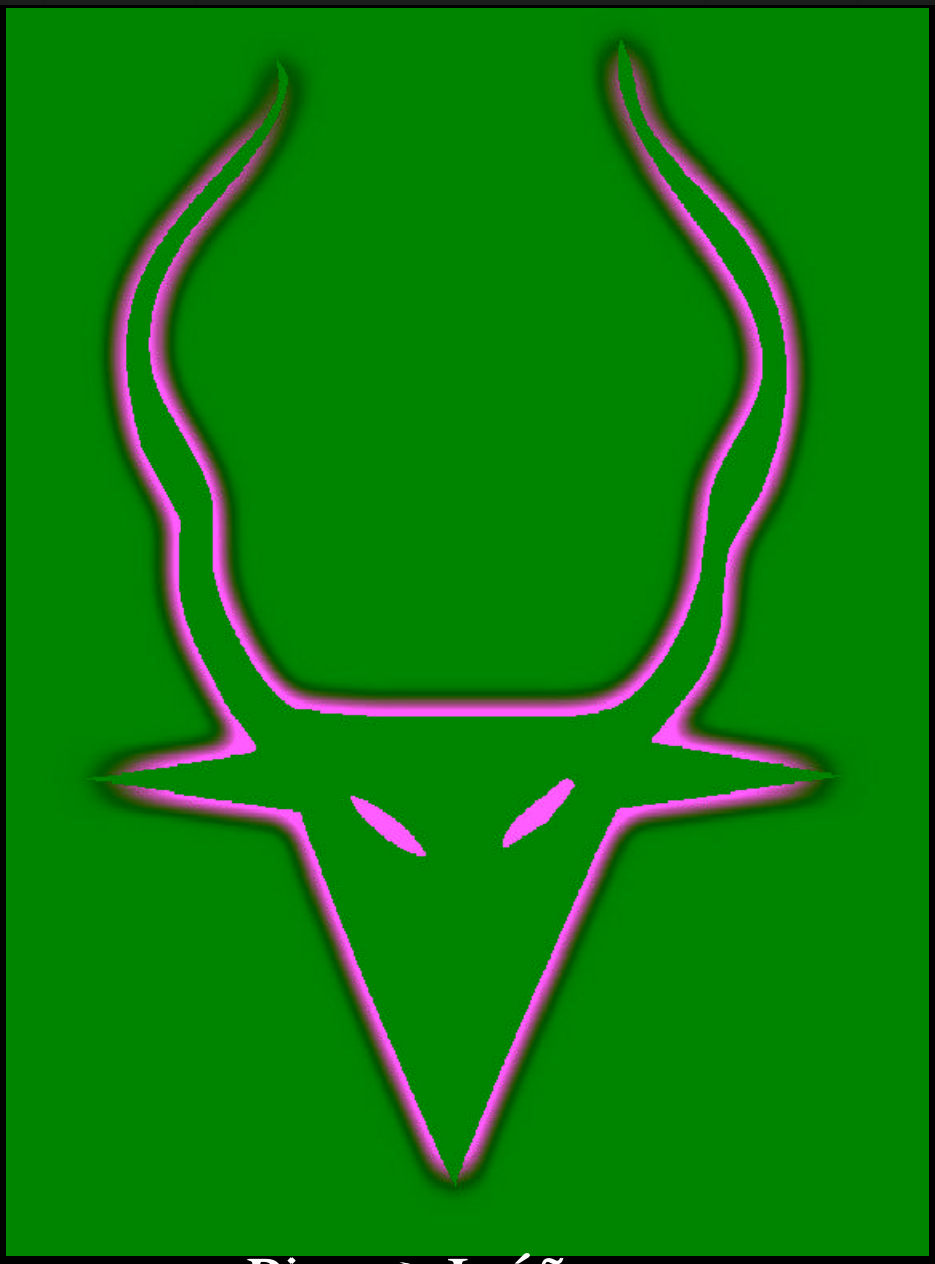
LIDER TE PRESENTA:

JUEGO DE ROL · DEMONÍACO - MEDIEVAL

Aquelarre



RICARD IBÁÑEZ

Prólogo

He aquí
que prosperará mi siervo.
Será enaltecido,
levantado y ensalzado sobremanera

Libro del profeta Isaías, 52, 13

A veces me siento tentado a creer, como los musulmanes, en que la predestinación existe. Que un dios más o menos caprichoso escribe nuestra vida antes que nazcamos. O eso, o en que los hay que nacemos con mala suerte. Todas las veces en que he dicho de esta agua no beberé, o esto no volveré a hacerlo jamás... termino cayendo de nuevo en lo mismo.

Aquelarre, por supuesto, no fue una excepción. Cuando Joc Internacional, mi editorial durante siete años dijo que hasta aquí habíamos llegado, no me planteé en ningún momento que el juego pudiera continuar. Así que lo aparqué en el limbo, rescatándolo de cuando en cuando para hacer partidas con mis amigos, o para colocar alguna que otra aventura en mi página web.

Hasta que los chicos de la Caja de Pandora, capaces de apuntarse hasta a un bombardeo, me propusieron editar una segunda edición. Una recopilación de todas las reglas aparecidas en las diferentes revistas y suplementos, revisadas y redactadas de nuevo. Les costó convencerme, palabra. Pero al final, parece que lo consiguieron y todo.

Y aquí estamos, a finales del milenio, nueve años después de aquella primera edición de cubierta azul, con un Aquelarre con la cara lavada, más fresco que nunca.

Espero que lo disfruten.

Aquelarre, juego de rol demoníaco medieval

1a. edición: Martes y trece de noviembre de 1990. ©Joc Internacional.
2a. edición: Viernes y treinta y uno de diciembre de 1999.

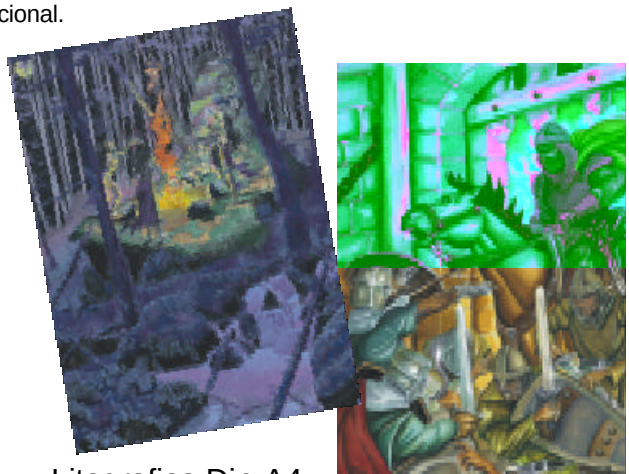
Aquelarre, el juego de rol demoníaco-medieval
és una publicación con:

©,® **1999 EDICIONES LA CAJA DE PANDORA, S.L.**

C/ Santa Carolina, 16 Local 3 08025 Barcelona
www.cajapandora.com

Fotocomposición: Coloren
Impresión: Tesys
D.L.: B. 51.371-1999
I.S.B.N.: 84-605-9896-9
Impreso en España - Printed in Spain

Ricard Ibáñez, Barcelona, finales del siglo XX.



Litografias Din-A4

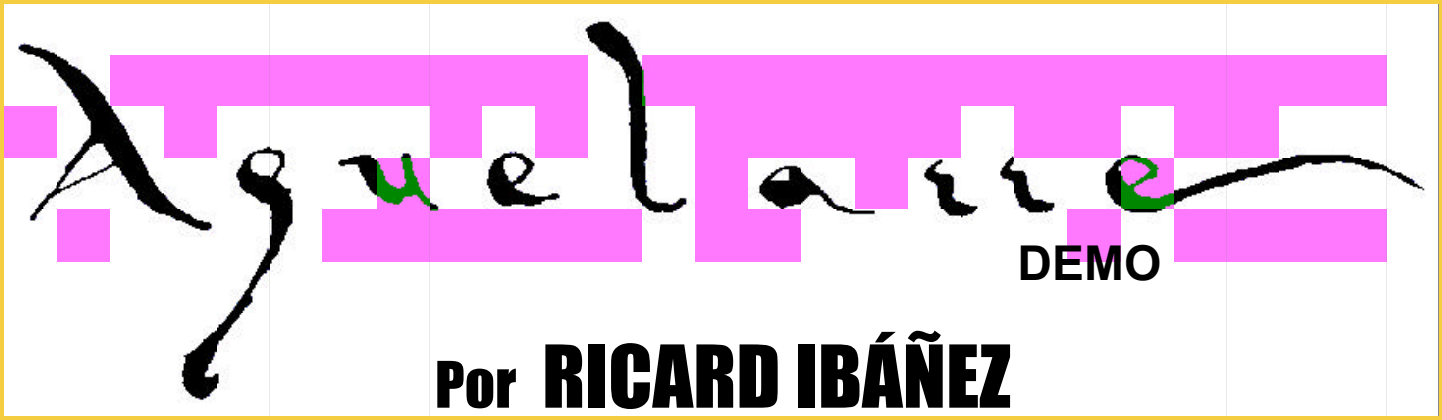
LÍDER

JUEGOS DE ROL, ESTRATEGÍA Y SIMULACIÓN

&

EDICIONES LA CAJA DE PANDORA

PRESENTAN



Por RICARD IBÁÑEZ

Director Artístico e Ilustraciones **MANOLO CAROT** *(Para mucha gente en general y Judith en particular).*

Ilustraciones **EMILIO FRADEJAS** ·**MARIO QUINTANILLA** ·**ENRIC PRAT** ·**MÓNICA ANTÓN**

Corrección Ortográfica **ANA LORENZO** · Maquetación y Diseño **IVÁN CAÑIZARES**

Producción Editorial **FABIÁN VÁZQUEZ** · Jefe de Cierre **ALEX VILA**

Criaturas de Abaddón, Belfegón, Mengue, Streghe **DAVID ROS** ·Bestiario no fantástico **IGNACIO SANCHEZ**
Upiro, Ordenes militares medievales, Mercenario, Gentilhombre, Tapada, La guerra en el renacimiento,
Batirse en duelo **JOAQUÍM RUIZ** ·Batallas y asedios **JUAN MIGUEL MANCHENO** ·Componentes Mágicos **J.M. MANSÁ**
Pirata **MARCOS GORDILLO** ·Prostituta y Pastor **BOSCO CURTU** ·Cambista **ANGEL MUÑOZ**
Enfermedades **PEPE BELTRÁN** ·Reglas avanzadas de Economía **JORDI CABAU**
Amor y sexo **SERGIO MIRA** ·Marte y Venus **MIGUEL ACEYTUNO**

A Beatriz, por supuesto. Gracias por seguir siendo.

Pruebas de juego: Mucha gente a lo largo de muchos años ha jugado a Aquelarre conmigo... y casi todos me han dado sus sugerencias, la mayor parte de las veces muy buenas. No creo que pueda acordarme de todos, pero lo intentaré:

Dioni Barrasa, Miguel Aceytuno, Ernesto Urdi, Merçé Cabau, Cristina Peregrin, Enric Grau, Jose Luís Andreu, Mauricio Valero, Ramón Yáñez, Jordi Cabau, Joaquín Ruíz, Xavier Alarcón, Pepe Beltrán, Paco Pepe Campos, Miguel Ángel Díaz, Miguel Ángel García, Marcos Gordillo, Ramón Pardo, Toni Urpi, Edu Monter, David Villanueva, Xavier Guilarte, Roger Beaumont, Christian Cruellas, "Skraven", Pau... y "Hurtado" Hurtado...



LIBER I

Creación de Personajes
Sistema de Juego
El Combate



Capítulo I

Creación de Personajes

Utar contra vitia
Carmine rebelli.
Mei proponunt alii,
Fel supponunt melli...



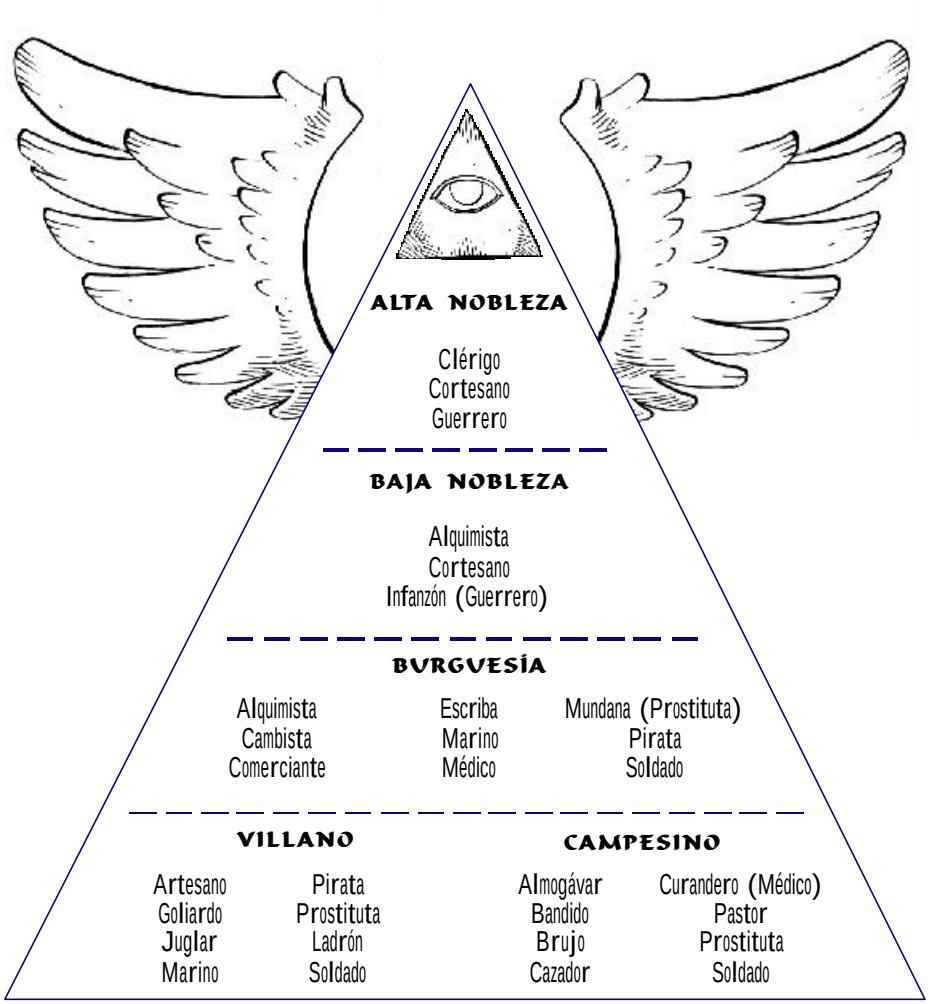
La profesión

El primer paso para jugar a Aquelarre es crear a los personajes de los jugadores (Pj), que llevarán a cabo la aventura preparada por el Director de Juego. Estos Pj están definidos numéricamente por una serie de características (que indican sus atributos físicos y psíquicos) y de competencias (que indican sus conocimientos generales). Nuestro Pj no será un superhombre, ni siquiera un héroe de segunda en una película de bajo presupuesto. Será sencillamente un tipo razonablemente normal, con sus ventajas y limitaciones, algunas de ellas impuestas por su nacimiento y otras por la rígida y estratificada sociedad de la Edad Media.

Consulta la Hoja de Personaje. En este capítulo explicaremos sus diferentes apartados uno a uno.

En el caso de que desees jugar a Aquelarre en la época del Renacimiento o del Siglo de Oro, consulta el apéndice Villa y Corte que se encuentra al final de este capítulo.

La actividad del Pj (y por extensión, muchos de sus conocimientos) depende directamente de su origen social. Es creencia generalizada que el hombre nace en un determinado ambiente social porque Dios lo quiere: debe, pues, aceptar su destino, por mucho que a un Duque le encante cultivar hortalizas o a un campesino violar doncellas tras matar a sus padres. Cada profesión requiere poseer unos puntos mínimos en unas características determinadas. Volveremos a ello cuando asignemos los valores de las características del Pj. Por último, la profesión marca el lugar del Pj en la sociedad medieval. Aunque no está contemplado en el juego, la actividad de las gentes condicionaba su forma de vestir e incluso de vivir. A nivel de juego, sin embargo, esto se traduce sencillamente en unas restricciones al armamento que pueden llevar los Pj (en situaciones normales). Si el jugador lo desea puede hacerse un Pj con dos profesiones, siempre que su nivel social le permita acceder a las dos.



1.1 La Posición Social

Lanzaremos 1D10 para determinar la posición social de la familia del P.J. Como se verá, esta tirada es muy importante, ya que condiciona toda la vida de éste.

Resultado de 1D10:

1. *ALTA NOBLEZA*

Con este resultado se vuelve a lanzar el dado:
1 *Duques*
2/3 *Marqueses*
4/5/6 *Condes*
7/8/9/10 *Barones*

La Alta Nobleza es la elite del país. Grandes propietarios rurales, normalmente con un grupo de gente armada a su servicio, y que muchas veces encontramos instalada en las ciudades o en la Corte, incluso controlando la política del reino si el rey no es lo bastante enérgico.

2. *BAJA NOBLEZA*

Igualmente lanzaremos otro D10
1/2/3 *Caballeros*
4/5/6/7/8/9/10 *Hidalgos*

La Baja Nobleza está formada por los «nuevos nobles», gentes ennoblecidas por el rey en reconocimiento a sus méritos, normalmente guerreros. En este campo se engloban igualmente los hijos de nobles sin derecho a título. Un integrante de la Baja nobleza dispone de muy pocas o ninguna propiedad, y es raro que pueda pagar a más de seis hombres. Normalmente deben partir a buscar fortuna, ya sea al servicio del rey o de un noble poderoso. El hijo de un miembro de la alta nobleza será considerado un caballero hasta que no herede el título. (y por tanto, miembro de la Baja Nobleza). Los hijos segundones de caballeros e hidalgos serán a su vez hidalgos.

3/4 *BURGUESÍA*

Esta clase social es la elite de los plebeyos: Abarca a los hombres que, sin ser nobles, han conseguido enriquecerse, disponiendo muchas veces de más capital que los mismos aristócratas. Sin embargo, no disfrutan de los mismos privilegios que la nobleza, por lo cual intentan emparentarse con ella. Suelen residir en las ciudades.

5/6 *VILLANOS*

Se trata de la clase baja de las ciudades: Los habitantes humildes, que viven en la ciudad para escapar del dominio de la nobleza, y que trabajan normalmente al servicio de los burgueses ricos.

7/8/9/10 *CAMPESINOS*

Forman la clase más baja de la sociedad feudal. El campesino rara vez es propietario de sus tierras, estando supeditado a su amo, normalmente un señor feudal, que establece con él un contrato de protección y cesión de las tierras a cambio de obediencia y el pago de una serie de tributos. Ciertos campesinos (los siervos de la Gleba) estan supeditados a la tierra que trabajan, no pueden salir de ella (salvo con el permiso expreso de su señor) y se compran y venden junto con la tierra.

Descripción de las diferentes profesiones

ALMOGÁVAR

Los almogávares eran individuos de origen campesino que en la Corona de Aragón habían hecho de la guerra y el saqueo su forma de vida. Agresivos y feroces, vivían del producto de las continuas razzias (o algaras) que realizaban en territorio enemigo. En tiempo de guerra constituían una fuerza temible. En tiempo de paz, sin embargo, lo único que les diferenciaba de los bandidos comunes era que los almogávares estaban mejor armados y organizados, tenían mayor experiencia en el combate y se reunían en grupos más numerosos.

Un almogávar debe ser originario de la Corona de Aragón. Puede pertenecer a los grupos étnicos catalán, castellano (aragonés) o árabe. Caso de no ser del grupo étnico catalán, el almogávar tendrá un porcentaje igual a su Cultura x 4 en hablar dicho idioma, ya que era la lengua que utilizaban como «lingua franca» para entenderse entre ellos.

Mínimos de características

20 puntos en Agilidad y 20 en la de Habilidad.

Limitación de armas y armaduras

Armaduras tipo 1,2,3, casco y escudo. Puede llevar cualquier tipo de armas.

Almogávar





Alquimista

ALQUIMISTA

Esta profesión representa al científico, al sabio de la época, tal y como se entendía entonces. Por definición, debe ser un erudito en todas o casi todas las materias, incluida (al menos en su teoría) la magia. Suele ser un individuo solitario que ha envejecido prematuramente.

Mínimo de características

20 en Cultura.

Limitación de armas y armaduras

Armadura tipo 1, y armas de tipo 1 o palos. No puede llevar escudo ni casco.



Artesano

ARTESANO

El Artesano es el individuo de la ciudad que se dedica a un oficio. Suele ser un hombre mañoso y espabilado, poco amante de meterse en problemas.

Mínimo de características

20 en Habilidad y 15 en Percepción.

Limitaciones de armas y armaduras

Armaduras tipo 1, sin escudo ni casco, y armas de tipo 1.

*Fraile, manceba y criado son enemigos pagados.

* M ozo mesero, abad ballestero y fraile cortés, reniego de todos tres.

*Ladrillazo al fraile, que lo descalabre.

*El yerro del médico, la tierra lo tapa; el del letrado, el dinero lo sana; el del teólogo, el fuego lo apaga.

BANDIDO

Esta profesión representa al ladrón rural, que acecha en las encrucijadas de los caminos. Dista mucho de ser un bandido romántico del tipo Robin Hood: a menudo es un simple campesino que debe practicar el bandidaje para evitar que su familia muera de hambre. Ya que carece de medios de desplazamiento no puede alejarse demasiado de su hogar, por lo cual se ve en la necesidad de asesinar a sangre fría a sus víctimas para evitar ser denunciado.



Bandido

Mínimos de características

15 en Percepción y 15 en Resistencia

Limitaciones de armas y armaduras

Armadura de tipo 1,2,3,4, sin escudo, con casco. Puede manejar todo tipo de armas.

BRUJO/A

Hombre (o mujer) que suele vivir aislado en el bosque, viviendo de la magia y para la magia, temido y respetado por sus conocimientos. Prepara filtros de amor para los enamorados, cura de enfermedades y maleficios (muchas veces causados por él mismo), encuentra objetos perdidos durante años y lanza maldiciones y males de ojo. A diferencia de los Alquimistas y otros «magos de ciudad», suele carecer de conocimientos en latín, números o metafísica.

Mínimos de características

15 puntos en la característica de Cultura

Limitación de armas y armaduras

Como protección solo puede llevar Ropa gruesa (Prot. 1), sin casco ni escudo. El brujo generalmente usará palos, aunque si su padre fue soldado o bandido podrá llevar armas de tipo 1.

Brujo



CAMBISTA

Personaje dedicado a hacer los cambios de moneda de diversos reinos, pesando las monedas en las balanzas. También hacían préstamos y otras operaciones bancarias. Es una profesión ideal para judíos.

Mínimos de características

15 en Cultura, 10 en Habilidad, 10 en Percepción.

Limitación de armas y armaduras

Armadura tipo 1 sin casco ni escudo, armas tipo 1 y palos.

Equipo obligatorio

Instrumentos de peso y medida (40 mp.).



CAZADOR

Esta profesión define al hombre montaraz, criado en los bosques. Un perfecto cazador, a menudo rodeado de perros. El único oficio que conocía y usaba el arco en la España medieval.

Mínimos de características

20 en Percepción.

Limitaciones de armas y armaduras

Armadura de tipo 1,2,3, sin escudo, con casco. Armas de tipo 1,2, A,B.



CLÉRIGO

Bajo este nombre englobamos a los integrantes de la aristocracia eclesiástica: Obispos, monjes guerreros como los Templarios o los pertenecientes a la Orden de Santiago, altos funcionarios de la Iglesia en general. Los hombres, en suma, que controlan el poder de la Iglesia. En muchos casos los títulos eclesiásticos eran considerados como un título nobiliario más, y se otorgaban a los nobles segundones. Muchos clérigos carecían de una auténtica vocación sacerdotal, y vivían una vida normal, sin ni siquiera residir o visitar su obispado. Les estaba prohibido, eso sí, casarse, pero no tener hijos.



Mínimos de características

50 en Suerte y de 15 en Cultura.

Limitación de armas y armaduras

Como integrante de la nobleza, un clérigo no tiene ninguna limitación en armas y armaduras. Está mal visto, sin embargo, que presida la misa armado.

El lugar que el Pj ocupa en la jerarquía eclesiástica depende del título que ostenta:

Duque =Cardenal, Marqués=Arzobispo, Conde=Obispo, Barón=Párroco, Caballero=Vicario.

COMERCIANTE

El hombre de negocios medieval. Esta profesión abarca desde el pequeño buhonero hasta el hombre que monopoliza el mercado de una ciudad o la aduana de un puerto.

Mínimos de características

20 en Comunicación.

Limitación de armas y armaduras

Armadura 1, y armas de tipo 1 o palos. No puede llevar escudo ni casco.



CORTESANO

Este personaje representa el miembro de la nobleza que vive en la Corte, al servicio (por lo menos teórico) del rey, o de un noble más poderoso. Aunque pertenece a la misma clase social que el guerrero, sus modales son mucho más refinados y su educación más amplia. Es el perfecto anfitrión, y muchas veces el mejor de los espías. Suele ser intrigante, por naturaleza y por educación.

Mínimos de características

15 en Comunicación y 15 en Percepción.

Limitación de armas y armaduras

Un Cortesano no tiene ningún tipo de limitación en este campo.



ESCRIBA

El Escriba representa al funcionario menor, subordinado al Cortesano o del Comerciante influyente, hábil con los números y con las letras.

Mínimos de características

Un Escriba debe tener un mínimo de 15 en Cultura y 15 en Percepción.

Limitación de armas y armaduras

Armadura 1, y armas de tipo 1. No puede llevar escudo ni casco.


Escriba

GUERRERO

Esta profesión representa la idea arquetípica que se suele tener del Señor feudal, que vive por y para la guerra. Su posición social y sus privilegios le permiten poseer una buena armadura, armas pesadas y un caballo. Esto le convierte en la piedra angular de la sociedad medieval: quien tiene la fuerza, tiene el poder.

En la época del juego (1350) la figura del Guerrero empieza a ser desplazada, gracias a la aparición de las ballestas y los (más raros en la península) arcos largos. Si es la baja nobleza reciben el nombre de Infanzón.

Mínimos de características

15 en Fuerza y 15 en Agilidad.

Limitación de armas y armaduras

Un Guerrero no tiene ningún tipo de limitación en este campo.


Guerrero


Goliardo

GOLIARDO

Los Goliardos eran los monjes-estudiantes de las primeras universidades, cuando estas se encontraban controladas por la Iglesia. Pícaros, pedigüeños, amorales, son protagonistas de los relatos del Arcipreste de Hita (Libro del Buen Amor) y de Bocaccio (El Decamerón). Gustaban del vino, de las mujeres y de la diversión... todo ello sin abandonar, por supuesto, su hábito de monje, que les proporcionaba comida y alojamiento gratuito en parroquias y monasterios.

Mínimos de características

Un Goliardo ha de tener unos mínimos de 15 en Cultura, 10 en Habilidad y 10 en Agilidad.

Limitaciones de armas y armaduras

Armadura tipo 1, sin escudo ni casco. Armas tipo 1 o palos.


Juglar

JUGLAR

Esta profesión define tanto al bufón de la Corte como al músico que vaga de pueblo en pueblo, o al trovador que narra los cantares de gesta. Suele ser un pícaro alegre, rufianesco y ágil de pies.

Mínimos de características

20 en Comunicación, 15 en Agilidad y 10 en Cultura.

Limitaciones de armas y armaduras

Armadura tipo 1, sin escudo ni casco, y armas tipo 1 o palos.

MARINO

El Marino comprende desde el simple pescador hasta el comerciante con el otro lado del mar, pasando por el explorador que se embarca hacia mares desconocidos intentando llegar a las Indias. Esta profesión define, en suma, a todos aquellos que prefieren la cubierta de un barco a la tierra firme.

Mínimos de características

Un Marino ha de tener unos mínimos de 15 en Habilidad y 15 en Agilidad.

Limitación de armas y armaduras

Armaduras 1,2,3 y casco. No puede llevar escudo. Puede llevar armas tipo 1, 2, A o B.


Marino

MEDICO

Es el sabio que ha aprendido a restañar la sangre en lugar de derramarla. Sus conocimientos sobre patología e higiene suelen, sin embargo, ser bastante escasos. Si es de origen campesino reciben el nombre de Curanderos.

Mínimos de características

15 en Cultura y 15 en Habilidad.

Limitaciones de armas y armaduras

Armaduras de tipo 1, y armas de tipo 1 o palos. No puede llevar casco ni escudo.


Medico

Aguelarre

PASTOR

Campesino al servicio de un noble (o poderoso) que cuida y mantiene a su ganado. El pastor pasa todo el día, desde que sale el sol hasta que se pone, en los campos donde pasta el ganado.

Mínimos de características

El pastor ha de tener un mínimo de 15 en Agilidad y 20 en Percepción

Limitaciones de armas y armaduras

Armadura de tipo 1 y 2, sin escudo ni casco. Armas de tipo 1 y 2, así como Palo y Honda.



Pastor

PIRATA

Marino que se dedica a asaltar barcos para robar su mercancía.

Mínimos de características

15 en Habilidad y 15 en Agilidad.

Limitaciones de armas y armaduras

Armaduras de tipo 1, 2, 3 y casco. No puede llevar escudo. Armas de tipo 1, 2, A y B.



Pirata

PROSTITUTA

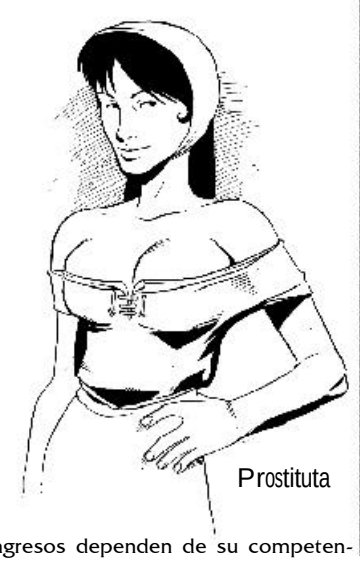
Es una mujer que se gana la vida vendiendo su cuerpo. Está educada en la calle y de allí ha aprendido sus competencias. Si es de origen burgués recibe el nombre de Mundana.

Mínimos de características

17 o más en Aspecto.

Limitaciones de armas y armaduras

Armas y armaduras tipo 1, sin escudo ni Casco.



Prostituta

Sus ingresos dependen de su competencia de Seducción:

51-71%.....25	monedas/mes
72-82%.....40	monedas/mes
83-00%.....65	monedas/mes
101-120%.....90	monedas/mes

Todos sus hijos, por supuesto, son bastardos.

*Ir romera y volver ramera.

*La mujer, ángel es algún rato; y el diablo el resto del año.

*Puta a la puerta, vigilia con abstinencia.

*Putas y frailes andan a pares.

*La mujer deshonesta, cuando envejeció, ya que dio al diablo la carne, da los huesos a Dios.

*Putas en cuaresma, mal comen, pero bien rezan.

*Lo que el diablo no puede, la mujer lo hace fácilmente.



Ladrón

LADRÓN

El Ladrón es típico de la fauna ciudadana medieval. Esta profesión engloba tanto al corta-bolsas de dedos ligeros como al más brutal corta-gargantas de los callejones solitarios.

Mínimos de características

Un Ladrón ha de tener unos mínimos de 15 en Agilidad y 20 en Habilidad.

Limitaciones de armas y armaduras

Armaduras de tipo 1,2,3, sin escudo. Puede llevar casco. Armas de tipo 1,2, A o B.



Soldado

SOLDADO

Este oficio representa al soldado profesional, veterano de mil campañas, de origen humilde y no tan bien armado como el Guerrero, de origen aristocrático. Sin embargo, puede ser tanto o más letal que éste en combate.

Mínimos de características

Un Soldado ha de tener un mínimo de 15 en Fuerza y 15 en habilidad.

Limitación de armas y armaduras

Armaduras tipo 1,2,3,4,5, casco y escudo. Puede llevar igualmente todo tipo de armas

Profesión paterna

La profesión del padre influye en el desarrollo del Pj. Para determinarla lanzaremos 1D10, y consultaremos la tabla de Profesión Paterna. El resultado depende directamente del Origen social del Pj:

1.2 Tabla de la profesión paterna

Alta Nobleza	Baja Nobleza
1 Clérigo (*)	1 Alquimista
2 Clérigo (*)	2 Alquimista
3 Cortesano	3 Cortesano
4 Cortesano	4 Cortesano
5 Cortesano	5 Infanzón (Guerrero)
6 Guerrero	6 Infanzón (Guerrero)
7 Guerrero	7 Infanzón (Guerrero)
8 Guerrero	8 Infanzón (Guerrero)
9 Guerrero	9 Infanzón (Guerrero)
0 Guerrero	0 Infanzón (Guerrero)

Burguesía	Villano
1 Alquimista	1 Artesano
2 Cambista	2 Artesano
3 Comerciante	3 Goliardo (*)
4 Comerciante	4 Juglar
5 Escriba	5 Marino
6 Marino	6 Ladrón
7 Medico/Curandero	7 Ladrón
8 Pirata	8 Pirata
9 Soldado	9 Soldado
0 Soldado	0 Soldado

Campesino
1 Almogávar
2 Bandido
3 Brujo
4 Cazador
5 Curandero (Médico)
6 Pastor
7 Siervo
8 Siervo
9 Siervo
0 Soldado

(*) En caso de que salga este resultado el Pj es un bastardo (ver resultado 2 en la tabla 1.4 «Padres»).

Conocimientos mágicos paternos

Hay la posibilidad de que los padres del Pj tuvieran algunos conocimientos de magia. Eso depende directamente de la profesión de los padres. Lanzaremos 1D100, teniendo en cuenta los porcentajes de la tabla 1-3. En caso de que salga este porcentaje el Jugador podrá asignarle a su Pj el doble de la base Conocimiento Mágico que normamente le correspondería (es decir, su Cultura x 2). Esta competencia será considerada además como competencia normal. Volveremos a ello en el apartado de las Competencias.

1.3 Tabla del conocimiento mágico paterno

Profesión paterna	
Almogávar	05%
Alquimista	40%
Artesano	10%
Bandido	05%
Brujo	60%
Cambista	10%
Cazador	05%
Clérigo	25%
Comerciante	10%
Cortesano	10%
Escriba	10%
Guerrero	05%
Goliardo	25%
Juglar	15%
Ladrón	05%
Marino	15%
Médico	15%
Pastor	10%
Pirata	10%
Siervo	10%
Soldado	05%

Situación familiar

Este apartado de la Hoja de Personaje indica la situación familiar actual en la que se encuentra nuestro Pj.

Padres

Lanzaremos 1D10:

1.4 Padres

1	**Padre y madre desconocidos** No se efectúan tiradas por hermanos (ver más adelante). El Pj ha sido criado por un protector, cuyo oficio será el que nos haya salido en «Profesión paterna».
2	**Bastardo reconocido.** Se efectúan tiradas por hermanos. En el caso de padres nobles no hay derechos sobre la herencia (ver más adelante)
3-7	**Padres vivos**
8	**El Pj es huérfano de padre**
9	**El Pj es huérfano de madre**
0	**Huérfano de ambos progenitores**

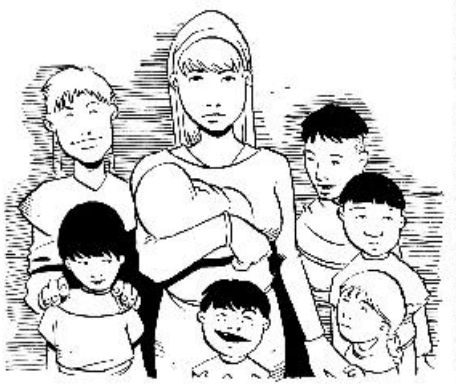
Hermanos

Lanzaremos 1D8 y restaremos a su resultado 1D4. Se ignorarán resultados negativos si los hubiera. El resultado será el número de hermanos del Pj. Para determinar el sexo de cada hermano lanzaremos por cada uno de ellos 1D6: pares serán hermanas, impares hermanos. Para determinar la posición del Pj en la familia lanzaremos un dado según el número de hermanos: (Si son 6, 1D6. Si son 5, 1D6 ignorando el 6 como resultado). Si sale un 1, el Pj será el primogénito. En caso contrario, habrá nacido en el orden en que indique el dado.

Herencia

En el caso de que la familia del Pj sea noble, heredará el título del padre (a la muerte de este, por supuesto) el primogénito varón, o en caso de deceso el hijo varón de mayor edad vivo. Quedan excluidos de la herencia los bastardos, aunque sean reconocidos.

Los otros hijos varones, incluso si son bastardos, habrán de conformarse con el título de caballeros si su familia pertenece a la Alta Nobleza, o de hidalgos si ésta pertenece a la Baja Nobleza.



Matrimonio (Opcional)

Si el jugador desea que el Pj cometa el error de su vid...digo... si desea que su Pj esté casado, consultará igualmente la siguiente tabla (1.5).

1.5 Matrimonio (Opcional)

1-2	**Cónyuge muerto**
3	**Cónyuge desaparecido** (detalles a cargo del Director de Juego)
4/0	**Cónyuge en perfecto estado de salud**

Hijos (Opcional)

Mismo procedimiento que si se tratara de hermanos (Ya sabes, 1D8 menos 1D4, etc...).

1.6 Hermanos e Hijos(Opcional)

Nº de hermanos o Hijos: 1D8 - 1D4
Sexo: 1D6 pares- hembras impares- varones
*(solo hermanos)
posición del Pj: Lanzaremos el dado superior al nº de hermanos. Se obviaran resultados superiores.

Nacionalidad y grupo étnico

El jugador debe elegir en cuál de los cinco reinos existentes en la Península en esa época (año 1350) ha nacido su Pj:

Reino de Castilla
Corona de Aragón
Reino de Granada
Reino de Navarra
Reino de Portugal

El reino de Granada es vasallo de los reyes de Castilla. Asimismo, Castilla tiene buenas relaciones con Navarra y Portugal. La Corona de Aragón será el gran adversario de Castilla hasta 1412, en que con el Compromiso de Caspe se instaura en la Corona de Aragón una dinastía castellana, los Trastámara.

En cada uno de estos reinos convivían (en más o menos armonía) diferentes razas y grupos étnicos. Por motivos de simplificación del juego, sólo citaremos los más importantes. El jugador deberá elegir a cual de ellos pertenece su Pj. Algunas profesiones y orígenes sociales son incompatibles con según qué grupo étnico.

Reino de Castilla

Castellano. Cualquier profesión.

Gallego. Del antiguo reino de Galicia. Cualquier profesión.

Árabe. Instalados al sur del río Guadiana, (zona relativamente recién conquistada). No pueden pertenecer a la nobleza, pero sí ser soldados (mercenarios o vasallos de algún noble castellano). Tampoco pueden ser goliardos. Reciben el nombre de «Moriscos».

Judío. Instalados en las principales ciudades, a partir del sur del río Duero. Sólo pueden pertenecer a las clases sociales de Burgueses o Villanos. No pueden ser soldados ni goliardos.

Vascón. originario del señorío de Vizcaya. Solamente puede ser de origen social campesino. Hablan el euskera como lengua natal.

Corona de Aragón

Castellano. Instalados en el Reino de Aragón. Cualquier profesión.

Catalán. Instalados en el Principado de Catalunya, el Reino de Valencia y el Reino de Mallorca. Cualquier profesión.

Árabe (Moriscos). Instalados como mano de obra rural en el Reino de Valencia. Solamente pueden ser del grupo social Campesino. No pueden ser soldados.

Judío. Instalados en las principales ciudades. Sólo pueden pertenecer a las clases sociales de burgueses o villanos. No pueden ser soldados ni goliardos.

Reino de Granada

Árabe: Cualquier profesión. La nobleza y el clero son diferentes que en el mundo cristiano:

Alta Nobleza
1/3. Visir. Nominalmente, ministro del rey de Granada. En la práctica se había convertido, junto con el Cadí, en un título nobiliario hereditario. El auténtico primer ministro (elegido por el rey granadino) recibía el nombre de Hachib.
4/0 Cadí. Teóricamente, jueces. Poseían ciertas atribuciones religiosas.
Baja Nobleza:
1/2/3 Walí. Jefe guerrero al mando de un pequeño contingente militar, encargado de proteger una aldea o zona fronteriza.
4/10 Emir. Miembro de la vieja aristocracia tribal, en la actualidad de la época con poco o ningún poder efectivo.

En caso de que un jugador escoja la profesión de «Clérigo» será un «Sufí», un monje guerrero musulmán. No existe la profesión de Goliardo en el mundo musulmán.

Judío. Al igual que en la sociedad. cristiana, viven en las ciudades. Sólo pueden ser burgueses o villanos. No pueden ser ni goliardos ni soldados.

Cristianos. Pueden encontrarse cristianos de cualquier grupo étnico viviendo en Granada, ya sea como esclavos, mercenarios, visitantes o trabajadores. Reciben el nombre de «Mozárabes».

Reino de Navarra

Vascones. Instalados en las zonas rurales al norte del reino. Sólo pueden ser de origen campesino. Hablan el euskera.

Castellano. Instalados en el sur del reino, y en las ciudades. Cualquier profesión y origen social.

Reino de Portugal

Portugués (Gallego). Cualquier profesión y origen social.

Judío. Al igual que en el resto de la Península, sólo pueden ser Villanos o Burgueses, no pudiendo ser ni soldados ni goliardos.

*Lo primero es oír misa y almorzar; pero si hay prisa - o la cosa precisa -, primero es almorzar que oír misa

Todo Pj habla la lengua de su grupo étnico al 100%, sin que sea necesario que lo anote en su Hoja de Personaje. Además, tiene un porcentaje igual a su Cultura x 2 en la Competencia de «Idioma Castellano», el cual era en la época el más hablado de la Península.

Características principales

Las Características principales definen los principales rasgos físicos y psíquicos del Pj. Son siete:

Fuerza. Representa, como su nombre indica, el músculo, la fuerza bruta. Incide directamente en la capacidad del Pj para el combate.

Agilidad. Indica los reflejos y la coordinación del Pj. Incide directamente en la Iniciativa y en todas las competencias que impliquen reacción muscular.

Habilidad. Indica la habilidad manual del Pj. Es la característica que incide en mayor número de competencias: desde manejar una espada hasta robar una bolsa de monedas, pasando por realizar unos primeros auxilios.

Resistencia. Representa la fortaleza frente a las enfermedades y el estado de salud en general. Esta característica puede decrecer temporalmente en el caso de que el Pj sea herido.

Percepción. Mide las cualidades sensoriales del Pj (Vista, oído, gusto, tacto, olfato).

Comunicación. Es la capacidad de dialogar, ser escuchado, y de convencer al interlocutor.

Cultura. Indica el valor de los conocimientos generales del Pj, no necesariamente aprendidos en universidades o escuelas.

Al contrario que otros juegos de rol, en Aquelarre no existe la característica de Inteligencia, o similar. La inteligencia del Pj es la inteligencia de su Jugador.

Entre estas características se repartirán 100 puntos del siguiente modo: Máximo 20 puntos en una sola característica, y mínimo 5. (Excepto en Resistencia, cuyo mínimo es 10). Los puntos deberán repartirse con cuidado, ya que inciden directamente en las competencias (ver más adelante), y normalmente no pueden ser aumentados. Al asignar los puntos tenemos que tener presente los mínimos de características de la profesión que hallamos elegido (ver Profesión).

Características secundarias

Peso y altura

Lanzaremos 1D10 en la siguiente tabla:

1.7 Tabla de Peso y Altura

	Peso	Altura
1-2	55Kg*	1'50*
3-8	70Kg*	1'65*
9-10	85Kg*	1'80*

*Al Peso y la Altura de nuestro Pj le sumaremos (o restaremos, a elección) el resultado de 1D10. Lo normal será que nos resulte un personaje más bien bajo pero corpulento, según la media normal de la época.

Edad

El jugador puede elegir para su Pj cualquier edad entre los 17 y los 22 años. Si desea hacerse Pj más jóvenes o más adultos, deberá remitirse a las reglas de Niñez y Madurez, siempre con el permiso del DJ.

La edad determina el número de tiradas obligatorias a realizar en la Tabla de Rasgos de Carácter. Por lo demás, no tiene incidencia alguna en el juego hasta los 35 años, momento en el cual empiezan a aplicarse las reglas de envejecimiento.

Aspecto

Esta característica indica la apariencia física de nuestro Pj en general. Influye directamente en la competencia de Seducción. Lanzaremos 4D6 y consultaremos la siguiente tabla (en caso de que el Pj sea femenino le sumaremos 2 al resultado).

1.8 Tabla de Aspecto

26-24	Belleza casi inhumana
23-21	Hermoso/a
20-18	Atractivo/a
17-12	Normal
11-9	Mediocre
8-6	Marcadamente Feo
5-1	Claramente repugnante.

Lanzaremos 4D6. Pj femeninos +2 al resultado.

Racionalidad e Irracionalidad

En el mundo de Aquelarre, a caballo entre lo humano y lo mágico, estas dos características valoran en qué lugar se encuentra el Pj. Una Racionalidad alta implica una fuerte incredulidad hacia la magia, y una gran resistencia hacia la misma. Una Irracionalidad alta, por el contrario, significa aceptar y tener la capacidad de poder usar la magia... y al mismo tiempo una gran vulnerabilidad hacia ella. Ambas características son incompatibles, y entre ambas deben sumar siempre 100. Al crear el Pj, deberemos asignar un mínimo de 25 puntos en una de ellas. (Ver el Capítulo IV, para una mayor explicación de ambas características).

Suerte

Esta característica, como su nombre indica, representa la suerte del Pj frente a una situación determinada. Se calcula sumando las características de Percepción, Comunicación y Cultura. Viene expresada en porcentaje. La Suerte puede variar a lo largo de una partida, según el uso que hagamos de ella. (Ver en Capítulo II el apartado Suerte).

COMPETENCIAS

Las competencias definen en términos de porcentaje los diferentes campos de conocimiento del Pj, y su habilidad en los mismos. Dependen directamente de la profesión o profesiones que hallamos elegido, y de las diferentes características que le hallamos asignado. Cada competencia depende de una de las siete características principales (salvo una excepción: Seducción. Hablaremos de ella con más detalle en el capítulo II). Dicha característica marca la base de la competencia, y también su tope inicial: al crear un Pj no se puede asignar a esa competencia más de su base multiplicada por 5. Una excepción son las competencias de la característica Cultura, que pueden llegar al 100% sin limitación por característica. Así, si tenemos 15 en Habilidad nuestro Pj tendrá un 15% en espada, y en su creación no podrá superar el 75%.

Cada profesión tiene 12 competencias propias: cuatro de ellas son competencias básicas, imprescindibles de la profesión, y en ellas tendremos nuestra base de característica multiplicada por tres. Las otras ocho son competencias normales, y tendremos en ella nuestra base normal. Si el jugador deseara aumentar alguna competencia que no fuera de estas doce, podrá hacerlo al doble del coste normal.

En el caso de que el jugador haya elegido para su Pj dos profesiones dispondrá de dieciséis competencias normales y ocho competencias básicas de base multiplicada por dos. Si ambas profesiones tienen competencias básicas comunes, en éstas la base se multiplicará por tres, como en el caso anterior.

Ejemplo: Un jugador decide que su personaje tiene 20 años, pero que en lugar de tener una única profesión es Clérigo y Cortesano. Por su edad, tiene 100 puntos para repartir entre sus siete características, teniendo obligatoriamente que ponerse un mínimo de 15 en Comunicación, 15 en Percepción, 15 en Cultura y 50 en Suerte. Tiene la base multiplicada por dos en las competencias básicas de Teología, Leer/escribir, Seducción y Psicología, y la base multiplicada por tres en Latín y Elocuencia. Dispone de 100 P. Ap. Para repartir entre las competencias de ambas profesiones, aparte de los 25 P. Ap. a repartir entre las cuatro competencias básicas del padre.

El jugador tiene 100 puntos para repartir entre las competencias de su elección. Aparte de estos, tiene 25 puntos para repartir entre las cuatro competencias básicas de la profesión del padre, al coste de una competencia normal. Caso de que la profesión paterna fuera la de «Siervo», las cuatro competencias serán:

- Conducir carro
- Conocimiento de animales
- Conocimiento de plantas
- Esconderse

Recordemos que si en su familia había conocimientos mágicos puede aumentarse dicha competencia igualmente al coste normal.

* M ujer, fraile, rey y gato, cuatro ingratos.

*La misa, dígala el cura.

*Barriga llena Dios alaba.

Niñez y madurez

Pj´s menores de 17 años

La edad mínima para crear un Pj es de 7 años. Un Pj de esa edad tiene 50 puntos (en lugar de 100) para repartir entre sus 7 características principales, y los únicos P. Ap. que dispone son los 25 puntos que tiene que repartir entre las 4 competencias principales de la profesión paterna. Si el jugador quiere hacerse un Pj entre 7 y 17 años, deberá elegir una profesión (entre las permitidas por su clase social) y tendrá por cada año de más 10 P. Ap para sus competencias y 5 puntos para sus características principales.

> Ejemplo: Un jugador decide hacerse un Pj de 12 años. Tiene 75 (50 + 25) puntos para repartir entre las 7 características principales, y 50 P. Ap. para repartir entre sus competencias.

En el caso de las cuatro competencias básicas de cada profesión, se obtendrá una base de las característica x 2 cuando se tenga un mínimo de cinco años de experiencia en dicha profesión, no concediéndose la base habitual de la característica x 3 hasta alcanzar los diez años de experiencia.

En el caso anterior, si el Pj elige (por ejemplo) la profesión de ladrón, al tener cinco años de experiencia en ella tiene su característica multiplicada por dos como base en las cuatro competencias básicas de la profesión, que son: Robar, Trepar, Correr y Esquivar.

Pj´s "mayores de edad"

¿Qué sucede cuando un jugador desea hacerse un Pj mayor de 22 años? Simplemente, que por cada año de más que quiera tener se sumará 10 P. Ap. más, a repartir según las reglas normales de creación de Pj. Ejemplo: Un Pj de 32 años dispondrá de 200 P.Ap. para repartir, en lugar de los 100 habituales. Sin embargo... (en todas las cosas hay un «sin embargo») el Pj deberá hacer una tirada sobre la Tabla de Eventos por cada año de más que se quiera sumar. No hay que olvidar, además que tiene derecho todavía a sus tiradas de Rasgos de Carácter.

Con este sistema, un Pj puede tener la edad que su jugador quiera... o se atreva. Sería interesante no olvidar las reglas de envejecimiento, que se encuentran el capítulo II.

Ejemplo: Un jugador desea hacerse un Alquimista, y como piensa que el estado físico, al fin y al cabo, no es demasiado importante, le dice al DJ que se lo hace de 35 años, edad bastante respetable para la época. Si lo consigue tendrá 230 P. Ap a repartir entre las competencias, pero a cambio debe hacer 13 tiradas en la tabla de eventos. En caso de que se lo quisiera hacer, pongamos por caso, de 45 años, tendría 330 P. Ap!, siempre que no pereciera en las 22 tiradas de la tabla de eventos más las 10 tiradas en la tabla de vejez, en las que tendría un malus acumulativo del 2% cada vez. ¡Hay muchas posibilidades de que muriera en el intento!.

El DJ siempre tendrá la última palabra en lo referente a la edad de los Pj. Caso que éstos mueran en el curso de su creación puede seguir dos pasos: desecharlos y hacer que el jugador haga otro... o bien cortar su creación en el año anterior a su muerte.

Se recomienda que los Pj creados por este sistema se hagan ante los ojos del Dj... más que nada, para evitar susceptibilidades y «resultados milagrosos».

Respecto al dinero inicial del Pj, bueno, se puede considerar que parte con el dinero inicial de su profesión... o bien consultar las reglas sobre Economía.

1.9 Tabla de eventos

Se lanzará 1D100 por cada año. Algunos eventos solamente afectan a militares y magos, así que antes de empezar a tirar, el jugador deberá especificar si su Pj aprenderá magia o no. Los Pj de profesión «militar» son Guerrero, Soldado, Bandido, Cazador, Almogávar y Pirata.

01%	El Pj es asesinado a manos de la Fraternitas Vera Lucis.
02 - 05%	(Sólo para Pj con poderes mágicos). Por culpa de un error en sus hechizos, el Pj pierde parte de su energía vital, envejeciendo en el acto 2D10 años (y sin ganar los P. Ap. que le corresponderían por ellos)..
06 - 10%	(Sólo para Pj con poderes Mágicos). El Pj se enemista con un Demonio Mayor (a determinar)
11 - 15%	(Sólo para Pj con poderes Mágicos). El Pj queda convertido en servidor/esclavo de un Demonio Mayor a determinar.
16 - 20%	(Sólo para Pj con poderes mágicos). El Pj encuentra un maestro: Gana +5 en IRR y dos hechizos más (a determinar).
21 - 25%	(Sólo para Pj con poderes mágicos). El Pj encuentra un grimorio, aprendiendo automáticamente un hechizo más (a determinar).
26 - 30%	El Pj tiene un encuentro con un ser irracional (a determinar) +1D10 a la IRR
31 - 35%	Muerte de un miembro de la familia (a determinar)
36 - 40%	Mala racha económica. Pérdida del 50% del capital actual del Pj.
41 - 45%	Problemas con la justicia. Determinar tipo de delito y resolver juicio y sentencia usando las tablas de la pág. 41 del manual.
46 - 50%	Accidente. Determinar localización y tirar 1D6 en la tabla de secuelas de la pág. 30 del manual.
51 - 55%	Creación de un enemigo mortal (a determinar)
56 - 60%	Nacimiento de un hijo. (Esté el Pj casado o no, sea hombre o mujer).
61 - 65%	El Pj enferma. Lanzar 1D6: 1. Pulmonía 4. Peste 2. Enf. venérea 5. Tifus 3. Cólera 6. Lepra
66 - 70%	Ataque de unos ladrones. El Pj deberá tirar Fuerza x 3 o Resistencia x 3 (a elegir por él). De fallar la tirada no logrará evitar el robo, perdiendo el 50% de su capital actual.
71 - 75%	Ataque de bandidos. El Pj deberá tirar por Fuerza x 3 o Resistencia x 3 (a elegir por él). De fallarla no logrará evitar el robo, perdiendo el 50% de su capital actual. Además, recibirá una herida seria: Determinar la localización con 1D10 y consultar la tabla de secuelas de la pág. 50 del manual.
76 - 80%	(Sólo para Pj militares) El Pj va a la guerra Tirada de Suerte. Caso de fallarla consultar la tabla de secuelas de la pág. 50 del manual.
81 - 85%	(Sólo para Pj militares). El Pj va a la guerra. Si consigue pasar una tirada de Suerte y otra de Fuerza x 3 o Resistencia x 3 (a elegir por él) consigue ennoblecerse, ganando un punto en la escala social (de plebeyo pasa a hidalgo, de hidalgo a caballero, de caballero a barón, etc). Consultar el apartado de Posición Social. Recordar que debe pasar ambas tiradas.
86 - 90%	(Sólo para Pj militares). El Pj va a la guerra, y su bando es victorioso. Gana 5D10 x 100 monedas de oro de botín.
91 - 95%	(Sólo para Pj militares) El Pj va a la guerra, y su bando es derrotado. Debe hacer en el acto una tirada por la tabla de secuelas del manual. Además, deberá tirar por Suerte. Caso de fallarla estará prisionero 1D10 años. Los P.Ap que gane en ese tiempo solamente podrá gastarlos en las cuatro competencias básicas de los siervos (ver pág. 22 del manual).
96 - 99%	(Sólo para Pj militares). El Pj va a la guerra, y es hecho prisionero, permaneciendo en esa situación 2D10 años. Los P.Ap que gane en ese tiempo solamente podrá gastarlos en las cuatro competencias básicas de los siervos.
00	El Pj muere en la guerra. Que sea gloriosamente, en batalla, o víctima de una peste, queda a libre albedrío del Dj.

Las Competencias básicas vienen indicadas en cursiva.

ALMOGÁVAR

- *Discreción*
- *Esquivar*
- *Escudo*
- *Arma a elegir*

Esconderse
Escuchar
Otear
Primeros Auxilios
Rastrear
Tortura
Cuchillo
Arma tipo B a elegir

ALQUIMISTA

- *Alquimia*
- *Astrología*
- *Con. Mágico.*
- *Leer y escribir*

Con. animal
Con. de minerales
Con. de Plantas
Enseñar
Latín
Griego
Primeros auxilios
Psicología

ARTESANO

- *Artesanía*
- *Buscar*
- *Memoria*
- *Regatear*

Conducir Carro
Elocuencia
Enseñar
Escuchar
Leer y Escribir
Psicología
Soborno
Cuchillo

BANDIDO

- *Esconderse*
- *Otear*
- *Tortura*
- *Arma a elegir*

Correr
Escuchar
Lanzar
Psicología
Rastrear
Soborno
Trepar
Ballesta

BRUJO

- *Alquimia*
- *Astrología*
- *Con. Mágico*
- *Con. Plantas*

Buscar
Con. Animales
Con. Mineral
Enseñar
Leyendas
Medicina
Prim. Auxilios
Psicología

CAMBISTA

- *Alquimia*
- *Comerciar*
- *Con. Mineral*
- *Sobornar*

Artesanía
Elocuencia
Falsificar
Leer y Escribir
Memoria
Ocultar
Otear
Psicología

CAZADOR

- *Escuchar*
- *Otear*
- *Rastrear*
- *Arco*

Buscar
Cabalgar
Con. de Animales.
Con. de Plantas
Esconderse
Lanzar
Trepar
Arma a elegir

CLÉRIGO

- *Elocuencia*
- *Latín*
- *Leer y Escribir*
- *Teología*

Buscar
Enseñar
Escuchar
Griego
1 idioma
Memoria
Psicología
Arma a elegir

COMERCIANTE

- *Comerciar*
- *Elocuencia*
- *Psicología*
- *Soborno*

Buscar
Conducir Carro
Escuchar
1 idioma
Leer y Escribir
Nadar
Ocultar
Arma a elegir

CORTESANO

- *Elocuencia*
- *Latín*
- *Psicología*
- *Seducción*

Buscar
Cabalgar
Discreción
Escuchar
1 idioma
Leer y Escribir
Soborno
Arma a elegir

ESCRIBA

- *Falsificar*
- *Latín*
- *Leer y Escribir*
- *Memoria*

Buscar
Elocuencia
Enseñar
Esconderse
Escuchar
1 idioma
Psicología
Cuchillo

GUERRERO/INFANZÓN

- *Cabalgar*
- *Mando*
- *Arma a elegir*
- *Otra arma a elegir*

Escuchar
Esquivar
Juego
Leer y Escribir
Otear
Tortura
Ballesta
Escudo

GOLIARDO

- *Cantar*
- *Leer y escribir*
- *Robar*
- *Seducción*

Correr
Elocuencia
Esquivar
Juego
Latín
Teología
Cuchillo
Pelea

JUGLAR

- *Cantar*
- *Elocuencia*
- *Juegos de Manos*
- *Música*

Correr
Esconderse
Esquivar
Leer y Escribir
Leyendas
Saltar
Arma a elegir
Pelea

LADRÓN

- *Correr*
- *Esquivar*
- *Robar*
- *Trepar*

Buscar
Disfrazarse
Esconderse
Escuchar
Forzar mecanismo
Lanzar
Soborno
Arma a elegir

MARINO

- *Nadar*
- *Navegar*
- *Otear*
- *Trepar*

Astrología
Idioma
Otro idioma
Juego
Memoria
Primeros Auxilios
Seducción
Arma a elegir

MÉDICO/CURANDERO

- *Con. Plantas*
- *Medicina*
- *Primeros Auxilios*
- *Psicología*

Alquimia
Buscar
Con. de animales
Con. de minerales
Elocuencia
Leer y Escribir
Memoria
Arma a elegir

PASTOR

- *Con. de Animales*
- *Escuchar*
- *Otear*
- *Rastrear*

Artesanía
Astrología
Buscar
Correr
Lanzar
Saltar
Trepar
Palo

PIRATA

- *Nadar*
- *Navegar*
- *Otear*
- *Arma a elegir*

Astrología
Idioma
Juego
Lanzar
Primeros Auxilios
Seducción
Trepar
Ballesta

PROSTITUTA

- *Discreción*
- *Elocuencia*
- *Robar*
- *Seducción*

Comerciar
Correr
Esconderse
Forzar Mecanismo
Juego
Ocultar
Otear
Psicología

SOLDADO

- *Cabalgar*
- *Arma a elegir*
- *Ballesta*
- *Escudo*

Buscar
Conducir Carro
Discreción
Esconderse
Esquivar
Otear
Primeros Auxilios
Tortura

Dinero inicial y Puntos de Aprendizaje (P. Ap)

El dinero inicial es la cantidad de monedas de plata que dispone el Pj, en el momento de su creación, para comprar material. No tiene nada que ver con los ingresos del Pj (ver Ingresos y Gastos en el capítulo II).

Este capital indica los ahorros del Pj, y el valor de sus posesiones. Al menos la mitad debe gastarse en equipo. (ver lista de material en el Capítulo II). Esta cantidad inicial depende de la posición social del Pj:

1.10 Dinero Inicial

Alta Nobleza	2.500 monedas de plata
Baja Nobleza	1.300 monedas de plata
Burguesía	1.500 monedas de plata
Villanos	200 monedas de plata
Campesinos	100 monedas de plata

El jugador deberá tener presente, en el momento de adquirir sus posesiones, las limitaciones de armadura y armamento de su Pj, si las tuviera.

El apartado de P.Ap (Puntos de Aprendizaje) lo dejaremos por el momento en blanco. Hablaremos de él en el Capt. II (Mejora de personajes y puntos de aprendizaje).

Hechizos y PC

Si el Pj tiene 50 o más puntos de Conocimiento Mágico y más de 50 en Irracionalidad tiene derecho a conocer y usar la Magia. Para emplear la magia se necesitan los puntos de Concentración (PC), que corresponden al 20% de la IRR del PJ. Consúltese el Capítulo IV.

Rasgos de carácter

A lo largo de la vida anterior del Pj (desde su nacimiento hasta el momento en que empieza a jugar) pueden haberse producido situaciones que hayan modificado su carácter, o que sencillamente le hayan marcado para el resto de su vida. El jugador deberá lanzar 1D100, y consultar la tabla 1.11 tantas veces como esté obligado por su edad:

Si tiene 17 años, o menos, no está obligado a hacer ninguna tirada.
Si tiene 18 ó 19, debe hacer una.
Si tiene más de 20 años, debe hacer dos.
Aparte de esas tiradas se pueden hacer opcionalmente dos más, si así lo desea el jugador.

Algunos resultados son muy buenos. Otros, totalmente nefastos. En caso de que un resultado se repita será anulado, realizándose una nueva tirada. El Director de Juego es libre de anular un resultado si lo considera necesario.

Con ciertos resultados, puede ocurrir que las características o competencias del Pj aumenten o disminuyan. Una característica puede ser aumentada por este procedimiento cuanto se quiera, pero no puede disminuir por debajo de 1. Una competencia, en cambio, puede tener números negativos, pero no puede alcanzar más allá de su tope por característica.

Ejemplo de creación de personaje

Javier se dispone a hacerse un Pj de Aquelarre. Lanza los dados para determinar la Posición social de su familia y saca un 8: familia de campesinos. Como profesión, elige ser Soldado y de sexo masculino. En la profesión paterna le sale un 5, así que su padre era Curandero. Lanza 1D100 para ver si poseía conocimientos mágicos y le sale 76%, o sea que no.

En situación familiar le sale un 1: Padres desconocidos. Rápidamente el Dj improvisa que una mujer desconocida llamó a las puertas del curandero que ha criado al Pj una noche sin luna, dio a luz y murió. Puede que le dé alguna pista para que investigue acerca de sus orígenes e improvisar aventuras... o puede dejarlo ahí.

Con mucha propiedad, Javier decide poner a su Pj el curioso nombre de "Ignotus". Decide no estar casado, ni tener hijos (al menos que él sepa). Como nacionalidad elige Castilla, grupo étnico castellano.

Reparte 100 puntos entre sus características principales de la manera siguiente:

Fuerza 20
Agilidad 15
Habilidad 20
Resistencia 20
Percepción 10
Comunicación 5
Cultura 10

Por ser Soldado tíene que tener un mínimo de 15 en Fuerza y Habilidad, pero ha preferido ponerse 20 para ser mejor luchador. Es un individuo de gran fuerza física, buenos reflejos y muy diestro con las manos, de excelente salud y poco comunicativo. Tras calcular las características secundarias nos queda un tipo de 70 kg. de peso y 1´71 m, de Apariencia 10 (Mediocre) y de 21 años de edad.

Javier decide que Ignotus no cree en tonterías y se asigna 75 puntos a RR, dejando 25 (el mínimo) a IRR. Calcula su Suerte, que le queda en 25, y reparte sus 100 puntos entre las distintas competencias:

Competencia	%	Puntos gastados
Buscar	10	
Cabalgar	45	
Conducir carro	20	
Discreción	35	20
Esconderse	15	
Esquivar	15	
Otear	40	30
Tortura	40	20
Primeros Auxilios	20	
Ballesta	60	
Escudo	60	
Hacha	90	30

Javier asigna a Ignotus los 25 puntos de la profesión paterna en Primeros Auxilios, incrementándolo a 45%.

Ignotus, por ser de origen campesino, dispone de un capital inicial de 100 monedas de plata... ¡Pocas son!. Habrá que buscar algún señor que necesite de un brazo fuerte...

Por último, efectúa las tiradas de carácter. Debe hacer obligatoriamente dos (por su edad) y le sale:

36. Fue mercenario. Su Ballesta sube a 85% y su Mando a 35%.

11. Educado por un alquimista (¿quién lo hubiera dicho?). Su Alquimia y Conocimiento de Minerales suben a 25%.

Animado por tan buenos resultados, decide hacer las dos tiradas voluntarias:

26. Su Escuchar sube a 25%.

98. Camorrista y pendenciero, su Pelea sube hasta 45%.

A la vista de estos resultados, Javier inventa junto con el Dj la historia de que su madre murió al dar a luz, y que la única pista que tiene de su familia es un viejo y sucio pañuelo con un escudo de armas bordado en él. El curandero que asistió a su madre lo educó lo mejor que pudo, hasta que lo colocó como sirviente en la casa de un alquimista amigo suyo. El inquieto muchacho estuvo poco con el sabio, uniéndose a una banda de mercenarios que le enseñaron el oficio de soldado, así como los malos hábitos y el falso orgullo de los bravucones...

Ignotus está listo para empezar a jugar a Aquelarre

01 **Mató a su mejor amigo** en un arrebato de furia. Desde entonces odia pelear y mucho más matar: -25% en TODAS las competencias de combate.

02 Extraordinariamente **locuaz y parlanchín**. De hecho, en ocasiones tiene dificultades para mantener la boca cerrada. Por otra parte, cuando entra en materia es capaz de convencer a cualquiera de casi cualquier cosa: +25% en Elocuencia.

03 **Sentidos** extraordinariamente **sensibles**: +2 en Percepción.

04 **Alergia a** algo (a determinar por el DJ, por ejemplo el polen de determinadas plantas, o cierto tipo de frutas). Caso de entrar en contacto con esa sustancia, el Pj verá mermadas todas sus competencias en -30% Por cierto... el Pj, al principio, no tiene por qué saber cual es la sustancia en concreto a la que tiene alergia. Ese detalle ya se lo comunicará el maquiavélico y enfermizo Dj cuando llegue el momento (je, je, je).

05 **Busca al asesino de su familia**: Se ha entrenado a fondo para el día en que lo encuentre: Pérdida de toda o parte de la familia del Pj (a determinar por el Dj). +25 en un arma a elegir.

06 **Peleado con su familia** (detalles a determinar por el Dj), que lo han echado de casa, lo han desheredado y tiene que vivir en un ambiente más humilde: descenso de un nivel social (lo que afecta tanto a renta como a gastos, consultar pág. 37 del manual). Evidentemente, este rasgo no afectará gran cosa a los campesinos (que no pueden descender más).

07 Lleva siempre consigo el **arma de su padre**, de la cual nunca se desprende: Regalo de un arma.

08 **Bastante guapo/a**: +5 en Aspecto.

09 **Problemas de peso**: +30 Kg. -5 en Agilidad.

10 Sufrió un accidente que le **desfiguró la cara**: -5 en Aspecto.

11 **Educado** durante un tiempo por un **Alquimista**: +15% en Alquimia y Conocimiento de Minerales.

12 **Cobardía**: El Pj sólo atacará por la espalda o a individuos desarmados. En caso de ser atacado procurará siempre huir, defendiéndose normalmente si no tiene otro remedio.

13 **Vista excelente**: +25 en Otear y Buscar.

14 **Lengua cortada** (por accidente, tortura o castigo especialmente cruel, a determinar por el Dj). Las competencias de Cantar, Elocuencia, Mando y Hablar cualquier idioma se reducen a 0. Las otras competencias de Comunicación (Comerciar, Disfrazarse y Soborno) no pueden superar el 25%, ya que se supone que se comunica únicamente por mímica. Ni que decir tiene que su Comunicación queda reducida a 5. El jugador puede hablar normalmente con los otros jugadores, pues se supone que, a fuerza de llevar tiempo juntos, los otros Pj entienden ya sus expresiones de cara y sus gestos.

15 **Misógino**: A raíz de una frustración amorosa el Pj ve con desprecio y desconfianza a todos los miembros del sexo opuesto:: -25 en Seducción.

16 **Extranjero**: El Pj procede de otro país, y tiene serias dificultades para hacerse entender. Se le dará como idioma natal uno de fuera de la península, y, de entrada, no podrá tener ningún idioma peninsular por encima de su Cultura x 2.

17 **Carisma con los animales**: Estos no le atacarán en un principio, a no ser que se muestre hostil hacia ellos, o estén hambrientos, o hayan sido entrenados. +25 en Con. de los Animales.

18 **Vértigo**: -25 en trepar.

19 **Le apasionan las armas y el combate**. Tanto, que ha descuidado parte de su educación para centrarse en ello. El jugador descontará 25 puntos de las competencias de Percepción, Comunicación y Cultura para asignarlos a una o varias competencias de armas.

20 **Criado en otro país**, fuera de la Península. (A determinar por el Jugador). Posee el idioma de dicho pais al 100%, aparte de su idioma natal.

21 **Le odian los animales**: Los perros le ladran e intentan morderle sin provocación, los caballos se encabritan y se resisten a ser montados por él, etc. Puede que sea porque el Pj tampoco les tiene mucho cariño, o quizá porque les tenga miedo. -25% en Conocimiento de animales.

22 **Extremadamente débil**, a raíz de unas fiebres casi mortales: -5 en Fuerza, Agilidad y Resistencia.

23 **Ambidextro**: El Pj usa con la misma fluidez la mano izquierda que la derecha. No tiene pues, los malus por usar «mano torpe».

24 **Bajito**: -30 cm. de altura

25 A raíz de una estrepitosa caída de un caballo en la que estuvo un tiempo «como muerto» (es decir, lo que hoy en día diríamos en semi coma por conmoción cerebral), el Pj tiene un **miedo atroz a los caballos** en general y a montarlos en particular: -50% a Cabalgar.

26 **Oído sensible**: +15 en Escuchar

27 **Cleptómano**: siempre que se presente la ocasión, el Pj intentará robar, aunque el botín no tenga ningún valor. +25 en Robar.

28 **Honradez a toda prueba**: El Pj va siempre con la verdad por delante, diciendo las cosas a la cara y por su nombre, y negándose dentro de lo posible a cometer actos delictivos (-25% a las competencias de Falsificar, Juego, Ocultar, Robar y Soborno).

29 **Confiado**: En un principio, el Pj no desconfía de nadie, a no ser que le den pruebas evidentes de mala fe: -25 en Psicología.

30 Está siempre dándose **aires de grandeza**, simulando honras y títulos que no le corresponden, y gusta de hacerse pasar por quien no es: +25% a la competencia de Disfraz.

31 **Irascible y violento por naturaleza**: +25 en Pelea y en un grupo de armas a elección del Jugador.

32 **Educado por un brujo/a**: +25% en Astrología y Conocimiento Mágico.

33 Desde pequeño se le ha inculcado al Pj el precepto de que **es de cobardes esconderse** . Tiene, pues un -25% en dicha competencia.

34 Es, cuando puede, un **sibarita y** un **gourmet**, amante de la buena comida y la buena bebida: +25 en Degustar.

35 **Un poco cojo**. No es grave, pero le impide caminar bien... y también ir deprisa cuando las circunstancias lo requieren: -25% a Correr.

36 En el pasado, estuvo en una tropa de **mercenarios**: +25 en Mando y en un grupo de armas.

37 **Herencia inesperada**: En el momento de creación del Pj, éste dispone de 1.500 monedas de plata más, que debe gastar íntegramente en la compra de material y posesiones.

38 **Despistado** por naturaleza: -25 en Memoria.

39 **Condenado a muerte en su tierra** (detalles a cargo del Dj). Si vuelve a su lugar de origen, o está siquiera por su país, el Pj estará siempre en peligro de ser descubierto y capturado.

40 Posee un objeto con un hechizo de **Talismán** (a determinar por el Dj). +10 en Irracionalidad. Consultar Capítulo IV.

41 **Sexto sentido**: El Pj siempre reaccionará en el último minuto ante un ataque por sorpresa, no siendo sorprendido jamás. Por ello ignorará los bonus y malus de «ataque por sorpresa» que aparecen en el capítulo III (Combate) cuando le perjudiquen. Del mismo modo, determinará su Iniciativa de forma normal, en cualquier circunstancia.

42 **Cojo de una pierna**: -2 en Agilidad

43 Tiene una **amistad superior en un nivel social** al suyo... El jugador y el Dj se pondrán de acuerdo en los detalles. Esta amistad no le acompañará en sus viajes y aventuras, pero puede hacerle favores en caso de necesidad.

44 Una **familia** más o menos poderosa (y más o menos numerosa) **busca al Pj para lavar** (con la sangre de éste) **una ofensa** real o imaginaria, a gusto del jugador y del DJ. La ofensa puede incluir un amplio abanico: haber dejado preñada a una de las mujeres de la familia, una deuda, una ofensa, o simplemente una vieja rencilla entre familias, tan antigua que nadie recuerda cómo se originó.

45 **Perdió** hace un par de años **la mano izquierda**: -5 en Habilidad, imposibilidad de usar armas a dos manos.

46 Tiene una **mala coordinación neuro-muscular**: Cuando quiere ir a la derecha va a la izquierda, y viceversa. Esto se agrava en momentos de estrés, y es particularmente grave en combate: -25% en Esquivar.

47 Posee una **buena voz**, fuerte y bien entonada: +25 en Cantar.

48 Es extraordinariamente **robusto**: +5 en Fuerza

49 Le da cierto **reparo relacionarse** con la gente a nivel personal: -15% en Elocuencia y Seducción.

50 Es un **come piedras**, capaz de tragar lo que le echen, esté cocido, podrido o crudo: -25% a Degustar.

51 Es un **sádico** que disfruta con el sufrimiento y la muerte: +25 en Tortura.

52 Tiene un **don natural** (hasta ahora desconocido por él) a la hora **de aprender idiomas**. Los P. Ap que gaste en un futuro para aprender o mejorar un Idioma, le valdrán doble.

53 Es **sordo de una oreja**: -25 en escuchar.

54 **Excepcionalmente hábil**: +5 en Habilidad.

55 **Desconfiado y** algo **paranoico**, el Pj se fija mucho en las gentes, siempre esperando que abusen de él, le mientan o le traicionen: +25% a Psicología.

56 Es un **hombre de mundo**, conocedor de la gente y del espíritu humano: +15 en Psicología.

57 **Educado en un convento**: +25% en Leer y Escribir y Teología.

58 Es **extraordinariamente simpático** y convincente cuando habla: +15 en Elocuencia y en Comerciar.

59 **Don natural** para la **enseñanza**. El Pj explica las cosas con suma claridad. +25% a Enseñar.

60 **Odia discutir un precio**: si puede pagar lo que le piden, lo hace. En caso contrario, se va. -25 a Comerciar

61 **Corto de vista**: -25% a Buscar y Otear.

62 **Mareo**: El Pj se marea SIEMPRE que pone el pie en un barco. -25 en Navegar.

63 **Memoria fotográfica**: Al Pj casi nunca se le olvida nada: +35 en Memoria

64 **Criado en una provincia costera**: +25 en Nadar y Navegar.

65 **Aficionado a la caza**: +15 en Rastrear.

66 Tuvo acceso a una **educación suplementaria**: +5 en Cultura.

67 Cierto r**echazo al mundo mágico** e Irracional: -15% a IRR (es decir, +15% en RR).

68 **Tiene 1D4 hijos** a los que mantener (consultar el apartado gastos familiares).

69 **Le gustan MUCHO las mujeres** (y si es un Pj femenino, los hombres). De hecho, no pierde ocasión de abordarlas/os, bromear, y, si puede, compartir la cama con ellas/os (y no precisamente para dormir). +25 en Seducción.

70 Tiene un **miedo terrible al agua**: -25 en Nadar.

71 **Le gustan las personas de su mismo sexo**... +50% en Seducción frente a un Pj (o PnJ) que comparta sus tendencias, -50% en caso contrario, o en el caso de alguien de distinto sexo.

72 **Casi suicida en el Combate**: El PJ NUNCA retrocederá ni huirá de un enemigo, a no ser que sea superado abrumadoramente en número. +30 en un arma.

73 Al personaje, la **sed de aventuras** se le despertó **tarde...** Por ello tiene 3D10 años más... y 2 P.Ap extra (a repartir normalmente durante la creación de Pj) por cada año de más. ¡Atención a las reglas de envejecimiento!.

74 **Criado en un ambiente rural**. +25 en Conocimiento de Plantas.

75 **Vicio del Juego**: Le cuesta mucho negarse a una partida o a una apuesta. -15 en Juego.

76 Para Pj masculinos, **calvicie prematura**. En el caso de Pj femeninos, pelo prematuramente cano.

77 Ha sido educado con la idea de que **no es honorable matar a un enemigo a distancia**, sino cuando se le ve el blanco de los ojos: -25% en armas de ese estilo (arcos, ballestas y armas de fuego).

78 Prefiere la **vida sedentaria** al esfuerzo físico, y el trabajo intelectual al trabajo manual. El jugador deberá restar un total de 25 puntos de sus competencias de Agilidad, y Habilidad (incluyendo las competencias de armas) para sumarlos a competencias de Percepción, Comunicación y Cultura.

79 **Busca un pariente** cercano desaparecido o raptado (hermano/a, padre, madre, mujer, hijo/a). Está dispuesto a lo que sea con tal de recuperarlo, + 15% en un grupo de armas.

80 **Viaja junto a un amigo**, compañero o simplemente criado. Se generará de la manera habitual (aunque con sólo 75 puntos para características) pero no dispondrá de puntos para competencias: Así, solamente destacará en las cuatro competencias básicas de su profesión. En un principio será llevado por el jugador del Pj, pero no realizará acciones estúpidas ni suicidas.

81 **Desprecia a todos los que no sean de su raza o religión**, o pertenezcan a una clase social inferior.

82 **Maldito por Dios**. A raíz de un incidente a determinar por el DJ, el alma del Pj está condenada. Se pondrá enfermo cada vez que entre en una iglesia o lugar sagrado (en términos de juego, perderá 1 punto de Resistencia cada 5 minutos de estancia, hasta que se vaya o muera). Los puntos se recuperarán cómo si de heridas se tratasen.

83 **Más alto de lo normal**: Añadir 30 cm. a la altura.

84 **Bastardo**: Descubre que sus supuestos padres no son sus auténticos progenitores. Origen verdadero a determinar por el DJ.

85 **A la manera de los gatos**, tiene el don de caer casi siempre de pie: + 25 en Saltar.

86 **Mascota**: El Pj tiene un animal (a determinar) que le acompaña a todas partes. Dicho animal **no** tiene habilidades especiales (vamos, que no es ni Rin Tín Tín ni Lassie).

87 **Más delgado de lo normal**: Restar 30 kg. al peso.

88 Le encantan los lugares altos y **trepa como una ardilla**. + 25 a la competencia de Trepar.

89 Ya sea por haber hecho un voto o simplemente porque no le gusta el agua, **el Pj no se baña jamás**. Tampoco es tan raro en la época, pero en este caso se suma a un serio problema de olor corporal: Los pies le huelen a muerto, tiene halitosis y cuando levanta el brazo sus sobacos hieden. Estar junto a él en un lugar cerrado es una verdadera tortura. Eso le da ciertos problemas a la hora de "relacionarse". –25 a Seducción.

90 **Tartamudo**: –25 a todas las competencias de Comunicación.

91 **Torpe por naturaleza**: –10 a todas las competencias de Habilidad.

92 Su padre era un esclavo de la lejana Etiopía, tierra del Preste Juan, traído por los musulmanes hasta la península... Si, lo has adivinado, el Pj es i **Negro**!.

93 **Con ínfulas de poeta**, siempre que puede está escribiendo y recitando versos.+25 a Leer y Escribir.

94 **Ruidoso**, el sigilo es algo totalmente desconocido para él. –25 a Discreción.

95 **Sigiloso como un gato**, tiene una habilidad natural para no llamar la atención. +25 en Discreción.

96 **Curioso**: Siempre se fija en todo lo que pasa a su alrededor... descubriendo cosas que mucha gente pasa por alto. + 25 en Descubrir.

97 **Enfermedad**. Empieza el juego enfermo de una de las siguientes enfermedades (lanzar 1D6):

1. Herpes
2. Ladillas
3. Gonorrea
4. Pulmonía
5. Tifus
6. Peste bubónica

98 **Camorrista y pendenciero**, nunca deja pasar una bronca sin repartir golpes. Si se trata de sacar las armas... bueno, eso ya es otra cosa: +25% en Pelea.

99 Fue **testigo de un suceso paranormal**... y de la actuación de la Fraternitas Vera Lucis. Los miembros de la secta lo acusan de brujo, y se han juramentado para matarle allí donde lo vean. El Pj, por su parte, ha tenido que aprender a defenderse de sus ataques: +15% a IRR, +25% en un grupo de armas.

00 **Habilidad natural** para el manejo de todo tipo de **armas**. + 10% en todas ellas.

Creación de Personajes para Villay Corte

Si se desea jugar aventuras de Aquelarre ambientadas en el Renacimiento o en el siglo de oro (siglos XVI y XVII) habrá que tener en cuenta ciertas modificaciones a la hora de crear el Pj.

Determinar la Posición Social de la familia
Sin cambios.

Elegir Profesión, según Posición Social
El Pj elegirá una o dos profesiones entre las que estén a su alcance por su posición social.

Descripción de las diferentes profesiones

Artesano, Brujo, Clérigo, Comerciante, Cortesano, Ladrón, Marino, Médico/Cirujano, Pastor.
Sin cambios.

Bandolero
Ver Bandido medieval.

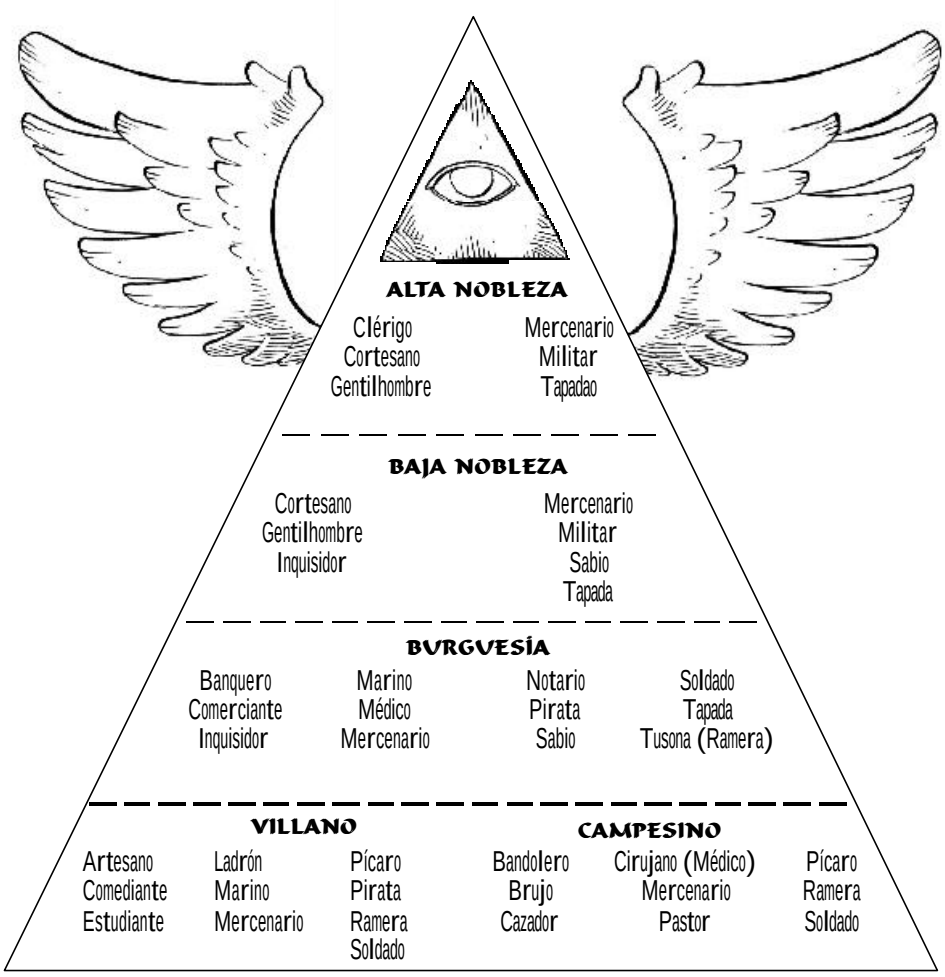
Banquero
Ver Cambista medieval.

Cazador
Puede usar armas de fuego largas.

Comediante
Ver Juglar medieval.

Estudiante
Ver Goliardo medieval.

Notario
Ver Escriba medieval.



Gentilhombre
En la España del siglo XVII ser un gentilhombre es algo más que pertenecer a una determinada clase social. Incluye poseer una serie de valores basados en la caballerosidad a las damas, el honor, el servicio al Rey y la defensa de la Fe Católica. Soldado y aventurero sin par, no dudará en arriesgar su vida por una mujer, una causa noble (o no tanto...) o simplemente por una botella de vino. El que llega con la punta de la espada dónde no llega con la mano.

Mínimos de características
15 en Cultura y en Habilidad.
Limitación en armas y armaduras
Ninguna.

Inquisidor
Clérigo encargado de descubrir la herejía y de castigar a los herejes que la practican. Dentro de la herejía, por supuesto, se incluye la magia, ya que la Inquisición no marca diferencias entre magia blanca o negra, considerándolo todo brujería, y por lo tanto signo de adoración al Diablo. El único hechizo que pueden aprender es el de Exorcismo.

Mínimos de características
15 en Cultura y en Percepción.
Limitación de armas y armadura
Armaduras tipo 1, sin casco. Armas tipo 1.

Mercenario
Soldado profesional, sin escrúpulos, que vive exclusivamente en su habilidad con las armas. Suele viajar allí donde se encuentre la guerra, vendiéndose al bando que le pague más o que le merezca mayor confianza de lograr la victoria. Aunque son despreciados por los soldados normales, suelen cobrar más que éstos, ya que sus conocimientos militares suelen ser más amplios y específicos. Su rango en la jerarquía militar depende de su porcentaje en la competencia de Táctica.

Mínimos de características
10 en Fuerza, Agilidad y Habilidad.
Limitación de armas y armadura
Ninguna.

Militar
Ver Guerrero medieval.
Su posición dentro de la jerarquía militar viene determinada por su posición social:
Duque: Maestre de Campo o General de Caballería.
Marqués: Coronel.
Conde: Sargento Mayor.
Barón: Capitán.
Caballero: Alférez.
Hidalgo: Sargento o Cabo de Escuadra.

1.1.1 Tabla de rango del Mercenario

01 – 15%	Soldado
16 – 25%	Cabo de escuadra
26 – 50%	Sargento
51 – 70%	Alférez
71 – 80%	Capitán
81 – 90%	Sargento Mayor
91 – 95%	Coronel
96 – 00%	Maestre de Campo o General de Caballería

Pícaro

Este personaje, típico de la literatura de nuestro siglo de oro (el Lazarillo, el Buscón) se caracteriza por ser de ascendencia social baja, y vivir de la buena fe, la credulidad y a veces la estupidez de la gente: mendigo, limosnero, alcahuete, ladrón cuando le dejan, timador cuando puede, intenta (y normalmente consigue) ganarse el pan con su ingenio en lugar de con el sudor de su frente.

Mínimos de características

15 en Habilidad y en Comunicación.

Limitación de armas y armaduras

Armadura tipo 1, sin casco. Armas tipo 1, palos u hondas.

Ramera

Ver Prostituta medieval.

Sabio

Ver Alquimista medieval.

Soldado

Sin cambios, excepto que su posición en la jerarquía militar está determinada por su competencia de Mando:

01 – 15%	Bisoño (Novato)
16 – 40%	Veterano
41 – 80%	Cabo de Escuadra
81 – 00%	Sargento

Tapada

Aquella Dama misteriosa oculta tras las cortinas de su oscuro carruaje. ¿De quién se trata? ¿Será una mujer de dudosa reputación? ¿Tal vez una noble Dama en apuros? ¿Quizás una espía sin escrúpulos? ¿O tal vez una simple aventurera?. Observad y juzgad.

Mínimos en Características

15 en percepción y Comunicación, 18 en Aspecto.

Limitación de Armas y Armaduras

Armas fáciles de ocultar, como pistolas que no sean de silla o armas de tipo 1. Armaduras tipo 1 y 2.

Antes de que Dios se hiciese hombre, el diablo se había hecho mujer.

Cada pleito lleva cuatro almas al infierno.

1.1.2 Tabla de la profesión paterna

	Alta Nobleza		
1	Clérigo (*)	1	Cortesano
2	Cortesano		
3	Cortesano	3	Gentilhombre
4	Cortesano		
5	Gentilhombre	5	Inquisidor
6	Gentilhombre		
7	Mercenario	7	Militar
8	Militar		
9	Militar	9	Militar
0	Militar		

	Burguesía		Villano
1	Banquero		
2	Comerciante	2	Comerciante
3	Inquisidor		
4	Médico	4	Ladrón
5	Marino		
6	Mercenario	6	Mercenario
7	Pirata		
8	Notario	8	Pícaro
9	Sabio		
0	Soldado	0	Soldado

	Campesino
1	Bandolero
2	Brujo
3	Cazador
4	Cirujano (Médico)
5	Jornalero
6	Jornalero
7	Mercenario
8	Pastor
9	Pícaro
0	Soldado

(*) En caso de que salga este resultado el Pj es un bastardo (ver resultado 2 en la tabla 1.4 «Padres»).

Determinar la profesión paterna

Lanzar 1D10 y consultar la tabla de Profesión Paterna según el origen social de los Pj.

(*) En caso de que salga este resultado el Pj es un bastardo (ver resultado 2 en la Tabla de Padres).

Determinar situación familiar

Sin cambios

Elegir Nacionalidad y Grupo étnico

El jugador debe elegir en cuál de los reinos y territorios que forman el Imperio de las Españas en Europa ha nacido su Pj, y el grupo étnico en el que se ha criado. Algunas profesiones y orígenes sociales son incompatibles con determinados grupos étnicos.

1.1.3 Tabla del conocimiento mágico paterno

Profesión paterna	
Artesano	10%
Bandolero	05%
Banquero	10%
Brujo	60%
Cazador	05%
Clérigo	15%
Comerciante	15%
Cortesano	10%
Estudiante	25%
Gentilhombre	10%
Jornalero	10%
Inquisición	25%
Marino	15%
Médico	15%
Mercenario	05%
Militar	05%
Notario	10%
Pastor	10%
Pícaro	05%
Pirata	10%
Sabio	40%
Soldado	05%

Castilla

Castellano. Gallego. Vasco (sólo campesinos), Morisco (sólo campesinos) y Judeo converso (burgueses o villanos).

Aragón

Castellano, Catalán, Morisco (sólo campesinos) y Judeo converso (burgueses o villanos).

Portugal

Sin cambios

Portugués (Gallego), Marrano (Judeo converso Portugués, mismas limitaciones).

Países Bajos

Flamenco, (Francés) Walón (alemán).

Alemania

Alemán.

Italia

Italiano.

Asignar los puntos de características principales, Determinar las características secundarias, Determinar Racionalidad e Irracionalidad, Calcular Suerte.

Sin cambios.

Repartir P. Ap.

Competencias por profesiones

Asignar dinero inicial, Magia y calculo de PC, Rasgos de Carácter.

Sin cambios.

Las Competencias básicas vienen indicadas en cursiva.

ARTESANO
- Artesanía
- Buscar
- Comerciar
- Memoria

Conducir Carro
Elocuencia
Enseñar
Escuchar
Leer y Escribir
Psicología
Soborno
Cuchillo

BANQUERO
- Alquimia
- Comerciar
- Con. Mineral
- Sobornar

Artesaníal
Elocuencia
Etiqueta
Falsificar
Leer y Escribir
Memoria
Otear
Psicología

BANDOLERO
- Esconderse
- Otear
- Tortura
- Arma a elegir

Correr
Escuchar
Lanzar
Psicología
Rastrear
Soborno
Trepar
Arma de fuego larga

BRUJO
- Alquimia
- Astrología
- Con. Mágico
- Con. Plantas

Buscar
Con. Animales
Con. Mineral
Enseñar
Leyendas
Medicina
Prim. Auxilios
Psicología

CAZADOR
- Escuchar
- Otear
- Rastrear
- Arma de fuego larga

Buscar
Cabalgar
Con. de Animales.
Con. de Plantas
Esconderse
Lanzar
Trepar
Arma a elegir

CLÉRIGO
- Elocuencia
- Latín
- Leer y Escribir
- Teología

Buscar
Enseñar
Escuchar
Etiqueta
Idioma a elegir
Memoria
Psicología
Arma a elegir

COMEDIANTE
- Cantar
- Elocuencia
- Juegos de Manos
- Música

Correr
Esquivar
Leer y Escribir
Leyendas
Memoria
Pelea
Saltar
Arma a elegir

COMERCIANTE
- Comerciar
- Elocuencia
- Psicología
- Soborno

Buscar
Conducir Carro
Escuchar
1 idioma
Leer y Escribir
Nadar
Ocultar
Arma a elegir

CORTESANO
- Elocuencia
- Latín
- Leer y Escribir
- Teología

Buscar
Enseñar
Escuchar
Etiqueta
Idioma a elegir
Memoria
Psicología
Arma a elegir

ESTUDIANTE
- Etiqueta
- Leer y Escribir
- Juego
- Seducción

Correr
Elocuencia
Esquivar
Latín
Robar
Teología
Cuchillo
Pelea

GENTILHOMBRE
- Cabalgar
- Juego
- Arma a elegir
- Otra arma a elegir

Degustar
Elocuencia
Etiqueta
Esquivar
Leer y Escribir
Seducción
Táctica
Pelea

INQUISIDOR
- Leer y Escribir
- Psicología
- Teología
- Tortura

Astrología
Con. Mágico
Elocuencia
Latín
Leyendas
Mando
Medicina
Otear

LADRÓN
- Correr
- Esquivar
- Robar
- Trepar

Buscar
Disfrazarse
Esconderse
Escuchar
Forzar mecanismo
Lanzar
Soborno
Arma a elegir

MARINO
- Nadar
- Navegar
- Otear
- Trepar

Astrología
Idioma
Otro idioma
Juego
Memoria
Primeros Auxilios
Seducción
Arma a elegir

MÉDICO
- Con. Plantas
- Medicina
- Primeros Auxilios
- Psicología

Alquimia
Buscar
Con. de animales
Con. de minerales
Elocuencia
Leer y Escribir
Memoria
Arma a elegir

MERCENARIO
- Tortura
- Pelea
- Un arma a elegir
- Otra arma a elegir

Cabalgar
Idioma a elegir
Ingeniería Militar
Juego
Mando
Otear
Primeros auxilios
Táctica

MILITAR
- Cabalgar
- Mando
- Un arma a elegir
- Otra arma a elegir

Escuchar
Esquivar
Juego
Leer y Escribir
Otear
Táctica
Tortura
Arma de fuego de mano

NOTARIO
- Falsificar
- Latín
- Leer y Escribir
- Memoria

Buscar
Elocuencia
Enseñar
Esconderse
Escuchar
Etiqueta
Psicología
Cuchillo

PASTOR
- Con. de Animales
- Escuchar
- Otear
- Rastrear

Artesanía
Astrología
Buscar
Correr
Lanzar
Saltar
Trepar
Arma a elegir

PÍCARO
- Elocuencia
- Juego
- Robar
- Cuchillo

Correr
Discrección
Disfrazarse
Esconderse
Esquivar
Otear
Psicología
Pelea

PIRATA
- Nadar
- Navegar
- Otear
- Arma a elegir

Astrología
Idioma
Juego
Lanzar
Primeros Auxilios
Seducción
Trepar
Arma de fuego larga

RAMERA
- Discreción
- Elocuencia
- Robar
- Seducción

Comerciar
Correr
Etiqueta
Esconderse
Forzar mecanismo
Juego
Otear
Psicología

SABIO
- Alquimia
- Astrología
- Con. mágico
- Leer y Escribir

Con. animal
Con. mineral
Con. vegetal
Enseñar
Griego
Latín
Primeros auxilios
Psicología

SOLDADO
- Cabalgar
- Arma de fuego
- Artillería
- Arma a elegir

Buscar
Conducir Carro
Discreción
Esconderse
Esquivar
Otear
Primeros Auxilios
Tortura

TAPADA
- Discreción
- Etiqueta
- Seducción
- Arma a elegir

Cabalgar
Disfrazarse
Elocuencia
Etiqueta
Escuchar
Falsificar
Leer y Escribir
Ocultar

TABLA 1.10



Cosas a no olvidar al jugar con Villa y Corte

Idioma
El castellano se impone como lengua común del Imperio, excepto en el mundo rural. Los Pj que no sean campesinos y que no pertenezcan al grupo étnico castellano pueden anotarse en dicho idioma un porcentaje igual al de su Cultura x 5.

Armas de fuego
Tienen mayor poder de penetración que las armas a distancia anteriores: A efectos de juego, ignoran en un 50% (redondeando por defecto) la protección de las armaduras. Es decir, que una bala que impacte contra unas ropas de cuero (protección 3) disminuirá su protección a 2.

Las espadas
Se estilizan, haciéndose más ligeras sin perder su resistencia, pues están mejor forjadas. Ven reducida la fuerza mínima para manejarlas en dos puntos.

El escudo
Desaparece. La gente se defiende con la daga, parando los golpes del enemigo, o con mucho con la capa enrollada en el brazo izquierdo. En términos de juego cualquier Pj de Villa y Corte que pelee parando con daga y atacando con espada tiene un bonus de +1 a la Iniciativa, ya que adopta un estilo de lucha más abierto y desembarazado que el que tiene atacar y parar con la misma arma. Respecto a lo de la capa... la parada con la misma se resolverá con la competencia de Pelea, y absorverá como máximo 3 puntos de daño. El resto irán directamente al brazo en el que está enrollada.

El casco
Solamente pueden usarlo tropas que estén de servicio en la localidad... o en tiempo de guerra, si forma parte del uniforme.

Moneda
Ducado de oro: Equivalente a 10 reales.
Real de plata: Equivalente a 15 maravedíes Maravedí de cobre.

Envejecimiento
Aumenta la esperanza de vida. Los Pj empiezan a tirar en la tabla de Edad a partir de los 40 años, en lugar de a los 35.

Capítulo II

Sistema de Juego

Exo ego clericus
ad laborem natus
tribulor multoiens
paupertati datus...



Las competencias

Como vimos en el capítulo anterior, las Competencias indican lo que nuestro Pj sabe hacer y qué posibilidad tiene de hacerlo bien. Vienen determinadas en porcentaje (%), lo cual significa que cuanto más alta tengamos una Competencia, más fácil será que la realicemos con éxito. No hay, como veremos más adelante, aciertos automáticos.

Las Competencias son conocimientos, habilidades que se han aprendido a lo largo de la vida, no talentos innatos. Dependen, sin embargo, de las Características Principales que definen al Pj. Como ya dijimos en el capítulo anterior, se tiene de base en una Competencia el valor de la Característica directora de esa Competencia, y en la creación de Pj se puede aumentar hasta el valor de esa Característica multiplicado por cinco, salvo en el caso de las de Cultura, que pueden llegar inicialmente al 100%. Posteriormente, a base de experiencia, las otras también pueden subir (ver Mejora de personajes y Puntos de Aprendizaje).

Ejemplo: Ignotus tiene 10 puntos en la Característica de Percepción. Tiene una base en la Competencia de Degustar del 10%, y puede incrementar esa Competencia (si lo desea y tiene suficientes Puntos de Aprendizaje) hasta un 50% (10 x 5). A lo largo de sus aventuras, a medida que vaya ganando más experiencia (es decir, P. Ap) podrá aumentar el valor de esa característica hasta el 100% si lo desea.

Si un Pj intenta realizar una acción no prevista por ninguna Competencia, el Dj le hará tirar por la Característica que mejor abarque dicha acción, multiplicada por un número de 1 al 5, según la dificultad que estime el Dj.

Ejemplo: Miguel el Sanador, un curandero campesino, se ha perdido en un espeso bosque de Galicia. Le dice al Dj que intenta caminar hacia la dirección correcta para salir. No hay la Competencia de Orientación en el juego, así que el DJ tendrá que improvisar. Decide que es una acción difícil, y le hace tirar por su Percepción x 2.

* Ni fruta sin desperdicio,
ni hombre sin vicio,
ni romería sin fornicio.

* Los diezmos de Dios:
de tres blancas, sisar dos.

Explicación de las competencias

Cada Competencia, se le añadan puntos o no, tiene una base igual a su Característica directora. Así, un Pj con 15 puntos de Cultura tiene un 15% en Alquimia, aunque no se gaste ni un solo punto.

Alquimia. (Cultura) Con este nombre se denominaban en la época los conocimientos químicos, que se encontraban mezclados con tradiciones místicas y mágicas. La Alquimia sirve, entre otras cosas, para preparar compuestos químicos (cómo venenos, o antídotos), pero también para preparar las diversas pociones y ungüentos de los hechizos mágicos (Ver Capítulo. IV).

Nota para el Dj: Si algún jugador gracioso manifiesta que su Pj intenta mezclar diversos componentes químicos para conseguir pólvora, nitroglicerina, la bomba de hidrógeno o cualquier otra substancia que pudiera destrozar la partida al Dj, este se cuidará muy mucho de que le estalle en la cara. De nada.

Artesanía. (Habilidad) Esta competencia abarca desde realizar pequeñas reparaciones (por ej. arreglar la rueda de un carro), hasta construir un mueble o una cabaña de madera. También se usa esta competencia para arreglar armas y armaduras. De todos modos, hay que tener las herramientas adecuadas para cada reparación.

Astrología. (Cultura) Indica el conocimiento del Pj de las diversas constelaciones. Diversos usos de esta competencia son la orientación nocturna, averiguar la hora según la posición del Sol, o determinar la hora más propicia para realizar según qué invocaciones.

Buscar. (Percepción) Sirve para efectuar un registro de una habitación, para intentar encontrar trampas o pasadizos secretos o para cachear a un prisionero en busca de armas u objetos ocultos.

Cabalgar. (Agilidad) Indica la habilidad del Pj en montar caballos, jumentos o mulas. En circunstancias normales, y si el Pj tiene 15% o más en esta competencia, no tiene que tirar los dados mientras lleve su caballo al trote o al paso. (En caso de que vaya montado en una mula el % mínimo será del 5%). Pero si la montura se encabrita, se desarrolla un ataque o cualquier hecho imprevisto, o simplemente se desea lanzar el caballo al galope o pelear montado en él, deberá tirar por la Competencia para dominar el caballo. Una pifia, o un simple fallo en una circunstancia especialmente crítica, pueden hacer que el jinete salga despedido de la montura. Ver el apartado Pelea a caballo del Capítulo III.

Cantar. (Comunicación) Como su nombre indica, esta competencia sirve para cantar una canción sin desafinar y con buena voz.

Comerciar. (Comunicación) Esta competencia sirve para discutir el precio original de un producto con posibilidades de conseguir una rebaja. En caso de regateo, comprador y vendedor lanzan los dados y comparan resultados con sus porcentajes. Aquél que saque una diferencia más alta gana la discusión. El comprador puede conseguir una rebaja de hasta el 30% sobre el precio original. Igualmente sirve para realizar operaciones financieras.

Conducir carro. (Habilidad) Esta competencia permite dirigir carros, carruajes y todo tipo de vehículos de tracción animal. Una pifia hace que el vehículo vuelque.

Conocimiento animal. (Cultura) Esta competencia permite identificar un animal (no mágico) por sus huellas, conocer sus costumbres, saber en caso de encontrar al animal en actitud hostil si va atacar o si sólo es un aviso, etc...

Conocimiento mágico. (Cultura) Representa la cantidad de conocimientos teóricos del Pj sobre rituales, instrumentos y fórmulas mágicas. Permite reconocer, igualmente, qué tipo de hechizo se utilizó examinando los restos de los componentes empleados. Asimismo permite identificar las criaturas del mundo irracional y conocer algunas de sus particularidades.

Conocimiento mineral. (Cultura) Permite identificar los diversos tipos de minerales en su estado bruto y conocer sus diferentes propiedades.

Conocimiento de plantas. (Cultura) Permite identificar los diferentes vegetales y conocer sus propiedades.

Correr. (Agilidad) Esta competencia no indica la velocidad que puede alcanzar un Pj (que viene determinada por la Agilidad), sino su aguante corriendo y su habilidad en sortear obstáculos.

Degustar. (Percepción) Indica la facultad de un Pj en paladear u olfatear la comida y la bebida, y detectar posibles sabores u olores extraños. (Veneno, por poner un ejemplo tonto).

Discreción. (Agilidad) Es la facultad de avanzar en silencio, o de pasar desapercibido en medio de una multitud.

Disfrazarse. (Comunicación) Pese a lo que su nombre puede sugerir, esta competencia no significa la habilidad en colocarse maquillajes faciales, (por otro lado inexistentes en la época) sino el porcentaje que tiene un Pj de hacerse pasar por lo que no es. Es decir, vestir y aparentar ser un integrante de otra clase social, de otra profesión o incluso de otro sexo. En este último caso se tendrá un malus extra del 40%.

Elocuencia. (Comunicación) Indica la habilidad de convencer a un interlocutor de un argumento determinado, siempre que no sea un absurdo. Caso de que se intente practicar esta competencia en un idioma que no sea el natal, el porcentaje no podrá ser superior al que se posea en dicho idioma.

Enseñar. (Comunicación) Es la capacidad de un individuo de transmitir sus conocimientos sobre un tema determinado. Consultar el apartado Mejora de Personajes y Puntos de aprendizaje.

Esconderse. (Agilidad). Esta competencia permite a un Pj ocultarse de los ojos de los demás. Es necesario que en el lugar existan accidentes físicos que hagan factible el ocultarse (lease árboles, rocas, hoyos; o en el caso de interiores detrás de paredes, muebles o en las sombras).

Escuchar. (Percepción) Indica la posibilidad de escuchar ruidos que en circunstancias normales pasarían desapercibidos.

Esquivar. (Agilidad) Esta competencia permite salvarse de los golpes que en circunstancias normales nos habrían impactado. No se pueden esquivar proyectiles. Ver más detalles en el Capt. III, Combate.

Etiqueta (Cultura). Usar a partir del siglo XVI. Esta competencia indica el grado en que el Pj domina «las buenas maneras» propias de palacio: los complicados bailes, el protocolo a seguir en determinadas fiestas o ante según qué personalidades, incluso la manera de insinuarse a una dama de alcurnia. El comportamiento, en general, que tiene que seguir un perfecto caballero en cada situación cortesana.

Falsificar. (Habilidad) Permite copiar un documento de la manera más exacta posible. Esta competencia no puede nunca ser superior a la competencia de Leer y Escribir que tenga el Pj.

Forzar Mecanismos. (Habilidad) Indica la destreza en abrir cerraduras sin la llave correspondiente. A no ser que se usen instrumentos delicados (ganzúas, o similares) la cerradura queda inservible. También sirve para desmontar trampas (cepos y similar)

Idioma. (Cultura) Es el porcentaje que se posee en leer, escribir y hablar una lengua que no sea la natal. No se puede leer y escribir una lengua mejor que la lengua natal.

La base de esta competencia es la característica de Cultura. No está impresa en la Hoja de Personaje, ya que si nunca se ha oido hablar de una lengua, se tiene un desconocimiento absoluto sobre ella.

Ingeniería Militar (Cultura). Usar a partir del siglo XVI. Indica la capacidad y los conocimientos necesarios para diseñar fortificaciones y detectar los puntos débiles de las mismas, para realizar el minado de las murallas y para detectarlos, así como para diseñar ingenios bélicos sencillos.

Juego. (Habilidad) Esta competencia no indica la suerte o desgracia del Pj (o PnJ) en el juego, sino la posibilidad de hacer trampas y de detectar si alguien las hace. Para simular una partida de un juego de azar determinado (cartas, dados o similar), cada uno de los jugadores de la mesa tirará por Suerte, ganando el jugador cuya diferencia entre el resultado de su tirada y su Suerte sea mayor. (A no ser, por supuesto, que alguien haga trampas).

Juegos de manos. (Habilidad) Es la capacidad de realizar pequeños juegos malabares, con pelotas, naranjas y similares. Esta competencia también sirve para escamotear algún objeto pequeño ante los ojos de la gente.

Lanzar. (Agilidad) Sirve para enviar por los aires un objeto pequeño, (como un proyectil improvisado o un arma arrojadiza) ya sea contra un enemigo o para lanzar dicho objeto a las manos de un amigo para que éste lo coja. Esta competencia también se utiliza para lanzar y afianzar una cuerda con un garfio o barra a un punto determinado.

Leer y escribir. (Cultura) Indica el porcentaje que se tiene en leer y escribir la lengua natal. Además, indica el techo al que se puede aspirar de leer y escribir otra lengua.

Leyendas. (Cultura) Esta competencia indica los conocimientos del Pj con respecto a las leyendas populares y sobre los seres fantásticos que las protagonizan. Puede ser útil para conocer algunas particularidades de las criaturas irracionales y cómo vencerlas, pero las informaciones no tienen por qué ser totalmente ciertas.

Mando. (Comunicación) Permite dar órdenes a Pnj que se encuentren al servicio del Pj o bien de rango inferior. A no ser que las órdenes sean suicidas, o bien que tengan órdenes de sus propios jefes, el Pj será obedecido en el acto. Esta competencia no sirve entre Pj.

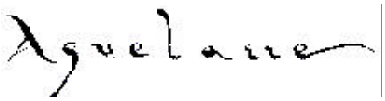
Medicina. (Cultura) Sirve para diagnosticar y curar enfermedades, heridas y envenenamientos. Para ello son necesarias tres cosas: disponer del equipo adecuado, tiempo y descanso. Consultar el apartado Heridas graves, enfermedad, vejez y muerte.

Memoria (Percepción) Los Pj solo pueden tirar por esta competencia a indicación del Director de Juego. Sirve para recordar detalles, nombres o caras que se pasaron por alto en su momento, o que el jugador ha olvidado pero que su Pj no tiene por qué.

Música. (Cultura) Esta competencia indica la habilidad del Pj en tocar instrumentos musicales. El jugador deberá especificar cuál es el instrumento en el que está especializado su Pj. Al tocar otros instrumentos, el Pj tendrá un malus del 25%.

Nadar. (Habilidad) Si un Pj se lanza o cae al agua (y su armadura no le hace irse al fondo directamente) debe usar esta competencia si no quiere ahogarse. Cada vez que pase la tirada avanzará cinco metros. Pero cuidado: si comete una pifia, o si falla la tirada más de tres veces seguidas, empezará a ahogarse, y si alguien no lo saca del agua terminará muriendo (ver reglas de Asfixia). Para sacar a alguien del agua hay que realizar tiradas normales de Nadar, pero reducidas a la mitad.

Navegar. (Habilidad) Esta competencia sirve para gobernar cualquier tipo de embarcación, desde un bote de remos hasta



una galera o una carabela. En embarcaciones grandes, por supuesto, hará falta una tripulación mínima para manejarlas. Ver Sobre Marinos y Barcos en éste mismo capítulo.

Ocultar. (Habilidad) Sirve para esconder objetos de pequeño o mediano tamaño, o para ayudar a esconderse a otras personas de la vista de la gente.

Otear. (Percepción) Permite darse cuenta de detalles que normalmente pasarían desapercibidos.

Primeros Auxilios. (Habilidad) Esta competencia sirve para intentar salvar la vida a los heridos graves moribundos. No hay que confundir con la competencia de Medicina. Consultar el apartado Heridas graves, enfermedad, vejez y muerte.

Psicología. (Percepción) Esta competencia permite a su poseedor descubrir si su interlocutor lo está engañando. También sirve para darse cuenta del estado de ánimo de las personas.

Rastrear. (Percepción) Permite seguir el rastro de un animal por el bosque. Esta competencia también sirve para seguir a un individuo sin perderlo de vista, ya sea en el campo o la ciudad.

Robar. (Habilidad) Se refiere a robar bolsas de dinero, de las que cuelgan de los cinturones de la época. La víctima tiene derecho a una tirada de Percepción x 3 para darse cuenta de que está siendo robada. Si el ladrón falla su tirada la víctima se da cuenta automáticamente, pero el ladrón puede coger aún la bolsa.

Si el ladrón saca una pifia no puede cogerla. Si saca un crítico, por el contrario, la víctima no se percibe de nada.

Saltar. (Agilidad) Con esta competencia pueden darse saltos verticales de hasta 1'50 m, y horizontales de hasta tres metros. Un crítico puede aumentar esta distancia dentro de los límites de lo razonable. También sirve para "caer bien" en caso de caída y para hacer acrobacias sencillas..

Seducción. (Aspecto) Esta competencia sirve para intimar con un representante del sexo opuesto (o del mismo sexo, si ambos comparten las mismas tendencias). A diferencia de otras competencias, su base no es una Característica principal, sino una secundaria: Aspecto. Un Pj agraciado, pues, puede tener esta competencia más allá del 100%. Consultar el apartado Amor y sexo en éste mismo capítulo sobre su mejor uso y empleo.

Soborno. (Comunicación) Esta competencia se utiliza para descubrir si un individuo determinado es sobornable, y para calcular aproximadamente con qué cantidad se contentaría. Ofrecer como soborno alguien una cantidad demasiado pequeña puede ofenderlo y ponerlo furioso. Ofrecerle una cantidad demasiado grande puede despertar sus sospechas, haciéndole pensar que el asunto es más importante de lo que parece.

Táctica (Cultura). Usar a partir del siglo XVI. El combate ya no es el choque brutal entre dos fuerzas característico de la etapa medieval, en la cual prevalecían, incluso en los grandes combates, los enfrentamientos individuales entre nobles o las escaramuzas entre pequeños grupos. Esta competencia permite dirigir con eficacia tropas relativamente numerosas tanto en batallas campales como en asedios, y usando conjuntamente tanto la Caballería como la Artillería o la Infantería.

Teología. (Cultura) Sirve para conocer los dogmas y la liturgia de la religión del Pj. Con un malus del 50%, es aplicable a las otras dos religiones de la Península. Recordemos que se practican tres religiones: Cristianismo, Judaísmo, e Islamismo.

Trepar. (Agilidad) Esta competencia sirve para determinar la facilidad del Pj en subir por una superficie más o menos vertical. Se realiza una tirada cada 10 m. Trepar ayudado por una cuerda da un bonus del 40%. Dos fallos consecutivos en Trepar suponen una caída, consultar el párrafo correspondiente en el apartado Vivir, peligro de muerte.

Tortura. (Habilidad) Esta competencia indica la habilidad del Pj en hacer daño a sus semejantes sin matarlos. Si se usa para interrogar, cada vez que se acierte la tirada su víctima deberá tirar por Resistencia x 3 para no hablar. Cada vez que se falle la tirada, la víctima perderá 1D6 puntos de Resistencia. Si se comete una Pifia, la víctima muere en el acto. Si se consigue un crítico, la víctima habla directamente.

* La misa y el pimiento, son de poco alimento.

* Perdices y frailes a pares.



Resultados críticos y pifias

Como hemos visto, las diferentes competencias vienen determinadas por un valor en porcentaje. Cuanto más alto sea ese valor, más posibilidades tenemos de hacerlo bien. Pero puede ocurrir que lo hagamos aún mejor.

Si en una tirada se saca el 10% o menos del valor de una competencia, sacamos lo que denominamos un **Acierto Crítico**. Eso significa que lo que intentábamos hacer nos ha salido de la mejor manera posible.

En contrapartida, puede ocurrir que fallemos de una manera desastrosa. A esto lo denominamos **Pifia**, y sucederá si sacamos el decimal negativo o superior de nuestro porcentaje crítico. En ese caso nos saldrá lo que peor nos podría suceder.

Ejemplo: Ignotus tiene un 60% en Escudo. Hace un crítico en esa competencia con un 6% o menos (el 10% de 60) y comete una pifia con un 96% o más.

Para una mejor comprensión, damos a continuación una tabla de los diferentes Críticos y Pifias según porcentajes:

2.1 Tabla de Críticos y Pifias

Porcentaje	Crítico	Pifia.
01-10%	01%	91-00%
11-20%	01%-02%	92-00%
21-30%	01%-03%	93-00%
31-40%	01%-04%	94-00%
41-50%	01%-05%	95-00%
51-60%	01%-06%	96-00%
61-70%	01%-07%	97-00%
71-80%	01%-08%	98-00%
81-90%	01%-09%	99-00%
91-99%	01%-10%	00%

Suerte

La característica de SUERTE puede usarse en AQUELARRE de dos maneras:

* La primera de ellas ya la mencionamos en el capítulo anterior: es la Suerte que puede tener el Pj en un momento determinado. Se mide en términos de porcentaje. Es más fácil que un Pj tenga más suerte en unas ocasiones que en otras. Esto se traduce en una serie de bonus y malus según la situación, reflejados en la siguiente tabla:

2.2 Tabla de Suerte

Infalible +75%	Difícil -25%
Muy fácil +50%	Muy difícil -50%
Fácil +25%	Imposible -75%
Normal 0%	

Nota: Esta tabla puede usarse también en situaciones especiales, aplicada a los porcentajes de las competencias.

Ejemplo:. El soldado Ignotus acaba de meter la pata (lo cual es habitual en él) y está cayendo desde lo alto de la torre en la que estaba haciendo guardia. Teniendo en cuenta que en la plaza es día de mercado, su Jugador pregunta esperanzado si hay alguna posibilidad de que caiga más o menos en blando (encima de unos toldos, o de mercancías que atenúen su caida). El Dj considera que la petición es muy traída por los pelos, y le da un margen de dificultad de Muy Dificil. (-50). Siendo la Suerte de Ignotus de 35% tiene un i-15%! de conseguir caer en blando.

La segunda manera de usar la Suerte es usarla para modificar tiradas. Si antes de lanzar los dados anunciamos al Dj que vamos a usar la Suerte, podremos usar sus puntos para sumar o restar (según nos convenga) al resultado de los mismos.

Ejemplo. Desesperado, Ignotus decide usar su Suerte. Lanza los dados y saca un 25. (25-35= -15!!!!). Por los pelos, Ignotus aterriza aparatosamente en medio del mercado, saliendo magullado pero milagrosamente vivo.

Los puntos de Suerte gastados se recuperan al final de la partida, en el momento de adjudicar los P.Ap. Caso de que la tirada salga bien, y no debamos gastar ningún punto de Suerte, perderemos 1 punto.

Uno o varios Pj pueden donar parte de sus puntos de Suerte a otro, de manera temporal (limitándose a la partida). Deben, sin embargo, especificarlo al Dj por adelantado.

Heridas graves, enfermedad, vejez y muerte.

Cuando, a consecuencia de una o varias heridas un Pj (o Pnj) llega a 0 o negativos puntos de Resistencia, cae inconsciente y entra en coma. A partir de ese momento pierde 1 punto por asalto, hasta alcanzar la totalidad de sus puntos de Resistencia negativos. En ese momento muere.

Ejemplo: Miguel el Sanador tiene 15 puntos de Resistencia. A consecuencia de un combate pierde 17 puntos. Está en el suelo, inconsciente, y dentro de 13 turnos morirá.

La muerte puede evitarse, sin embargo, con la competencia de Primeros Auxilios. Por cada asalto en que se pase la tirada, la víctima recupera 1D4 de puntos de Resistencia. Si se consiguen recuperar todos los puntos negativos del paciente, este se salvará.

Ejemplo: Cuando Miguel cae, sus compañeros lo apartan del combate y lo dejan a los cuidados de Zarah, una alquimista amiga suya. Éste usa su competencia de Primeros Auxilios con éxito y obtiene un 2 con el D4. Ha remontado dos puntos, pero pierde uno por el asalto, con lo cual ha ganado solamente uno. Miguel morirá dentro de 14 turnos. En el siguiente asalto, Zarah consigue sacar de nuevo su tirada, y saca un 4. Menos uno del asalto, 3. Miguel estaba a un punto negativo, ante lo cual ahora está a 0. Esta desmayado, pero a salvo.

Los Primeros Auxilios nunca permiten recuperar puntos de Resistencia positivos: esto sólo se consigue con la competencia de Medicina... o con la magia.

Con un tratamiento adecuado (léase una tirada exitosa de Medicina) El paciente recuperará 1D4 puntos de Resistencia por semana de reposo. Si realiza alguna acción física violenta antes de que haya curado las 2/3 partes de sus puntos de Resistencia, puede sufrir una recaída, o en el caso de heridas, abrirse éstas. En cualquiera de los dos casos, volverá a perder los puntos de Resistencia que ya se habían curado

* Más vale tener un pan con Dios que dos con el diablo.

Enfermedad.

Cuando un Pj entra en contacto con un foco de infección de una enfermedad, hay que tirar por el porcentaje de contagio de dicha enfermedad. En caso de que no se pase la tirada, el Pj está infectado.

En ese caso, tras 1D6 días de incubación, deberá realizar una tirada de su Resistencia x3:

2.3 Resistencia a Enfermedades

Si saca un crítico: Tendrá una convalecencia mínima.
Si saca un resultado normal: Tendrá una convalecencia normal..
Si saca un fallo normal: Tendrá una convalecencia máxima.
Si saca una Pifia: Muerte (Caso de que la enfermedad sea mortal).

Una tirada con éxito de Medicina puede remontar en un grado esta escala (es decir, pasar de una convalecencia normal a una mínima), o incluso en dos grados, si saca un resultado crítico.

Cólera

Contagio: 45%

Formas de contagio : En lugares donde haya epidemia (normalmente la epidemia se da en verano, en lugares con poca o ninguna higiene). Se contrae por consumir alimentos o bebidas contaminadas por un enfermo, o por contacto directo con éste.

Síntomas : Violentos dolores abdominales, vómitos, diarreas, temperatura corporal por debajo de los 35 grados.

Convalecencia mínima : 1D6+1 días. Extrema debilidad. Todas las características y competencias reducidas temporalmente a la mitad. Sin secuelas.

Convalecencia normal : 2D6+3 días. A partir del 5§ día, imposibilidad de realizar cualquier acción física o mental. De no sacar una tirada de Resistencia x 3, pérdida definitiva de 1 punto de Fuerza y Resistencia

Convalecencia máxima : 3D6+5 días. Delirio y coma a partir del quinto día. De no sacar Resistencia x 2, pérdida definitiva de 1D4 en Fuerza y Resistencia. 25% de posibilidades de morir.

Muerte: Entre violentos dolores, en 2D6 días a partir del contagio.

Lepra

Contagio : 15%

Forma de contagio : Por contacto directo con un enfermo.

Síntomas : Progresiva necrosis de todo el cuerpo, con la aparición de llagas úlcerantes. Perdida de sensibilidad. El cuerpo, en otras palabras, se pudre en vida.

Convalecencia : No hay convalecencia máxima o mínima para esta enfermedad. Es progresiva, y no tiene cura (salvo por medios mágicos). La muerte se produce de manera irremediable en 1D6 años. El enfermo pierde, en cada mes de tiempo de juego, 1 punto en una de sus Características Principales, elegidas aleatoriamente.

Peste bubónica

Contagio: 75%

Forma de Contagio: Por contacto directo con un enfermo, por la mordedura de una rata infectada, o por la transmisión de pulgas de ratas apestadas, en lugares de epidemia.

Síntomas: Fiebre alta, dolores abdominales extremos, delirios. Aparición de un bubón negro en la axila o el cuello.

Convalecencia mínima: El enfermo cae en un semi-coma febril durante 2D6 días. Sale de ese coma con sus puntos de Resistencia y Fuerza reducidos a la mitad. Recuperará 1 punto diario en ambas características.

Convalecencia normal : Fiebre alta durante 1D3 días. Seguidamente aparición del bubón. Dolores abdominales y delirios. El bubón estalla al cabo de 1D3+5 días. Entonces la enfermedad decrece. El enfermo se recupera al cabo de 3D6 días, con los puntos de Resistencia y Fuerza reducidos a 0. Recuperará 1 punto en ambas características cada día.

Convalecencia máxima: Mismas características que en el caso de la convalecencia normal, pero hay un 45% de posibilidades de que el enfermo muera antes de que estalle el bubón. En caso de que sobreviva, pierde 1D3 en sus Características de Fuerza, Agilidad y Resistencia.

Muerte: El enfermo muere entre atroces dolores al cabo de 1D6 días.

Pulmonía

Contagio: 35%

Forma de Contagio: Por contacto con un enfermo, o tras haber pasado un frío extremo (por caer al agua helada, por ejemplo)

Síntomas : Fiebre alta, tos seca y constante, dolores en el cuerpo, dificultades al respirar.

Convalecencia mínima: 1D4+2 días con fiebre. Características físicas reducidas durante ese tiempo a la mitad.

Convalecencia normal : 1D6+3 días en estado de semi-coma. Transcurrido ese tiempo extrema debilidad durante 2D6 días más (Características físicas reducidas a 1).

Convalecencia máxima : Mismas características que la convalecencia normal, pero hay un 45% de posibilidades de que el enfermo muera durante el estado de semi-coma.

Muerte: El enfermo muere en 1D6+2 días.

Rabia

Contagio: 60%

Forma de contagio: Por mordedura de un animal o persona infectados.

Síntomas : Modificación progresiva de la personalidad hacia tendencias cada vez más paranoicas. Crisis de locura. Imposibilidad de beber, por contracción de los músculos de la garganta. Muerte por asfixia.

Convalecencia : No hay curación de esta enfermedad. El enfermo tarda 2D10+20 días en morir en la locura más absoluta. A los 10 días empezarán a notarse en él instintos agresivos y paranoicos. A los 20 días empezarán las crisis de locura, que se irán haciendo más y más frecuentes hasta la muerte. En ellas lanzará espumarajos por la boca e intentará morder a quien se ponga a su alcance.

Tétanos

Contagio: 45%

Formas de contagio: Por heridas profundas sucias de tierra, o causadas por metales herrumbrosos.

Síntomas: Ataques de crispación de todos o parte de los músculos del cuerpo, acompañados de fiebre muy intensa. Períodos de semi-coma alternando los ataques. Durante éstos, extrema dificultad en respirar.

Convalecencia mínima : Durante 1D6 días, molestias y contracciones musculares leves. Malus del 50% en las acciones de Agilidad y Habilidad.

Convalecencia normal : Durante 1D6 + 2 días, cada uno o dos días. Fiebre intensa, y estado de semi-coma. Al cabo de ese tiempo, la Resistencia queda reducida a 1, recuperándose 1 punto por día de reposo absoluto.

Convalecencia máxima : Igual que el anterior, pero con un 40 % de posibilidades de morir de asfixia en uno de los ataques.

Muerte: Por asfixia durante uno de los ataques en 1D4 días.

Tifus

Contagio : 70%

Formas de contagio: En lugares donde haya epidemia, o un gran hacinamiento de personas con poca higiene. La enfermedad se transmite por medio de un piojo.

Síntomas: Fiebre alta (40 grados o más). Erupción cutánea por todo el cuerpo salvo la cara, la palma de las manos y la planta de los pies. Diarreas sanguinolentas y tremendos dolores abdominales. Debilidad general. Delirios febriles.

Convalecencia mínima: 1d6 días con debilidad general y una ligera fiebre: Fuerza y Resistencia reducidas a la mitad. Erupción cutánea.

Convalecencia normal: 2D6+2 días en cama, con frecuentes delirios. Al pasar la enfermedad, gran debilidad: características físicas reducidas temporalmente a 1, el enfermo recuperará 1 punto cada dos días de reposo absoluto.

Convalecencia máxima: 3D6+3 días en cama, con enormes dolores abdominales. Al pasar la enfermedad, gran debilidad descrita más arriba). Pérdida permanente de 1D3 puntos de Fuerza.

Muerte: Muerte a los 2D6 días.

Enfermedades venéreas

Contagio: % Variable. El DJ dará un porcentaje a cada compañero de cama del Pj (de 0 a 40%).

Formas de contagio: Por tener relaciones sexuales con personas infectadas.

Síntomas: Varían según tipo de enfermedad:

Herpes. Puntitos colorados en los genitales. No es grave pero sí doloroso, y puede traer malformaciones en los futuros hijos.

Ladillas: Un parásito, parecido al piojo, se adhiere en el pelo de las partes íntimas, provocando un picor más molesto que doloroso. Se eliminan afeitando la zona afectada.

Gonorrea (Purgaciones): En los hombres, sensación de quemadura al orinar, y una secreción amarilla en el pene. Las mujeres no suelen sufrir molestias, pero propagan la enfermedad. Puede llegar a producir la impotencia en el hombre o la esterilidad en la mujer.

En este tipo de enfermedades no se da convalecencia, ni muerte. Sin embargo, salvo en el caso de las Ladillas, son una fuente continua de molestias, ya que son incurables.

Sífilis (a partir del siglo XVI).

Contagio : 40%

Forma de contagio : Por transmisión sexual

Síntomas y convalecencia: La sífilis se desarrolla en tres fases:

Fase 1: Aparecen unos bubones en la zona genital, blandos e indoloros, que no tardan en desaparecer.

Fase 2: Unos meses más tarde aparecen bubones y llagas por todo el cuerpo que pueden llegar a curarse con procedimientos normales.

Fase 3: Al cabo de varios años el virus de

la sífilis ataca el cerebro, causando una degeneración progresiva del individuo. Puede detectarse al observar en el enfermo un comportamiento exaltado y excéntrico, que pronto degenera hacia la locura y la decadencia física, hasta terminar dejando al individuo paralítico, idiota y babeante hasta su muerte.

Vejez

El término medio de vida de una persona en la Baja Edad Media rondaba los 35 años. A partir de esa edad, un personaje debe tirar cada año en la tabla de Edad. Cada año que pasa, además, tiene un bonus del 2% en esta tabla. (Es decir, un Pj de 40 años sumará 10 puntos al resultado de su tirada).

En esta tirada no se admite usar los puntos de Suerte.

El hechizo de «Elixir de la Vida» anula los efectos de esta tabla.

2.4 Tabla de edad

01/40%	No pasa nada
41/50%	Pérdida definitiva de 1 punto de Fuerza
51/60%	Pérdida definitiva de 1 punto de Agilidad
61/70%	Pérdida definitiva de 1 punto de Habilidad
71/80%	Perdida definitiva de 1 punto de Percepción
81/95%	Pérdida definitiva de 2 puntos de Resistencia
96/00%	Muerte por causas naturales.

Los Pnj también están sujetos a esta tabla. En concreto, si el DJ está haciendo juego de campaña (enlazando unas aventuras con otras y dejando que pasen los años mientras) deberá asignar una edad a cada miembro de la familia del Pj, para tirar por esta tabla cada año.

Vivir, peligro de muerte

Ya hemos visto que un personaje de Aquelarre puede morir por culpa de las heridas sufridas en un combate o por enfermedad o vejez. No son, sin embargo, las únicas formas en la que se puede morir en el juego. El frío y el calor, las caídas, la asfixia y el envenenamiento también le pueden provocar la muerte.

Calor y frío

Expuesto a temperaturas extremas de frío y calor sin la protección adecuada, un personaje perderá 1 punto de Resistencia cada 10/60 minutos, de tiempo de juego (no tiempo real). La duración exacta de este período la elige el DJ en función del rigor de la temperatura. Además, perderá otro punto (determinado aleatoriamente) en una de las siguientes características: Fuerza, Agilidad, Habilidad, Percepción. Con esto se simulan las posibles quemaduras o congelaciones que sufre el cuerpo. Si se llega a 0 de Fuerza, el Pj se desmaya. A 0 de Agilidad, pierde el uso de las piernas. A 0 de Habilidad, el uso de las manos. A 0 de Percepción, se queda ciego. A 0 de Resistencia... se desmaya, y si no recibe cuidados inmediatamente muere.

El Pj puede recuperar los puntos de Resistencia perdidos con una o dos noches de reposo en un lugar a temperatura normal. Si alguna de sus Características llegó a 0, sin embargo, deberá pasar una tirada de Resistencia x 3 para que vuelvan a sus puntos iniciales. De no pasarla, recuperará sólo la mitad de sus puntos originales.

Las armaduras no protegen del frío ni del calor, excepto la armadura 1, que al ser ropa gruesa (pieles y lana) protege contra el frío. Un personaje con esta armadura resistirá el frío el doble de tiempo que otro sin ella. Por el contrario, ante temperaturas extremas de calor todo Pj cubierto con armaduras de metal (4, 5 y 6) resistirá la mitad que otro que no las lleve. Literalmente, dentro de ellas se asará vivo...

Fuego

En caso de que sufriera quemaduras debido al contacto con el fuego, recibirá de 1D6 a 3D6 puntos de daño, según el tamaño del fuego (desde una antorcha hasta una hoguera). Este daño se repite en cada asalto en que se esté en contacto con el fuego. Si lleva armadura de tipo 1,2,3, hay un 25% de posibilidades por asalto de que la ropa se incendie, a no ser que estén empapadas en agua.

Si las quemaduras se deben a un fuego pequeño (como una antorcha) el daño sólo afectará una localización determinada. Si es un fuego mayor (ser quemado en una hoguera, por ejemplo) se restarán puntos de Resistencia generales, sin tener en cuenta localización.

Las armaduras no dan protección alguna frente al fuego a partir del segundo asalto en que están expuestas al mismo, salvo el caso de las armaduras 1,2,3 si están empapadas en agua. En ese caso dan una protección genérica de 3 durante 2D6 asaltos.

Hambre y sed

Un personaje que no coma absolutamente nada perderá 1 punto de Fuerza, Agilidad, y Resistencia al día, hasta que se produzca el desmayo y la muerte. Un personaje sediento perderá dos puntos de las mismas características al día. Ambas reglas son acumulables, por supuesto. En caso de encontrar refugio, comida y bebida el personaje recuperará los puntos perdidos tras varios días de descanso.

Caídas.

Si un personaje cae desde una altura superior a 3 m. (ya sea por fallar una tirada de Trepar, o una tirada de Saltar) sufrirá 1D6 de daño por cada 3 m. de caída. Este daño se aplicará normalmente a una localización concreta, con las consecuencias habituales (malus a Agilidad o a Habilidad, Conmociones, pérdidas de uso de las extremidades, etc. Ver el apartado Localizaciones en el Capítulo. III). No se cuenta, sin embargo, la protección por armadura, aunque sí la de protecciones mágicas.

El personaje puede atenuar los efectos de la caída si saca con éxito una tirada de Saltar. En ese caso el daño que sufra se dividirá por dos, redondeando hacia abajo.

Una caída de menos de 3 m. ocasiona 1 punto de daño.

Asfixia

Un Personaje puede verse privado de aire por varios motivos: estar rodeado de agua o gas no respirable, o por que un Silfo le haya quitado el aire a su alrededor. En cualquiera de esos casos, el personaje perderá 2 puntos de Resistencia por asalto, hasta que le llegue la muerte, o hasta que pueda respirar normalmente.

Venenos

Si un personaje ingiere un veneno o droga, (ya sea por la mordedura de una serpiente, o por consumir bebida o comida envenenada) debe hacer una tirada de su Resistencia x 3, para no sufrir sus efectos. En algunos casos, el Director de Juego puede especificar que el veneno es tan potente que la tirada a realizar se reduce a Resistencia x 2, o incluso menos.

Moneda y economía

En la Península se usaban en la época varios tipos de moneda. Por motivos de simplificación, tanto los precios como el dinero inicial vienen expresados en monedas de plata, cuya naturaleza dependerá de la nacionalidad del Pj: Sueldo en Portugal, Maravedí en Castilla, Croat en Cataluña, Corona en Navarra y Dirkhem en Granada. Posteriormente, recibirán la moneda del país por el que viajen ¡cuidado con los cambios!

Sistema monetario

Portugal
Florín de oro: 31 sueldos
Sueldo de plata: 9 dinheiros
Dinheiro de vellón.

Castilla
Dobla de oro: 20 maravedíes
Maravedí de plata: 12 dineros
Dinero de vellón.

Navarra
Florín de oro: 10 coronas
Corona de plata: 2 sueldos
Sueldo de plata: 6 dineros
Dinero de vellón.

Corona de Aragón
Florí de oro: 15 croats y 4 dineros
Croat de plata: 12 dineros
Diner de vellón.

Granada
Dinar de oro: 10 dirkhemes
Dirkhem de plata.
Semidirkhem de plata: 0'5 dirkhemes

Equivalencias

1 Florín portugués:
21 maravedíes castellanos
1 florín navarro.

1 Maravedí castellano:
1 croat catalán
1 corona navarra.

1 Dinar granadino:
36 maravedíes castellanos

* Cantando y bailando ninguno llego a santo.

* Casado delgado y fraile tripón, ambos cumplen con su obligación.

Reglas básicas de Economía

Ingresos

Un Pj de Aquelarre gana cada año un cierta cantidad de dinero, gracias a su trabajo personal, a las rentas de sus posesiones, o gracias a los negocios (honrados o no) que realice:

La cantidad de dinero que dispone mensualmente depende de su posición social y su profesión:

2.5 Dinero Mensual

Gran posesión feudal (Alta Nobleza): (*) 500 m. plata.	
Pequeña posesión feudal (Pequeña Nobleza): 100 m. plata.	
Tierras arrendadas: 50 m. plata por Hectárea.	
Negocios comerciales: Comerciante. 50/500 m. plata (Según tipo de negocio) (**).	
Trabajos regulares: Escriba, Curandero, Artesano, Marino; Cazador y Soldado (éstos últimos si están al servicio de algún poderoso); Alquimista de origen Burgués. 25 m. plata	
Trabajos sin sueldo fijo: Juglar, Bandido, Ladrón, Cazador y Soldado (Caso de no estar al servicio de un poderoso). 15 m. plata.	

(*). El PJ disfrutará de esta renta cuando herede el título de su padre. Así que si su padre está vivo, o tiene hermanos mayores, tendrá que conformarse con una renta de Pequeña nobleza..

(**). Los ingresos de un Comerciante dependen en gran parte de su Competencia de Comerciar:

2.6 Ingresos de un Comerciante

de **01** a **25%**	50 m. plata,	por cada 1000 invertidas
de **26** a **60%**	100 m. plata,	por cada 1000 invertidas
de **61** a **80%**	250 m. plata,	por cada 1000 invertidas
de **81** a **95%**	400 m. plata,	por cada 1000 invertidas
de **96** a **00%**	500 m. plata,	por cada 1000 invertidas

Se necesita un capital mínimo de 1.000 monedas para realizar negocios. Al cabo de un año hay que hacer una tirada de Comerciar. Si se falla se pierde 1D6x1.000 monedas de plata del capital invertido. En caso de que las pérdidas excedan el capital, el resultado se convierte en deudas que deben pagarse en un tiempo determinado.

Nada impide que cualquier personaje que consiga un cierto capital lo invierta en comprar tierras y arrendarlas a campesinos, o en embarcarse en negocios comerciales.

Gastos

Cualquier persona en la Edad Media estaba obligada a mantener un cierto nivel de vida, de acuerdo con su posición social. No hacerlo así sería rebajarse a los ojos de sus iguales, y ser despreciada.

Gastos por Semana:

Alta Nobleza: 100 m. plata
Baja Nobleza: 20 m. plata
Burguesía: 25 m. plata
Villanos: 10 m. plata
Campesinos: 5 m. plata

Gastos familiares

Los gastos semanales se dividen por dos si el Pj no está emancipado (es decir, si sigue viviendo en la casa de sus padres), y se incrementan si posee familia. Dicho incremento depende del número de hijos y de su posición social. No se incluye en el cálculo a la mujer, ya que se supone que se automantiene (con el trabajo en las clases bajas o con la aportación de una dote en las clases altas).

Alta Nobleza: 25 m. por hijo
Baja Nobleza: 20 m. por hijo
Burguesía: 15 m. por hijo
Villanos: 2 m. por hijo
Campesinos: 1 m, por hijo

Es muy posible que muchos Pj de AQUELARRE descubran que no pueden vivir de acuerdo con su posición social. Quizá eso les impulse a llevar a cabo las primeras aventuras.

Mercaderes. Reglas avanzadas de Economía

Este sistema de reglas pretende reproducir los problemas y dificultades a los que debía enfrentarse durante su vida un mercader de la Baja Edad Media. Puede jugarse en solitario, aunque alcanza todo su sabor si se juega con un DJ.

Progresión de los mercaderes

La progresión del mercader en su profesión se produce con el tiempo, más que con la promoción o la clase social. Una carrera de mercader comienza en un puesto de Empleado o de Prestamista. Las especificaciones de estos empleos y de puestos superiores se indican a continuación:

Empleado

Un Empleado trabaja para un Mercader buscando el aprendizaje del oficio. Cobra 240 m. de plata al año (20 m. al mes) y debe trabajar durante 6 meses por año. Al finalizar tres años se convierte en Mercader.

Prestamista

Un prestamista aprende su oficio de pequeño hombre de negocios recaudando los intereses de sus préstamos. Cada año puede prestar la suma de dinero que desee. Normalmente al finalizar el año recupera el dinero prestado con un interés del 10%. Si sucede que un deudor no devuelve el préstamo (10 o más sobre

2d6), pierde la mitad de la suma que ha prestado y no recauda mas que el 5% de los intereses (en caso de fracciones SIEMPRE se redondeará hacia abajo). Un prestamista puede contratar (por 1.350 m. de plata por año cada uno) a varios matones más o menos brutales (tratarlos como Bandidos) para que le ayuden a recuperar sus préstamos. En este caso no tendrá morosos cada año salvo en caso de sacar un 11 (sobre

2d6), pero posiblemente adquirirá una mala reputación. Un prestamista debe dedicar un mes por año a proponer y recuperar sus prestamos y llevar su contabilidad. Después de 6 años de práctica un prestamista se convierte en Mercader.

Mercader

Un Mercader es un comerciante conocido en el mundo de los negocios. Su clientela es de mayor calidad que la de un Prestamista. Le basta, cada año, con destinar la suma que dedicará a prestar para recuperarla a fin de año, aumentada con un interés del 10% (sólo tendrá morosos con un 12 en 2d6).

Puede invertir en las Altas Finanzas o en el Comercio Interior. Cada año un banquero debe dedicar un mes a sus asuntos. Si pasados tres años como Mercader, y en cualquier momento a partir de dicho período, consigue amasar una fortuna personal que alcance o supere las 10.000 monedas de plata, alcanza el nivel de Inversor, conservando el de Mercader.

Inversor

Un Inversor es un Mercader que dispone de un capital importante, de buenos contactos en el mundo de los negocios y que es capaz de realizar grandes inversiones. El Inversor puede interesarse tanto en el Comercio Exterior, en los Valores Inmuebles, como en las Altas Finanzas o el Comercio Interior. Puede efectuar inversiones por cuenta de otras personas, percibiendo en dicho caso una comisión de 5% sobre las sumas invertidas. Al inicio de cada año un Inversor puede intentar «prever» como será la situación económica en ese año. Para ello debe obtener (con 1d100) una tirada igual o inferior a la suma de sus Características de Percepción, Comunicación y Cultura. A esta tirada se la llama Tirada de Previsión Anual.

El Mundo de la Economía

Las inversiones se hacen a inicios de cada año. Al finalizar el mismo, se determina la Fuerza Económica del país y, consiguientemente, los beneficios y las pérdidas de las inversiones que se hayan realizado. La Fuerza económica se determina lanzando 3d6 (substrayendo 1 punto al total por cada nación con la que esté, o haya estado, en guerra el país del mercader ese año) y consultando la tabla siguiente:

2.7 Economía

	Fuerza de la moneda	Comercio Interior	Comercio Exterior	Valores Inmuebles
5 o menos	Muy Débil	Pobre	Muy Pobre	Bajos
6 a 8	Débil	Medio	Pobre	Bajos
9 a 12	Media	Bueno	Medio	Medios
13 a 15	Fuerte	Bueno	Altos	
16 a 18	Muy Fuerte	Medio	Altos	

Un personaje que se beneficie de una Tirada de Previsión Anual está autorizado a ver (o a lanzar él mismo) el tercer dado que dirige los resultados de la Economía de ese año. Por ejemplo: un Inversor obtiene una Tirada de Previsión Anual para un año en el cual la economía tendrá una Fuerza de 16 (los dados han dado un 5, un 5 y un 6) sólo el Dj conoce este número pero podrá autorizar al inversor a ver la cifra 6 del tercer dado.

El personaje puede entonces tener en cuenta, sabiendo que ese año será sin duda bastante bueno, el elegir invertir en el Comercio Exterior.

Inversiones

Un Mercader sólo puede invertir en las Finanzas o sobre el Comercio Interior. Un Inversor puede además interesarse en el Comercio Exterior y los Valores Inmuebles. Cada uno de estos campos se comporta diferente de los otros, he aquí los detalles:

Inversiones Financieras

Dependen de la Fuerza de la Moneda. Toda suma de 1.000 m. de plata puede ser invertida en las Finanzas cada año. Al finalizar ese año la suma invertida es aumentada o disminuida del porcentaje indicado en al tabla 2.8.

2.8 Inversiones Financiersa

Fuerza de la moneda	Retorno de la Inversión
Muy Débil	-30%
Débil	-20%
Media	+5%
Fuerte	+15%
Muy fuerte	+25%

Las inversiones financieras pueden ser liquidadas contra su valor actual al finalizar el año.

Comercio Interior

Toda suma de 500 m. de plata o mas puede ser invertida en el Comercio Interior al inicio del año. Al finalizar ese año la inversión es aumentada o disminuida de acuerdo con el porcentaje indicado en la siguiente tabla (2.9).

2.9 Comercio

Rendimiento	Interior	Exterior
Muy Pobre	-	-50%
Pobre	-30%	-30%
Medio	+0%	+5%
Bueno	+20%	+10%
Muy Bueno		+20%

Las inversiones en el Comercio Interior pueden ser liquidadas contra su valor actual al finalizar el año. Sobre los productos típicos de cada zona de la península consultar en el Capítulo IX el apartado Comercio, Ferias y Mercados.

Comercio Exterior

Toda suma de 500 m. de plata puede ser invertida en el Comercio Exterior cada año. Al finalizar ese año la suma invertida es aumentada o disminuida del porcentaje indicado abajo. Además se suma un +1% (máximo +15%) al Rendimiento de la Inversión por cada año que el inversor haya dedicado al Comercio exterior, esto es debido a los contactos que ha hecho en el extranjero con comerciantes y banqueros.

Las inversiones comerciales en el extranjero pueden ser liquidadas contra su valor actual al

finalizar el año. Sobre los productos típicos del comercio exterior a la península consultar también el apartado Comercio, Ferias y Mercados.

Valores Inmuebles

Una cifra de 1.000 m. de plata o más, pueden constituir una Inversión Inmueble. Al finalizar el año, si los Valores Inmuebles son Bajos, este dinero cuenta como la suma original aumentada en un 20% en lo que respecta a la compraventa de terrenos o propiedades. El capital no es modificado si los valores son Medios. Por contra el capital es reduce su valor en un 20% en lo que respecta a la compraventa, si los valores son Altos ese año, una inversión en Valores Inmuebles no puede ser liquidada, continua existiendo en esa forma hasta que se venden las propiedades. Deben mantenerse como mínimo durante un año, al año siguiente las propiedades pueden ser vendidas de nuevo (a +10% de su valor normal si los valores hipotecarios son altos, a -10% si son bajos). Los precios nominales de las propiedades y tierras son indicados en la tabla 2.10.

La Economía familiar

Al iniciarse el juego un Pj puede tener cualquier edad comprendida entre los 17 y 22 años. Normalmente todavía vive con sus padres (los Gastos Anuales se dividen por dos, ver más adelante) y no dispone más que del Dinero Inicial con el cual empieza un Pj en Aquelarre.

2.10 Tabla de propiedades

	Posesión	Mantenimiento	Precio	Beneficio
H *	Herencia			
A	Cabaña	45	500	-
B	Granja	67	750	-
C	Casa sencilla en ciudad	67	750	-
D	Casa normal en ciudad	90	1.000	-
E	Casa lujosa en ciudad	135	1.500	-
F	Torre fortificada	108	1.200	-
G	Castillo pequeño	450	5.000	-
H	Castillo grande	900	10.000	-
I	Pastos *	-	650 x Ha	6 x Ha
J	Tierras de cultivo *	-	1.000 x Ha	10 x Ha
K	Huertos *	-	1.150 x Ha	11 x Ha
L	Viñedos *	-	2.000 x Ha	20 x Ha.(H)

(H) Ver Herencia

(*) Deben de combinarse con una Granja.

Impuestos y Diezmo

Al finalizar cada año el Pj deberá pagar los Impuestos (a la Corona) y el Diezmo (a la Iglesia).

Los Impuestos anuales normales ascienden a:

5% de los beneficios de ese año + 2% del valor de las tierras y propiedades del Pj.

El Diezmo asciende a:

3% de los beneficios de ese año + 1% del valor de las tierras y propiedades del Pj.

2.11 Tabla de Herencia

	2	3-5	6-8	9-11	12
Alta Nobleza	D 1D6x100	E + D	F + B + Jx2D6 + E	G+B+Kx1+F	H+3B+Lx2D6
Baja Noblezad	1D6x50	D	E	F	G+2B+Jx 3D6
Burguesía	D 1D6x75	C	D	E	E + 3D6x1000MP
Villano	D 1D8x10	C + D1D4x10 C	D	E+C	
Campesino	D 1D4x10	J x 1D4	A + J x 1D6	B + J x 2D6	B + K x 1D6

(**d**) Mala suerte, el Pj sólo hereda deudas.

Letras mayúsculas: consultar la Tabla de Propiedades.



2.12 Tabla de martir-monio

1D10 Relación		1D100	Administración	Origen Social
1	Pésima	1-5	+15%	-2 CS
2	Mala	6-20	+5%	-1 CS
3-6	Normal	21-75	-	Igual CS
7-8	Buena	76-86	-5%	Igual CS
9	Muy Buena	87-95	-10%	+1 CS
0	Excelente	96-00	-15%	+2 CS

2.14 Gastos

Alta Nobleza	5.400 m. plata	1.350 m. por hijo y año
Baja Nobleza	1.080 m. plata	1.080 m. por hijo y año
Burguesía	1.350 m. plata	810 m. por hijo y año
Villano	540 m. plata	108 m. por hijo y año
Campesino	270 m. plata	54 m. por hijo y año

Herencia

En caso que la Situación Familiar del Pj indique que es huérfano de ambos progenitores o de padre y, si además, es el primogénito también podrá disponer de las posesiones paternas como Dinero Inicial. No obstante el Pj mantendrá a sus hermanos pequeños, si los hubiera, y a su madre (la cual le administrará la casa como si fuese su Esposa hasta que fallezca o el Pj contraiga matrimonio, para ver su capacidad de Administración lanzar 1d100+10). La Herencia también tiene lugar cuando fallece el padre y el Pj es el primogénito, en cuyo caso pasará a tener que cuidar de su madre y de todos aquellos hermanos/as que sean menores de 17 años de edad. Lanzar 2D6 para determinar dicha herencia.

Fallecimiento de los padres y familiares por causas naturales

El padre, la madre o ambos progenitores del Pj tendrán (en el momento del nacimiento de éste) 15+1d4 años cada uno de ellos.

El proceso que se seguirá para ver el momento de su muerte será el de aplicarles las consecuencias de la Tabla de Edad a partir del momento en que alcancen los 35 años (pueden haber alcanzado los 35 antes pero, en ese caso, el Pj ignorará un resultado del dado que indique muerte por causas naturales). Este procedimiento se aplica también a la esposa del Pj... y a sus hijos si vive para verlo.

Sentando la cabeza...

A partir de los 17 años un Pj masculino puede buscar esposa si lo desea. Tiene dos opciones: que sus familiares, asesorados por una casamentera, le busquen un buen «partido», o buscar él mismo a su futura compañera; al primer caso le llamaremos caso A y al segundo caso B.

Relación (1d10)

Indica cual es la relación personal entre los esposos. En el caso B el Pj dividirá su Competencia de Psicología por 10 (redondeado hacia abajo) y sumará la cifra resultante al dado al hacer la tirada de Relación.

Administración (1d100)

Indica la capacidad de administración del hogar que tiene la esposa del Pj, en el caso A el Pj podrá sumar a la tirada de 1d100 un +5% por cada bloque de dinero (igual a sus Gastos por Semana) que se supone dedica a pagar a la casamentera para que le busque una buena esposa, nunca podrá el Pj obtener un bonificador superior a +50% por este sistema, estando obligado a pagar un mínimo de un bloque en el caso A. Esta tirada también indica el origen social de la esposa, que puede ser tanto de clase social igual al personaje como superior o inferior. (Es decir, que un burgués que se case con una mujer de –2 CS se casará con una campesina...).

Dote

Más abajo se detalla en el capítulo Gastos que la esposa del Pj se automantiene con su trabajo o con su dote. Para facilitar el que el Pj decida casarse si pasa una tirada de Suerte su esposa aportará además una cantidad a los Ahorros del Pj, pero sólo en el caso A. La Dote varía en función de la Clase Social de la esposa:

En caso de que el Pj sea el cabeza de familia también tiene la responsabilidad de pagar la dote de sus hermanas casaderas (o sus hijas, si vive para verlo). El Pj puede ahorrarse la Dote si hace ingresar a la hembra en cuestión en un convento. El coste del ingreso (a pagar a la orden religiosa) es exactamente la Dote/2.

Hijos

A partir del año siguiente a la boda el Pj (y cada año a partir de entonces hasta que uno de ambos alcance los 35) deberá hacer una tirada en 1d100 sobre un porcentaje que se calcula como sigue: Resistencia de la Esposa + Resistencia del Pj : 2 x 5. De obtener una tirada inferior ese año nacerá un hijo (1d6: impar varón, par mujer). Si la tirada es crítico el hijo será sano y fuerte (no hace falta tirar por Suerte), si es un éxito normal el Pj deberá tirar por Suerte y, si falla, el hijo muere antes de alcanzar el año de edad debido a las pésimas condiciones sanitarias e higiénicas de la época. De obtener una tirada superior a la probabilidad de tener un hijo no sucede nada, de sacar una pifia la mujer muere en el parto, muriendo ambos. A partir de los tres años siguientes a su nacimiento un hijo empieza a generar los gastos correspondientes a su manutención.

2.13 Dotes

Alta Nobleza	2D4 x 1.000 mp,
Baja Nobleza	1D4 x 1.000 mp,
Burguesía	1D6 x 1.000 mp,
Villano	1D3 x 1.000 mp,
Campesino	1D10 x 100 mp.

Gastos personales

Cualquier persona en la Edad Media estaba obligada a mantener un cierto nivel de vida, de acuerdo con su posición social. No hacerlo así sería rebajarse a los ojos de sus iguales, y ser despreciada.

Gastos familiares

Los gastos se dividen por dos si el Pj no está emancipado (es decir, si sigue viviendo en la casa de sus padres), y se incrementan si posee familia. Dicho incremento depende del número de hijos y de su posición social. No se incluye en el cálculo a la mujer, ya que se supone que se automantiene (con el trabajo en las clases bajas o con la aportación de una dote en las clases altas).

Criados y Empleados

El Pj está obligado a contratar un Criado por cada grupo de 3 personas que vivan con él (redondeado hacia arriba e incluyéndose el Pj en el grupo, pero no los posibles Criados). Excepción: si el Pj vive con su esposa y un hijo (3 personas) la Esposa puede ejercer las funciones de Criado, aunque si se añade alguien más a la familia, por ejemplo la madre viuda del Pj, éste se verá obligado ya a contratar a un Criado. Si el Pj evita con la contratación de un criado que su mujer haga esta función, las relaciones entre ambos aumentarán en un grado (de Mala pasaría a Normal, por ejemplo). Un criado cuesta 180 m. de plata al año.

Empleados

por cada 5.000 monedas de plata que el Pj tenga de Capital Total (a partir de las primeras 5.000 m.p.) deberá tener un Empleado, Aprendiz o Hijo que le ayude en la tarea de adminis-

trar sus posesiones. Un Empleado cuesta 240 m. de plata al año. Un Aprendiz no cuesta nada, pero sólo puede tenerse uno a la vez. Un Hijo puede ejercer de Empleado a partir de los 14 años, no cuesta nada y el Pj puede tener empleados tantos hijos como quiera, pueda y tenga.

Seducción y sexo

Para seducir a alguien del sexo opuesto habrán de pasarse con éxito tres tiradas seguidas de la competencia de seducción. Si se pasa la primera tirada, el objeto de nuestros deseos empieza a hacernos confidencias (lo cual puede ser útil para conseguir información). Si se pasa la segunda, empiezan las primeras intimidades (besos, caricias). Si se pasa la tercera, se realiza el acto amoroso. Si se falla una de las tres tiradas, el proceso se rompe. Si el fallo es pifia, nuestro amor se siente ofendido, (lo cual puede ser un poco duro si es la hija o la esposa del señor feudal del lugar). Si no se quiere usar el consabido y mojigato "fundido en negro" que acompaña este tipo de cosas, puede usarse la siguiente tabla(2.14): (Lanzar 1D100).

2.15 Tabla de Sexo

01-10 Prácticamente una experiencia mística, la pareja disfruta tanto que tras descansar un ratitose anima a volver a enpezar. Ganancia de 20 P.Ap. para Seducción, y tirar otra vez en la misma tabla para ver qué tal esta otra vez..

11-20 El (o la) Pj goza magnificamente... y le gusta la experiencia. A partir de ahora siente una gran atracción hacia el sexo opuesto, sin perder ocasión de cortejar e insinuarse... Ganancia de 10 P.Ap. en Seducción.

21-30 Muy bien, el Pj se siente muy orgullososeguro de sí. ¡Era justo lo que le hacía falta! Tiene un bonus de 10% en todas las tiradas que hagaen 1D4 horas por lo animado que está.(salvo las de Cultura).

31-40 Bien, esto le ha dejado como nuevo, 5% de bonus a todas las tiradas que haga en 1D3 horas. (salvo las de Cultura)

41-60 Normal, ni bien ni mal, no ha sido nada especial pero tampoco ha sido una decepción.

61-70 Ha sido algo agotador, el Pj se sientes literalmente»hecho polvo». Pérdida de 1D4 puntos de Resistencia (a recuperar en 1D4 horas de reposo).

71-80 La verdad es que ha sido decepcionante... malus de 10% en todas las tiradas durante 1D4 horas.

81-90 Un desastre, es imposible terminar el acto. Ambos quedan muy decepcionados. A partir de ahora el Pj tiene animadversión hacia esa pareja en concreto, y tendrá un -25% a la siguiente tirada de Seducción que haga (por aquello de la falta de confianza...).

91-00 Fatal. Horrososo. A raíz de esa relación el Pj se hace misógino con las consecuencias que eso tiene (-25 a Seducción).

*Si el acto amoroso se realiza con un íncubo o un súcubo se aplicarán conjuntamente los resultados 61-70 y 11-20 sin necesidad de tirar los dados. Si el personaje «sufre» los efectos de un hechizo de Virilidad se le restará 50% a la tirada que haga en la tabla.

La Justicia Medieval

Las acciones de los Pj pueden llevar, a ellos o a algún Pnj, a tener que rendir cuentas ante la Justicia. La justicia medieval era rápida, cruel y efectiva. Por desgracia, también era muy parcial: Un miembro de la nobleza sólo podía ser juzgado por otro noble más poderoso, o por el rey en persona, y sólo ante ellos tenía que rendir cuentas.

En las ciudades, administraban la ley los merinos de la ciudad. En el campo, eran los propios señores feudales los encargados de administrar justicia entre sus vasallos.

La condena

Se lanza 1D10 (sumándo los bonus resultantes del Juicio, si los hubiera). La condena variará según el tipo de delito:

Delito 1D10		Condena
Robo	1 a 5	1D6 semanas en el cepo
	6 a 10	Amputación de una mano
Asesinato	1 a 10	Pena de muerte
Rebelión	1 a 5	3D6 latigazos en público
	6 a 10	1D10 días en el cepo
Traición	1 a 5	Destierro de por vida
	6 a 10	Pena de muerte
Brujería	1 a 10	Muerte en la hoguera
Prostitución	1 a 5	2D6 latigazos
	6 a 10	1D6 meses en la cárcel
Bandidaje	1 a 5	Amputación de una mano
	6 a 10	2D6 años de galeras
Incendiario	1 a 5	Mutilación de un ojo
	6 a 10	Muerte en la horca
Falsificación	1 a 5	3D10 latigazos
	6 a 10	1D6 años en galeras
Contrabando	1 a 5	1D6 semanas en el cepo más 2D6 latigazos
	6 a 10	Mutilación de una oreja o la lengua

2.16 El Juicio

Se tendrán en cuenta los siguientes factores:

El acusado pertenece al clero: -2
El acusado es un infiel +3
El acusado es extranjero +1
El acusado ha sido condenado con anterioridad +1
El acusado es de origen noble -5
El acusado es de origen burgués -1
El acusado es de origen villano o campesino +1
El acusado se ha resistido a la detención +1
El acusado ha herido o matado al resistirse a su detención +3
El acusado es REALMENTE culpable del delito +2
Un poderoso desea que el acusado sea declarado culpable +2
Un poderoso desea que el acusado sea declarado inocente -2
Soborno a la autoridad a favor del acusado -1
Soborno a la autoridad en contra del acusado +1
Por cada testimonio o prueba a favor del acusado -1
Por cada testimonio o prueba en contra del acusado +1
La acusación es de Traición al Rey +3
La acusación es de Brujería +5

Todos los bonus y malus son acumulables. Se lanzará seguidamente 1D10, a cuyo resultado se sumarán los bonus o malus resultantes de esta tabla si los hubiera. De 1 a 5, el acusado es declarado inocente. De 6 a 10, culpable. Si el resultado final del dado pasa de 10, los puntos sobrantes se aplicarán a la tabla de condena como bonus.

Mejora de Personajes y puntos de Aprendizaje.

A lo largo de la partida, cada jugador marcará la casilla que se encuentra a la derecha de cada competencia, cada vez que realice ésta con éxito. Al final de la partida, existe la posibilidad de mejorar el Pj aumentando las competencias que se hayan usado. Para eso, el Dj otorga unos puntos a cada jugador, al terminar la partida. Dichos puntos se denominan «Puntos de Aprendizaje», y varían según la dificultad de la aventura jugada: de 10 (muy fácil) a 100 (Casi imposible).

Cuando más alto sea nuestro porcentaje, más difícil nos será incrementarlo:

En el caso de competencias que hallan llegado a su tope de Característica x 5, pueden subirse como si se tratara de números negativos (excepto en el caso de las competencias de Cultura).

Los Puntos de Aprendizaje también pueden conseguirse gracias a la enseñanza, pero requieren mucho más tiempo, y no es tan efectivo.

El procedimiento es que el maestro debe pasar una tirada por su competencia de «Enseñar». A continuación, su alumno debe sacar un porcentaje igual a la Característica de la Competencia que desea aprender x 5. En caso de que ambos pasen sus tiradas, el alumno gana 5 P. Ap por semana. Las competencias se suben de la manera normal. Un maestro no puede enseñar a un alumno un porcentaje más alto que el que él tenga en Enseñar o en la Competencia que enseña.

2.17 Tabla de mejora de competencias

Competencia:		
1 - 30%	cuesta 1 punto	aumentar 1 punto
31 - 60%	cuesta 2 puntos	aumentar 1 punto
61 - 80%	cuesta 3 puntos	aumentar 1 punto
81 - 90%	cuesta 4 puntos	aumentar 1 punto
91 - 00%	cuesta 5 puntos	aumentar 1 punto

Números negativos: cuesta 10 puntos aumentar 1 punto.

Amigo de pleito, poco dinero;
amigo de médicos, poca salud;
amigo de frailes, poca honra.

Capítulo III

El Combate

Multum est calamitas
militis attrita,
sors illius dura est
et in arto sita,

Secuencia de combate

En AQUELARRE el combate se desarrolla en una serie de asaltos, cada uno de los cuales dura aproximadamente unos **doce segundos**. Cada asalto se articula en una serie de pasos a seguir, los cuales son:

· Determinar las Iniciativas.
· Resolución de las Acciones por orden de Iniciativas.
· Determinar los Daños por orden de resolución.

La iniciativa

Determina el orden en que reaccionan los individuos involucrados en un combate. Se calcula lanzando 1D10 (al principio de cada asalto de combate) y sumándolo a la Agilidad del Pj.

El combatiente (Pj o Pnj) que haya sacado mayor iniciativa anuncia las acciones que realiza en este asalto, e intenta realizarlas. A continuación lo hace el siguiente, y así sucesivamente, hasta llegar al combatiente de menor iniciativa. En caso de que dos combatientes sacaran idéntica Iniciativa actuarán de manera simultánea.

Ejemplo: Miguel, Zarah e Ignotus son atacados por dos bandidos.

Se tiran Iniciativas: Miguel (AGI 12) saca 3 con 1D10. Tiene una Iniciativa de 12+3= 15. Zarah (AGI 15) saca un 2 (IN. 15+2=17). Ignotus (AGI 15) saca un 10. (IN. 15+10=25) Los bandidos tienen ambos AGI 15, Uno saca un 4 (IN. 15+4=19) y el otro un 2 (15+2=17).

Así pues, en primer lugar actuará Ignotus (25). Luego le seguirá uno de los bandidos (19), a continuación Zarah y el otro bandido (ambos con 17); y para finalizar actuará Miguel (15).

Un combatiente que haya sacado una iniciativa alta puede «retener su acción», es decir, no actuar en el momento que le corresponde sino más tarde, a la espera de ver cómo se desarrollan los acontecimientos.

Ejemplo: Ignotus decide proteger a Zarah (que se encuentra desarmada) y anuncia que se enfrentará contra el que se acerque a la chica, reteniendo su acción hasta entonces.

Si con el sol está lloviendo, el diablo se anda riendo.

Las acciones de combate

En cada asalto (12 seg.) pueden realizarse dos acciones de combate. Ambas pueden ser del mismo tipo, o de tipo diferente. Hay tres tipos de acciones: de Movimiento, de Ataque y de Defensa.

Acciones de movimiento

Son dos: el movimiento normal y el movimiento de carrera. En el primero el Pj se mueve unos 6 m., en el segundo 12 m. El movimiento se realiza siempre como una primera acción, nunca como una segunda. (a no ser que la primera fuera asimismo de movimiento).

Acciones de ataque

Son tres: Ataque a Distancia; Ataque Cuerpo a Cuerpo y Ataque de Melé. Dependen de la distancia a la que se encuentren los enemigos entre sí.

Ataque a distancia **:** Consiste en intentar impactar al enemigo con un proyectil arrojado desde lejos. En AQUELARRE las armas del combate a distancia son: Las armas lanza-proyectiles (Arco largo y corto, Ballesta y Honda); las armas arrojadizas (Lanza corta, Cuchillo y Daga); y los proyectiles improvisados. Se entiende por este nombre cualquier objeto que se lanza contra un blanco, y que normalmente no se considera un arma. Esta clasificación incluye, pues, desde una botella hasta una piedra. Un proyectil improvisado hace un daño general de 1D3.

Si se juega en una época posterior a la medieval, a esta lista han de incluirse, por supuesto, las armas de fuego (Pistolas, Arcabuces, Carabinas, Mosquetes y Trabucos).

Respecto a la distancia desde la que se lanza el proyectil, consideraremos tres tipos de distancias.

·Corta , en la que se tiene un bonus al porcentaje de impactar de +20%.
·Media, (sin malus ni bonus).
·Larga, en la que se tiene un malus de -20%.

Ataque cuerpo a cuerpo: Se realiza a una distancia máxima de 3 m. y mínima de 1. Consiste en impactar al enemigo con el arma que tengamos en las manos. Se usan para ello todo tipo de armas que no sean lanza-proyectiles.

Ataque de melé: Se realiza a una distancia en que el enemigo está a menos de 1 m. Consiste en lanzarse contra el enemigo sin dejarle apenas espacio para que pueda usar eficazmente su arma. Para este tipo de ataque sólo son válidas las armas tipo 1, o el uso de los puños. Cualquier otro tipo de arma es totalmente ineficaz.

Un combatiente que se lance en ataque de melé actuará siempre el último, y no puede realizar acciones defensivas de esquiva, solamente de parada.

Ejemplo: Ignotus consigue desarmar a uno de los bandidos. En el siguiente asalto, éste desenvaina su daga e intenta entrar en melé con Ignotus. Aunque el bandido ha sacado mayor iniciativa, Ignotus actúa primero, mientras su enemigo se abalanza sobre él.

Si alguien ataca a un enemigo enzarzado en una melé y falla, tiene un 50% de posibilidades de darle al otro contrincante.

3.1 Tabla de distancias de proyectiles

Distancia	Corta	Media	Larga
Arco largo	4 a 20 m.	21 a 50 m.	51 a 100 m
Arco corto	4 a 15 m	16 a 40 m	41 a 60 m
Ballesta	4 a 30 m	31 a 60 m	61 a 120 m
Honda	4 a 15 m	16 a 25 m	26 a 50 m
Lanza corta	4 a 10 m	11 a 20 m	21 a 30 m
Cuchillo o Daga	4 a 10 m	11 a 15 m.	-
Proyectil improvisado	4 a 10 m	11 a 15 m	-
Pistola de Rueda	1 a 5 m.	6 a 15 m.	16 a 25 m.
Pist. de Silla de Rueda	1 a 10 m	11 a 20 m	21 a 30 m
Pistola de Pedernal	2 a 7 m.	8 a 20 m	21 a 30 m
Arcabuz	4 a 15 m.	16 a 40 m	41 a 100m.
Mosquete de Mecha	6 a 17 m.	18 a 50 m.	51 a 150m
Mosquete de Rueda	10 a 20 m.	21 a 60 m.	61 a 200m.
Mosquete de Pedernal	15 a 25 m.	26 a 70 m.	71 a 220m.
Carabina de Rueda	2 a 8 m.	9 a 25 m	25 a 40 m.
Carabina de Pedernal	14 a 16 m.	17 a 40 m.	41 a 100m.
Trabuco de Pedernal	1 a 5 m.	6 a 15 m.	16 a 25 m.

Un combatiente puede evitar que su adversario entre en melé con él pasando una tirada de Pelea. En ese caso, se supondrá que ha conseguido zafarse de su embestida, y que sigue manteniendo la distancia del combate cuerpo a cuerpo. En el caso contrario, seguirá teniendo a su enemigo pegado a él, hasta que pase una nueva tirada de Pelea, su adversario decida retirarse o uno de los dos quede inconsciente o muerto.

Acciones de defensa

Son dos: la esquiva y la parada.

Las acciones defensivas son respuestas a un ataque, y deben efectuarse inmediatamente después de realizado éste, independientemente del orden de Iniciativas. Es decir, un combatiente de Iniciativa 10 tiene derecho a parar un ataque de otro de iniciativa 20, y viceversa.

Esquiva . Consiste en evitar el golpe de un oponente. Para ello se usa la competencia del mismo nombre. Si el golpe que se debe esquivar es un crítico las posibilidades de realizar la acción se reducen a la mitad. Una misma esquiva sirve contra todos los ataques que lance un mismo enemigo durante ese asalto.

Parada . Consiste en detener el golpe del contrario (incluso si es un crítico) con un arma o un escudo. Se usa para esta acción el mismo porcentaje que tengamos en la competencia del arma. Se puede parar con cualquier arma, excepto con estiletes.

Compararemos seguidamente el tipo de arma que ha golpeado con el de la que ha parado. Si son del mismo tipo, no pasa nada. Si el arma del atacante es de tipo superior, hay una posibilidad del 25% de que el arma de parada se escape de las manos, por la fuerza del impacto. Este 25% se dobla si hay dos grados de diferencia entre los tipos de armas. Es decir: Un arma tipo 1 tiene un 0% de escaparse parando armas tipo 1, un 25% parando armas tipo 2 y un 50% parando armas tipo 3. (Ver más adelante tipos de armas). En caso de que nuestro enemigo saque un crítico el arma se rompe directamente, sin realizar esta tirada, a no ser que nuestra parada haya sido igualmente un crítico.

Las armas tipo A (Palos y lanzas) son especiales, por ser de madera. Se consideran armas de tipo 1, pero en caso de fallar la tirada se rompen en lugar de caerse.

Las armas de tipo B (lanza proyectiles) pueden parar en caso de necesidad, pero pasan a volverse automáticamente inservibles para disparar de nuevo con ellas. Para parar con estas armas se usará la competencia de Pelea. Evidentemente, la honda y la pistola son una excepción a esta regla, y nunca podrán parar ningún tipo de ataque.

Parada con escudo

Por supuesto, no se puede realizar una acción de Parada frente a un ataque a distancia (flechas, armas arrojadizas, etc.). No obstante, si el defensor gana la Iniciativa al atacante puede proteger con el escudo las localizaciones de pecho o cabeza (elegir una de las dos. Evidentemente, si el proyectil impacta en el brazo donde está sujeto el escudo éste le protegerá igual, incluso si no ha superado la tirada de Iniciativa.

El escudo absorberá todos los puntos de daño que realice el arma que golpee contra él (a diferencia de las armaduras, que aunque recibe todo el daño deja pasar parte de ellos a su portador. Además, un escudo nunca se escapa de las manos, a no ser que reciba un golpe crítico.

Si se desea, se pueden realizar tantas paradas como ataques se reciban en un mismo asalto, las cuales contarán como una única acción. En caso de que procedan de enemigos diferentes están sujetas a los malus siguientes:

- **Parar a dos atacantes: -25%**
- **Parar a tres atacantes: -50%**
- **Parar a cuatro atacantes:-75%**

Ejemplo: Ignotus, con un 60% en Escudo, intenta parar los ataques de dos enemigos en un mismo asalto. Uno de sus enemigos, seguro de su victoria, gasta sus dos acciones de combate en atacar dos veces. El otro, más convencional, lanza un ataque y se reserva una parada por si acaso. Ignotus, que ha programado un ataque y una parada, deberá realizar tres tiradas de parada, una por cada ataque, y con un malus de –25% porque proceden de dos enemigos.

Nada impide a un combatiente enfrentado a dos o más enemigos concentrarse en defenderse sin atacar: Puede gastar sus dos acciones en dos paradas, cada una contra uno o más enemigos.

Ejemplo: Supongamos que son tres los enemigos que le caen encima al pobre Ignotus. Éste decide realizar dos acciones de parada, una de ellas hacia uno de sus enemigos (yendo con el porcentaje normal) y la otra contra los otros dos (en la que tendrá el malus de –25%. Si no lo hiciera así tendría un malus de parada (por ser tres enemigos de –50%, con lo que su porcentaje final de parada con escudo sería un triste 10%!!!.

Fijémonos que mientras que mientras una única tirada de esquiva sirve contra todos los ataques de un oponente, en el caso de la parada se hacen tantas tiradas como ataques reciba, contando como una única acción de combate. Por el contrario, un combatiente que desease esquivar en un mismo turno de combate a dos enemigos debería gastar dos acciones de Esquiva, una por cada enemigo... y no podría hacer nada más hasta el turno siguiente.

La competencia de Pelea

La competencia de Pelea puede usarse como una acción de ataque normal (se entiende en este caso golpear con los puños, o con las piernas). Pero también puede usarse como una acción de combate «comodín», para realizar acciones como poner la zancadilla, empujar a un enemigo, lanzar tierra a los ojos, etc. El Dj es libre de otorgar el malus (o bonus) que considere oportuno a una acción determinada de este tipo.

Inmovilizar

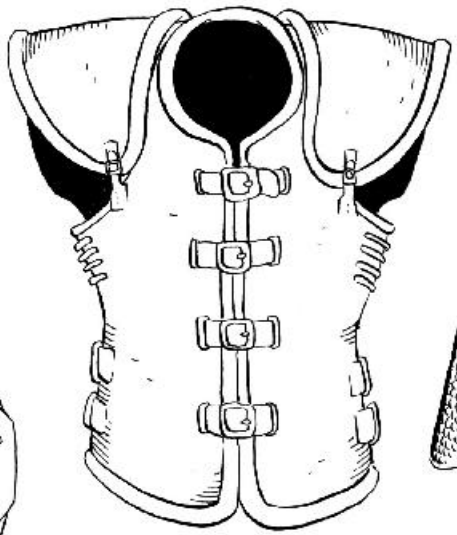
En un combate puede que intentemos reducir a alguien inmovilizándolo, pero sin hacerle daño (aparte quizá de algunas magulladuras).

Para inmovilizar a alguien se deberá entrar con él en ataque de melé. Caso de conseguirlo el atacante manifestará su deseo de inmovilizar al defensor, y ambos tirarán por su FUE x 2:

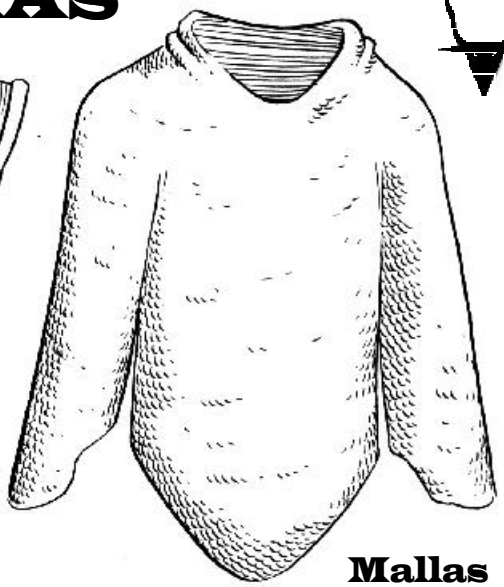
- **Si ambos la pasan**: La situación se mantiene en tablas: el atacante sigue en melé, pero el defensor puede moverse y actuar bastante libremente (pudiendo librarse de la melé con una tirada de Pelea).
- **Si gana el atacante**: el defensor queda inmovilizado, no pudiendo pelear. Está indefenso entonces, ante ataques de otros enemigos. Lo único que puede hacer es intentar librarse del enemigo que lo tiene inmovilizado con una tirada de Pelea. Si saca la tirada, y el atacante falla la suya de FUE x 2, conseguirá liberarse.
- **Si gana el defensor**: consigue rechazar al atacante, saliendo de la melé (o bien inmovilizando a su vez al atacante si lo desea). Evidentemente, varios atacantes pueden sumar sus Fuerzas para inmovilizar a un único defensor.

Ejemplo: Ignotus sufre las consecuencias de un hechizo de Sumisión hacia un brujo maléfico. Zarah y Miguel se dan cuenta de ello e intentan inmovilizar a su amigo. Ignotus tiene Fuerza 20, Zarah Fuerza 5 y Miguel Fuerza 10, así que deciden sumar sus energías para tener una mínima oportunidad. Entran en melé contra Ignotus y lo sujetan: Ignotus deberá tirar su Fuerza por dos (40%) para librarse de ese par de pesados. Los pobres Miguel y Zarah harán una tirada conjunta de 30% (10+5 x2)... ¡y que Dios reparta suerte!.

ARMADURAS

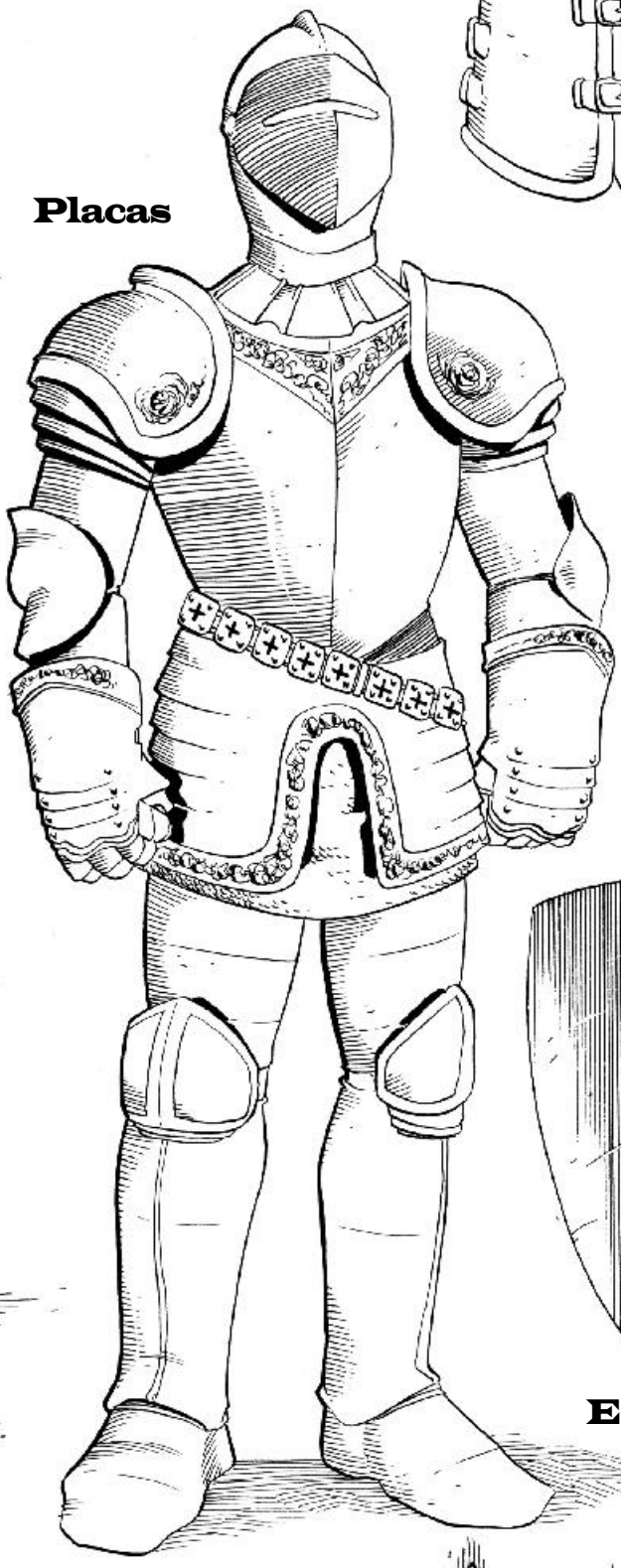


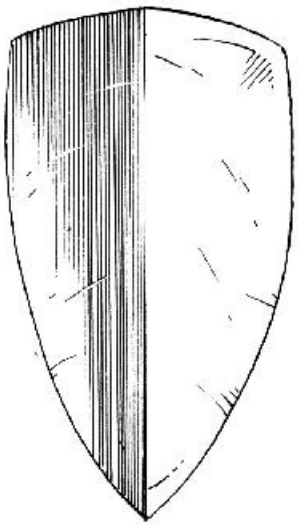
Peto de cuero



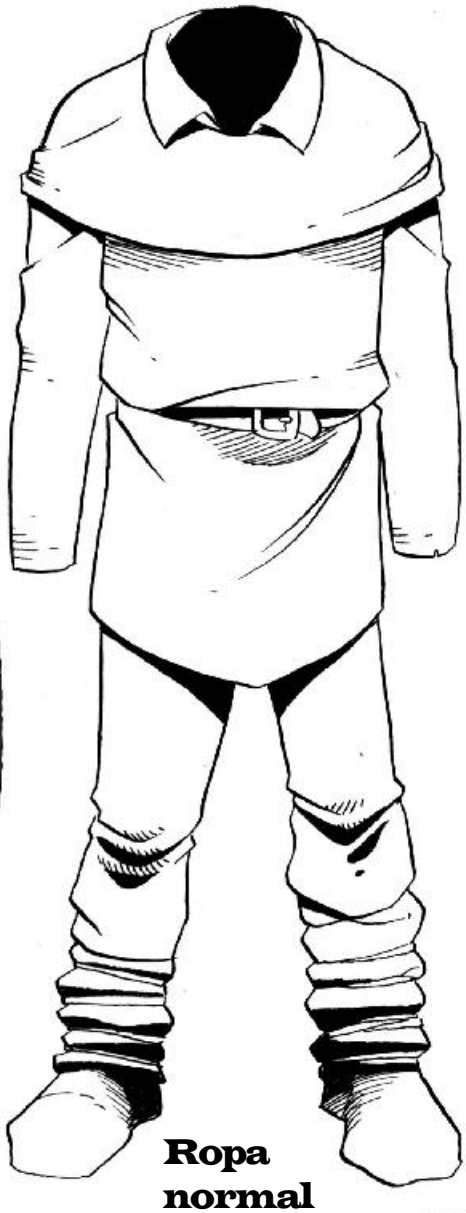
Mallas

Placas





Escudo



Ropa normal

3.2 Tabla de Armas

Tabla de armas por competencias de combate

Competencia	Arma	Característica	Fuerza mínima	Daño básico	Tipo de Arma	Disparos/Cargas
Arco	Arco largo	Habilidad	12	1D10	B	1 x asalto
Arco	Arco corto	Habilidad	10	1D6	B	1 x asalto
Ballesta	Ballesta	Habilidad	10	1D10	B	1 x 2 asaltos
Cuchillo	Cuchillo	Habilidad	5	1D6	1	-
Cuchillo	Daga	Habilidad	5	2D3	1	-
Cuchillo	Estilete	Habilidad	5	1D3 + 1	1	-
Espada	Cimitarra	Habilidad	10	1D6 + 2	2	-
Espada	Espada Corta	Habilidad	8	1D6 + 1	1	-
Espada	Espada Normal	Habilidad	12	1D8 + 1	2	-
Espadón	Espadón	Fuerza	15	1D10 + 2	3	-
Hacha	Hacha de mano	Fuerza	12	1D8 + 2	2	-
Hacha	H. de combate	Fuerza	15	1D10 + 1D4	3	-
Honda	Honda	Habilidad	5	1D3 + 2	B	-
Lanza	Lanza corta	Agilidad	8	1D6 + 1	A	-
Lanza	Lanza larga	Agilidad	10	2D6	A	-
Maza	Maza Pesada	Fuerza	15	2D6	3	-
Maza	Maza Pequeña	Fuerza	12	1D8 + 1	2	-
Maza	Garrote	Fuerza	10	1D6	2	-
Palo	Palo	Agilidad	5	1D4 + 1	A	-
Pelea	---	Agilidad	5	1D3	-	-

Tabla de nuevas armas por competencias de combate a partir del siglo XVI:

Competencia	Arma	Característica	Fuerza mínima	Daño básico	Tipo de Arma	Disparos/Carga
Cuchillo	Daga de guardamano	Habilidad	7	1D4+2	1	
Espadón	Alfanje	Fuerza	14	1D10+1	3	
Espada	Cutlass	Habilidad	11	2D4+1	2	
Espada	Espada Afarolada	Fuerza	14	1D10	2	
Espada	Espada Ropera	Habilidad	10	1D8+1	2	
Espada	Espadín	Habilidad	8	1D6+1	1	
Espada	Florete	Habilidad	8	1D6+1	2	
Arma de. Asta	Alabarda	Fuerza	14	1D10+1	A	
Lanza	Pica	Agilidad	12	2D3+1	A	
Lanza	Media Pica	Agilidad	12	1D6+1	A	
Arma. Fuego .Mano	Pistola	Habilidad	6	1D8+1	C	*
Arma. Fuego .Mano	Pistola de silla	Habilidad	6	1D10	C	*
Arma. Fuego .Larga	Arcabuz	Habilidad	10	2D6	C	*
Arma. Fuego .Larga	Carabina	Habilidad	10	1D10	C	*
Arma. Fuego .Larga	Mosquete	Habilidad	12/14	2D6+1	C	*
Arma. Fuego .Larga	Trabuco	Habilidad	10	2D4+2	C	*
Artillería	Culebrina	Habilidad	5	2D10/2D6+2	C	*
Artillería	Cañón de a 24	Habilidad	-	5D10	C	*

1.-Tabla de localización de impactos

1	***Cabeza***-(Se multiplica el daño por dos)
2	***Brazo derecho***-(Se divide el daño por dos)
3	***Brazo izquierdo***-(Se divide el daño por dos)
4/5/6	***Pecho***-(Daño normal)
7/8	***Abdomen***-(Daño normal)
9	***Pierna derecha***-(Se divide el daño por dos)
10	***Pierna izquierda***-(Se divide el daño por dos)

2.- ***Tipos de Arma***

Tipo 1:	Armas de pequeño tamaño y peso, fácilmente ocultables.
Tipo 2:	Armas de una mano, de peso mediano.
Tipo 3:	Armas de dos manos.
Tipo A:	Armas de asta de madera.
Tipo B:	Armas lanza-proyectiles.
Tipo C:	Armas de Fuego (Siglo XVI).

3.- Tabla de modificación al daño (En función de la Característica)

50 a 45:	+6D6	**24 a 20:**	+1D6
44 a 40:+5D6		**19 a 15:**	+1D4
39 a 35:	+4D6	**14 a 10:**	0
34 a 30:	+3D6	**9 a 5:**	-1D4
29 a 25:	+2D6	**4 a 1:**	-1D6

4.-** ***Tiempo de carga y velocidad de disparo Armas de fuego

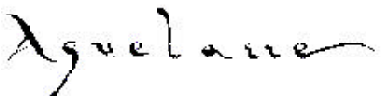
TIPO DE ARMA	TIEMPO DE RECARGA
Arcabuces y Mosquetes de Mecha:	4 asaltos
Mosquetes y Pistolas de Rueda:	3 asaltos
Mosquetes, Pistolas y carabinas de Pedernal:	2 asaltos
Trabuco de Pedernal:	3 asaltos
Culebrina (cañones ligeros):	10 (*) asaltos
Cañón:	10(**)asaltos

(*) Con tres artilleros necesita 10 asaltos completos para ser recargada. El tiempo de carga se dobla por cada artillero que falte. (**) Con seis artilleros se necesitan 2 minutos (10 asaltos) completos para recargarlo. Con tres artilleros 4 minutos (20 asaltos). Dos artilleros pueden usar un cañón siempre y cuando su Fuerza combinada sea mayor o igual de 30 y tardarán 8 minutos (40 asaltos). Un personaje en solitario no puede cargar y apuntar un cañón por sí sólo, aunque puede dispararlo si ya estaba cargado.

5.- Las armas de tipo B están sujetas a una serie de reglas propias:

La lanza larga *sólo es efectiva a caballo, y realizando una carga; o bien como arma de una masa de infantería que actúe como una unidad. Es inútil en combates singulares hombre contra hombre.*

La lanza corta y el palo *permiten realizar una acción de combate especial que se denomina tropezar. Consiste en introducir el asta de la lanza o el palo entre las piernas del oponente, para hacerle tropezar y caer. Para ello se tira por la mitad del porcentaje del que realiza la acción en lanza o palo. Esta acción de combate solamente sirve contra oponentes humanos o bípedos de tamaño humano.*



Modificadores al combate

Diversas situaciones pueden modificar sustancialmente las posibilidades de uno o varios adversarios. Esta circunstancia se resuelve en Aquelarre con la asignación de diversos bonus o malus:

3.3 Tabla de Bonus/Malus al ataque

Bonus al ataque	
Si el atacante golpea por la espalda al defensor	+50%
Si el atacante ataca por sorpresa al defensor (*)	+25%
Ataque a caballo a un individuo a pie	+25%
Atacante enzarzado con el defensor en melé	+50%
El defensor se encuentra caído en el suelo	+50%
Malus al ataque	
El atacante usa su mano torpe	-25%
El atacante es atacado por sorpresa por el def.(*)	-40%
El atacante tiene a su enemigo a la espalda	-50%
El atacante se encuentra caido en el suelo	-30%

(*) En caso de ataque por sorpresa, el grupo sorprendido tirará 1D5 en lugar de 1D10 para determinar su Iniciativa.

(**) Estos modificadores sólo se aplican en el primer asalto de combate. Los siguientes se desarrollarán de manera normal.

El combate a caballo

Un combatiente a caballo no puede tener su competencia del arma que esté usando superior a su competencia de Cabalgar. En caso de ser superior se le restará momentáneamente.

Ejemplo: Ignotus tiene un 80% en manejar el hacha, pero sólo un 45% en la competencia de Cabalgar. Si desea pelear desde el caballo su porcentaje será pues del 45%, y no del 80%.

Si en un combate se enfrentan un combatiente a pie contra otro a caballo, todo impacto de localización pecho o superior que reciba el jinete lo recibirá el caballo.

Combatiendo dos jinetes, todo impacto de localización en las piernas lo recibirá asimismo el caballo, si así lo desea el atacante.

Cargas

Cuando caballo y jinete se lanzan al galope contra un enemigo están realizando una carga. Para llevarla a cabo la primera acción de combate deberá ser obligatoriamente de movimiento, y la segunda de ataque. Sólo se puede cargar con armas de tipo 2 o con lanzas. La carga tiene la ventaja de multiplicar el daño conseguido con nuestra arma por dos.

El Daño

Cuando un combatiente obtiene en una tirada de porcentaje un resultado igual o menor al de su competencia en el arma que está usando, y su enemigo falla su acción defensiva (en caso de que la hubiera programado), decimos que su golpe ha hecho impacto en el enemigo.

Si el resultado ha sido un crítico (el 10% o menos del porcentaje) se le inflige al enemigo el daño máximo que se pueda realizar con ese arma, ignorando su armadura si la tuviera. El daño que le hagamos a un enemigo depende de varios factores: el arma que empleemos, la protección que él lleve puesta y el lugar donde le impactemos.

Las armas

Las competencias de combate indican el porcentaje en el manejo de armas de un mismo tipo. Así, un individuo que posea la competencia de Espada tiene el mismo porcentaje en Espada Corta, Cimitarra y Espada normal.

Modificaciones al daño de las armas

Para manejar toda arma es necesario una Fuerza mínima. En caso de que no se alcanzara dicha Fuerza se restará cada punto que falte del daño que realice el arma, y se restará asimismo un 5% a su tope máximo que pueda alcanzar con dicha arma por cada punto.

Un resultado negativo en el daño se considera siempre daño 0.

Ejemplo: Zarah tiene Habilidad 20. En teoría. pues, podría aprender el manejo de una Espada corta hasta el 100%. Pero su Fuerza es de 5, y para manejar con efectividad una Espada corta se necesita Fuerza 8. El daño normal que hace una Espada corta es 1D6 +1, pero ella le resta un -3 por su escasa Fuerza. Además, tiene un -15% a su tope, es decir, no podrá aprender a manejar dicha arma por encima del 85%. (Al menos inicialmente).

El daño de las armas también se modifica, sin embargo, por la característica principal de la competencia del arma empleada, según la subtabla 3 de la tabla 3.2.

No hay mejor cuchillada que a la mujer y al fraile dadas.

No te fies de fianza, francés y frailes: tres efes abobinables.

Armaduras

Una armadura cuenta, al igual que un ser vivo, con un número determinado de puntos de resistencia. Cuando estos se agotan, la armadura se convierte en un amasijo de jirones inútiles. Cada armadura está completa, y protege cabeza, tronco y extremidades.

En un combate, una armadura pierde tantos puntos de resistencia como puntos de daño realice el atacante. Su portador recibe los puntos de resistencia que sobrepasen a los puntos de protección de la armadura.

Ejemplo: Ignotus (que se está haciendo el héroe) se enfrenta a uno de los bandidos... y recibe un golpe de espada de 7 puntos de daño. Lleva una armadura tipo 4 (Cota de malla) que tiene una protección de 5. Su armadura pierde 7 puntos de Resistencia y él 2.

Las armaduras, sin embargo, pueden tener malus a diversas competencias, en función de su peso y rigidez. Dichos malus pueden ir desde la resta de unos puntos de porcentaje hasta la imposibilidad de realizar una acción determinada.

La localización del daño

El tercer factor que influye en el daño es la localización del mismo. Para determinarlo sencillamente observaremos la tirada que realizamos para impactar, fijándonos en las unidades y aplicando luego la tabla de localización. La localización puede aumentar el daño o disminuirlo. Las modificaciones por localización se aplican siempre sobre los puntos que atraviesan la armadura, no sobre los puntos originales del impacto (T- 3.2.3).

Ejemplo: Ignotus, como ya habíamos visto, ha recibido dos puntos de daño. Su oponente ha sacado 3, así que la herida la recibe en el brazo. Como es una zona poco vital el daño se reduce a la mitad, con lo cual Ignotus pierde un solo punto de vida.

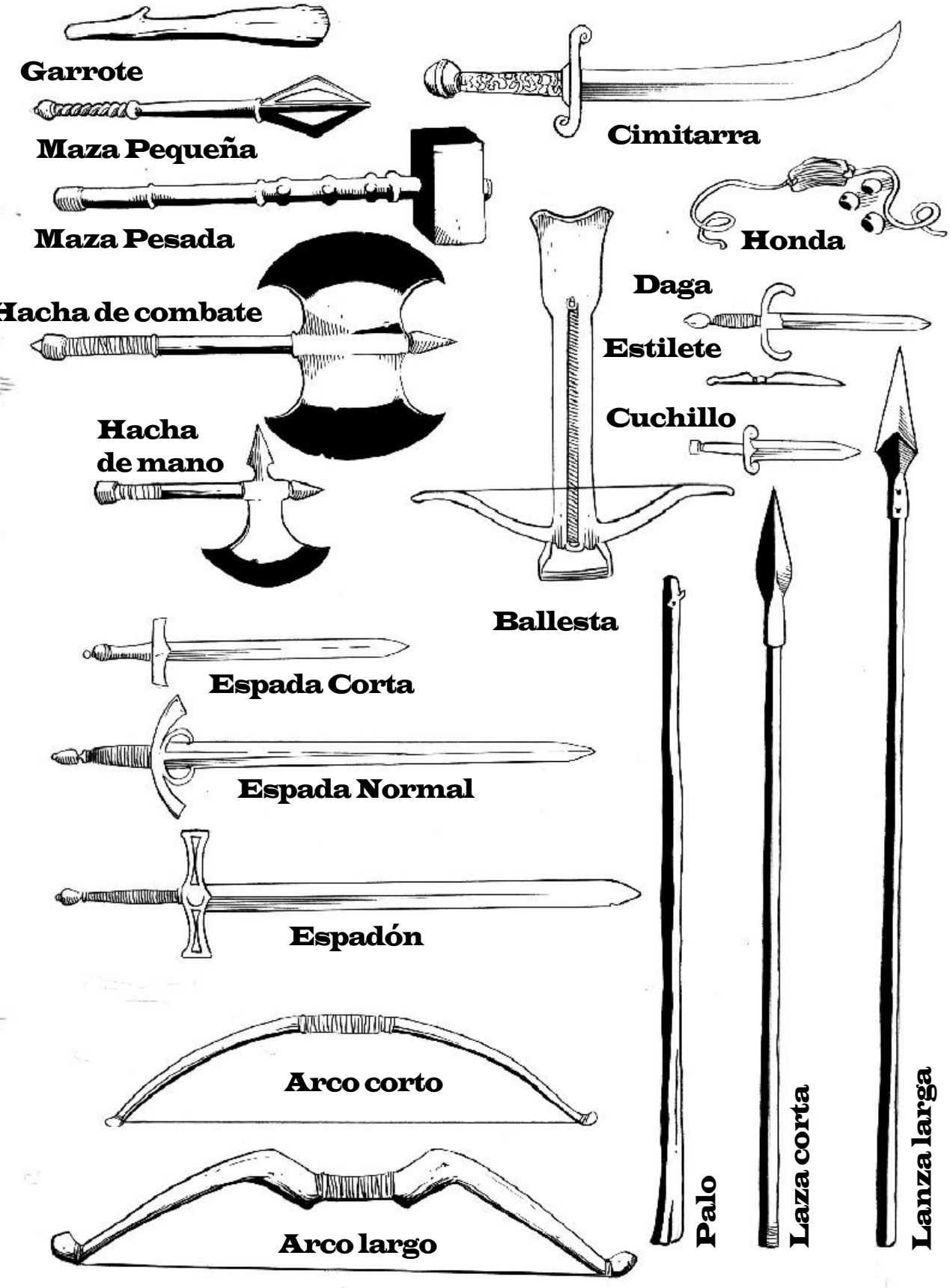
Caso de que dos combatientes se encontraran peleando a diferentes niveles (que uno de ellos se encontrara, por ejemplo, en una escalera, o encima de una mesa), sólo podrán alcanzarse a partes lógicas del cuerpo.

Efectos del daño

Si el daño total de las diversas heridas supera la mitad de los puntos de Resistencia del Pj, se pierden temporalmente todos los bonus al daño que poseyera con sus armas.

Si excede los 2/3 de los puntos de Resistencia, se deberá hacer una tirada de Resistencia x 4 para no desmayarse. Al llegar a 0 puntos de Resistencia, el combatiente se desmaya. A cierto número de puntos de Resistencia negativos, muere (Ver Heridas graves y Muerte, en el Capítulo. 2).

ARMAS SIGLO XIV

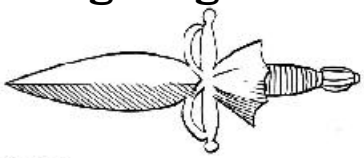


ARMAS SIGLO XVI

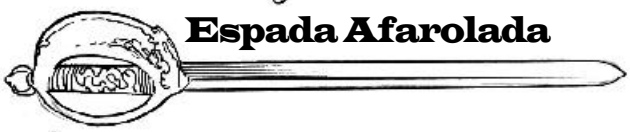


Alabarda

Daga de guardamano



Espada Afarolada



Florete



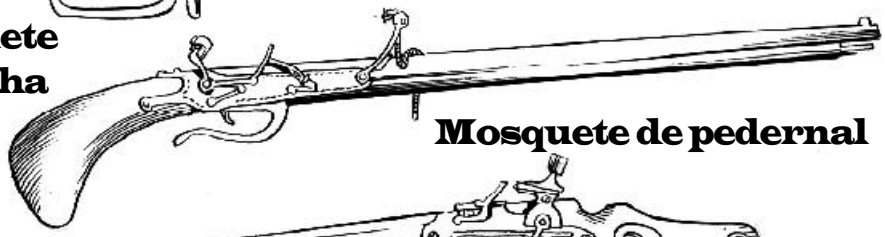
Alfanje



Espadín



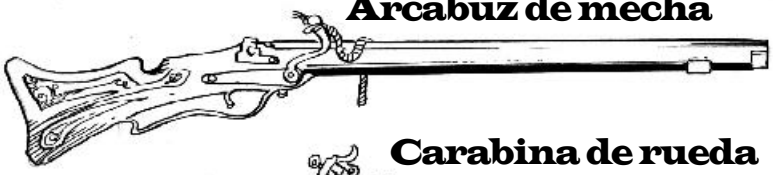
Mosquete de mecha



Mosquete de pedernal



Arcabuz de mecha



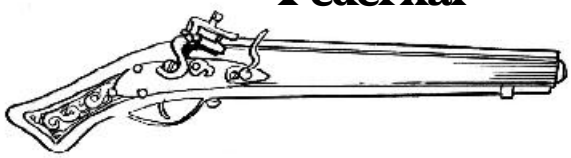
Carabina de rueda



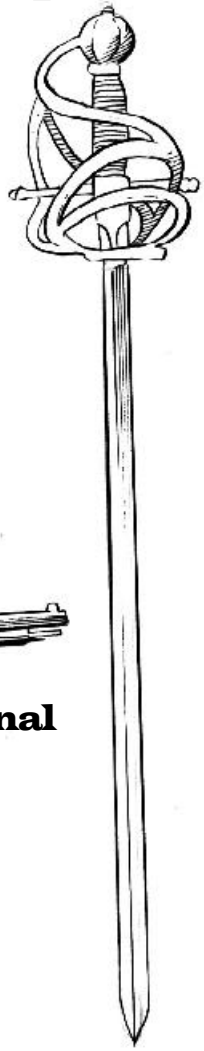
Pistola de silla de rueda



Pistola de Pedernal



Espada Ropera



Cutlas



Bandolera de Munición



Un individuo desmayado o inconsciente muere automáticamente si es atacado. El atacante impacta de manera automática.

Si el total de puntos de Resistencia perdidos en ambos brazos supera la mitad de los puntos de Resistencia iniciales las competencias de Habilidad se verán reducidas a la mitad.

Si el total de los puntos de Resitencia perdidos en ambas piernas supera la mitad de los puntos de Resistencia iniciales serán las competencias de Agilidad las que se verán reducidas a la mitad.

Si en cualquier localización se pierden la mitad o más de los puntos de Resistencia de un sólo golpe, la herida puede tener consecuencias. Se efectuará entonces una tirada por la tabla 3.5 (Secuelas de heridas).

En cualquiera de estos casos se recomienda hacerse un nuevo Pj...

Ejemplo de combate

En una escaramuza, Ignotus se enfrenta en combate singular con un soldado enemigo.
Ambos tiran 1D10 para determinar sus Iniciativas: Ignotus (Agi 15) saca un 5. Tiene una iniciativa 20. Su enemigo (Agi 17) saca un 4. Tiene iniciativa 21, por lo tanto actúa primero. Decide golpear a Ignotus con su Maza pesada y parar sus golpes. Ignotus decide parar con su escudo y golpear a su vez con su hacha.
El soldado tiene un 65% en Maza pesada, y saca un 32%. Hace con ella 3D6 de daño (2D6 por el daño del arma +1D6 por tener 20 en Fuerza). Ignotus intenta parar el golpe con su escudo, (60%) y saca un 17%, con lo cual lo consigue. Su escudo pierde, sin embargo, 14 puntos de Resistencia (el resultado de los 3D6 del
guerrero enemigo).
Esta vez le toca a Ignotus, con su hacha (90). Saca un 21%, y su enemigo, por desgracia para él, saca un 89%, con lo cual falla.
Ignotus lanza su daño: 1D8 +2 por el Hacha, + 1D6 por tener Fuerza 20= 1D8 + 1D6 + 2. Ignotus hace 7 puntos de daño.
El soldado lleva una armadura tipo 3 (Peto de cuero con refuerzos) de 75 puntos. de Resistencia (que ahora quedan reducidos a 68), y Protección 3. La cabeza del soldado recibe pues 4 puntos de daño, que se doblan por ser la cabeza. Total: 8 puntos.
La Resistencia total del soldado es de 15. Al ser más de la mitad los puntos perdidos, tira por la tabla de secuelas, y saca un 1. Estará conmocionado durante todo el siguiente asalto, perdiendo la Iniciativa y teniendo un malus del 50% en sus acciones.
Ignotus decide arriesgarse y anuncia que intentará dos ataques, sin ninguna parada. El soldado enemigo intentará parar y golpear.
Ignotus lanza su primer ataque, y saca un 25%. El soldado tiene ahora un porcentaje del 15% (65-50) y saca un 12, con lo cual consigue parar. Ignotus lanza su segundo ataque, y saca un 04!!! un resultado crítico. El soldado saca un 24, con lo que no lo para.
El daño máximo que puede hacer Ignotus con una haha es de 16 puntos, y al ser un crítico se ignora la armadura del contrario. El soldado enemigo cae al suelo, con una herida de 16 puntos en el pecho, y a -9 puntos de Resistencia. Está desmayado, y dentro de 6 turnos morirá.

Secuencia de combate

1. Determinar iniciativas
El combatiente con mayor Iniciativa actúa primero. Se puede retener la acción.
2. Resolución de acciones por orden de iniciativas
Las acciones defensivas se usan como respuesta de un ataque, independientemente del orden de Iniciativas.
3. Determinar los daños por orden de resolución
Comprobar si un arma que ha parado se escapa de las manos.
Comprobar los efectos secundarios de los daños si los hubiera.

3.5 Tabla de Secuelas

Lanzar 1D6.

Cabeza
1/2 **Conmoción**. Malus del 50% en el ataque y la defensa en el siguiente asalto. Pérdida de la Iniciativa.
3 **Horrible cicatriz**. -5 en Aspecto
4 **Pérdida de una oreja:**
-25% en Escuchar
-2 en Aspecto y Percepción
5 **Pérdida de un ojo**:
-25 en Otear y Buscar
-2 en Aspecto y Percepción
6 **Muerte instantánea.**

Brazos
1 a 3 **Cicatriz**
4 **La herida afecta a los tendones**:-1 en Habilidad
5 **Pérdida de la mano**: -5 en Habilidad
6 **Pérdida del brazo:** -10 en Habilidad

Tronco/Abdomen
1 a 5 **Cicatriz**
6 **Daños internos**: -1 en Resistencia de manera permanente.

Piernas
1 a 3 **Cicatriz**
4 **La herida afecta los tendones**: -1 en Agilidad
5 **Pérdida del pie**: -5 en Agilidad
6 **Pérdida de la pierna**: -10 en Agilidad.

Si un Pj pierde ambos ojos las competencias de Buscar y Otear se reducen automáticamente a 0.
Si pierde ambas orejas para lo mismo con la competencia de Escuchar.
Si pierde ambas manos su Habilidad se reduce a 0
Si pierde los pies o las piernas su Agilidad se reduce a 0

3.4 Tabla de Armaduras

ROPA GRUESA. (PIELES Y LANA)
Resistencia: 30 Protección: 1
Malus: Carece.
PETO DE CUERO
Resistencia: 50 Protección: 2
Malus: Carece.
CUERO CON REFUERZOS
Resistencia: 75 Protección: 3
Malus: No se puede nadar con ella.
COTA DE MALLA
Resistencia: 75 Protección: 3
Malus:
No se puede nadar con ella.
-10% a las Competencias de Agilidad
COTA CON REFUERZOS
Resistencia: 150 Protección: 6
Malus: No se puede nadar con ella.
No se puede dormir con ella.
-25% a las competencias de Agilidad.
-2 a la Iniciativa. 150 6
ARMADURA DE PLACAS
Resistencia: 200 Protección: 8
Malus: No se puede nadar con ella.
No se puede dormir con ella.
No se puede trepar con ella.
-50% a las competencias de Agilidad.
-25% a las competencias de Habilidad.
-10% a las competencias de Fuerza
-5 a la Iniciativa.
En caso de caer al suelo con esta armadura, hay que sacar un porcentaje igual a la Fuerza del Pj x 2 para volver a ponerse de pie sin ayuda.
ESCUDO
Resistencia: 100 Protección: -
Malus: No se puede nadar con él.
CASCO DE METAL
Resistencia: 40 Protección: +2
Malus: Carece.
Se coloca encima del peto o cota, sumando ambas protecciones en la localización de la cabeza.
Yelmo(***)
Resistencia: 75 Protección: 8
Malus: Sólo puede llevarse con armaduras 5 ó 6.
-25% a las competencias de Percepción.
-10 a la Iniciativa.

Armaduras a partir del siglo XVI:

ROPA GRUESA. (PIELES Y LANA)
Resistencia: 30 Protección: 1
Malus: Carece.
ROPA ACOLCHADA. (PIELES Y LANA)
Resistencia: 50 Protección: 2
Malus: Carece.
ROPAS DE CUERO
Resistencia: 75 Protección: 3
Malus: Carece.
CORAZA
Resistencia: 125 Protección: 8/3*
Malus: Impide nadar
Impide Dormir.
ARMADURA LÍGERA
Resistencia: 150 Protección: 6
Malus:
Impide nadar
Impide dormir
-15% comp. de Agilidad
-1 a Iniciativa
ARMADURA DE PLACAS(**)
Resistencia: 200 Protección: 8
Malus: Impide nadar
Impide dormir
Impide trepar
-50% comp. de Agilidad
-10% comp. de Habilidad
-3 a la Iniciativa

(*) La coraza da protección 8 en pecho y abdomen. En brazos y piernas da protección 3 (ropas de cuero). la cabeza suele ir cubierta con un casco (Prot. 2)

(**) En caso de caer al suelo con esta armadura, hay que sacar un porcentaje igual a la fuerza del Pj x 3 para ponerse de nuevo en pie.

(***) El yelmo sólo puede llevarse con armaduras ligeras o pesadas.

... Puede que los llamen «La Guardia de Palacio», o «La Guardia de la Ciudad», o «La Patrulla». (...) su función es siempre la misma. Más o menos a la altura del capítulo Tres (o a los diez minutos de empezar la película) entran a saco en una habitación, van atacando al héroe de uno en uno y mueren por orden. Nadie les pregunta nunca si es eso lo que quieren hacer...

Terry Pratchet.
Dedicatoria de Guardias, Guardias!

¿Qué hacen los PnJ en combate? ¨Huir como conejos cuando el primero de los Pj enseña la lengua, o pelear hasta el último hombre? Demasiadas veces, el asunto queda en manos del DJ, el cual hará lo que buenamente pueda, claro. En ocasiones, como mucho, las aventuras oficiales especifican aquello de «si un tercio (o dos tercios) de ellos quedan muertos o heridos el resto huirá...» Otras veces, no se dice nada, y tan anchos. Lo que sigue es válido para PnJ «comparsas», los que están para hacer bulto, vamos. Los PnJ importantes deberán ser representados según la lógica de su propia personalidad...

Se determina para ello el tipo de combatientes que se enfrentan a los Pj.

Cada una de estas categorías tiene una Moral a la hora del combate determinada de antemano. A continuación se tienen en cuenta los siguientes factores, que inciden directamente sobre la moral en cuestión (los redondeos, siempre hacia abajo).

Con ello se obtendrá un porcentaje final de Moral, que será el que se utilizará al inicio de la escaramuza. Al Dj solamente le queda tirar 1D100 por cada uno de los combatientes: Los que saquen menos de la mitad de su Moral actual, se lanzarán ciega y ferozmente al combate, ignorando lo que sucede a su alrededor. Los que saquen más de la mitad de su Moral, pelearán algo más cautamente. Los que fallen la tirada sin llegar al doble de su Moral procurarán escaquearse discretamente, intentando escurrir el bulto caso de que las cosas vengan mal dadas. Por último, aquellos que lleguen o sobrepasen del doble de su Moral huirán a la desbandada.

Ejemplo: Un grupo de cuatro bandidos tipo chusma, mandados por un Pnj cruel y sanguinario con sus propias motivaciones, están escondidos a los lados de un camino preparando una emboscada a dos Pj mejor armados que ellos. La moral de los bandidos es de 90% (40 por ser chusma, + 20 por doblar en número a los Pj, + 20 por estar en mejor posición táctica (la emboscada), - 30 por tener peor armamento que los Pj, + 40 porque temen a su jefe). Llega el momento del combate y las tiradas son de 82, 63, 97 y 05. Es decir, de los cuatro bandidos, uno se lanza ferozmente al combate, dos lo hacen con mucha más tranquilidad y el último se retrasa lo suficiente como para no entrar en contacto con esa pareja de guerreros de aspecto tan feroz. Su jefe (controlado directamente por el DJ) se toma su tiempo... Pese a la sorpresa del ataque, los dos Pj reaccionan y consiguen no solamente defenderse, sino hasta herir a uno de sus atacantes. La moral de los bandidos baja súbitamente a 20, y el herido a 10 (40 por ser chusma, + 0 porque ya no doblan en número a los Pj, - 30 por peor armamento, +40 por temer a su jefe, -30 por tener un compañero herido -que tiene –40 precisamente por ello-). Las tiradas salen: 73, 21, 87 y 99. De los cuatro bandidos, tres de ellos intentan huir del combate tan deprisa como llegaron. Solamente uno mantiene la cabeza fría, aunque sin arriesgarse, mirando de reojo a su jefe, que desenvaina lentamente su espada mientras se dirige hacia los dos aguerridos Pj...

3.6 Tipos y Moral de las tropas

TIPO DE TROPA

Chusma
(competencias de combate entre el 20 y el 40%).

Soldadesca
(competencias de . de combate. entre el 40 y el 60%).

Veteranos
(competencias, de combate. entre el 60 y el 80%).

MORAL

Chusma: 40%
Soldadesca: 60%
Veteranos: 80%

MODIFICADORES

Doblan en número a los Pj	+20%
Triplican en número a los Pj	+40%
Están a igualdad de número que los Pj	0%
Están en inferioridad respecto a los Pj	-20%
Están en mejor posición táctica	+20%
Están en peor posición táctica	-30%
Tienen mejor armamento que los Pj	+20%
Tienen peor armamento que los Pj	-30%
Temen más a su jefe que a los Pj	+40%
Muere el jefe	-50%
Cae un compañero a su lado	-30%
Cae muerto o herido un Pj ante sus ojos	+20%
El PnJ en cuestión está herido	-40%

Batallas en Aquelarre

Reglas básicas: Combate de masas

Estas reglas permiten la resolución de escaramuzas en las que intervengan grupos de una decena a varios centenares de combatientes por bando. Para un número inferior de individuos, se aconseja usar las reglas de combate descritas anteriormente. Por el contrario, si el número es superior, lo mejor y más rápido es que el Director de Juego use la lógica, o las reglas avanzadas.

Se contemplan tres aspectos de una escaramuza:

- Resultado táctico del encuentro.
- Bajas de ambos bandos.
- Peripecias de los Pj (si los hubiera) en el encuentro.

Resultado del encuentro

Denominaremos atacante a aquel bando que tome la iniciativa en un combate (como podría ser un grupo de bandidos asaltando una caravana de comerciantes). Si ambos grupos se lanzan al choque de manera simultánea, denominaremos atacante al bando que tenga mayor número de combatientes, o al bando cuyo líder saque mayor Iniciativa, en caso de que ambos bandos tuvieran el mismo número de combatientes.

Se comparará la proporción de fuerzas entre el bando atacante y el defensor, redondeando siempre a favor del defensor. Así, un encuentro entre un grupo de 45 individuos contra otro de 20 se resolverá con una proporción de 2/1.

A continuación se lanzará 1d6, consultando la Tabla de Combates.

3.7 Tabla de Combates

Tabla de combates
(Toda proporción mayor de 6/1 o menor de 1/6 se considerará, respectivamente, 6/1 ó 1/6).

	1/6	1/5	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
1	A	A	A	A	A	A	B	C	C	D	E
2	A	A	A	A	A	B	C	C	D	E	E
3	A	A	A	A	B	C	C	D	E	E	E
4	A	A	A	B	C	C	D	E	E	E	E
5	A	A	B	C	C	D	E	E	E	E	E
6	A	B	C	C	D	E	E	E	E	E	E

Explicación de los resultados:
A: Atacante huye, doblando el número de sus bajas.
B: Atacante se retira ordenadamente.
C: Choque. Ambos bandos quedan en el campo de batalla, volviendo a enfrentarse si así lo desean.
D: Defensor se retira ordenadamente.
E: Defensor huye, doblando el número de sus bajas.

Modificaciones a la tabla de combates:

· Si un líder de un grupo pasa una tirada de Mando, la columna de proporción de fuerzas se mueve una columna a la derecha si ataca, o a la izquierda si defiende. Si saca un resultado crítico puede mover la proporción dos columnas a su favor. Por el contrario, si saca una pifia la proporción se mueve dos columnas en su contra. Si los líderes de los bandos enfrentados pasan ambos la tirada de Mando el resultado se contrarresta.

· Si los defensores están situados en una posición ventajosa para ellos (como puede ser tras un río, en un edificio o tras un para-

peto) la proporción se mueve una columna a la izquierda.

· Si los defensores están en un castillo o fortificación la proporción se mueve tres columnas a la izquierda, doblándose además las bajas del atacante. Las bajas del defensor, por el contrario, se dividen por dos.

· Si el atacante ataca por sorpresa al defensor la proporción se mueve una columna a la derecha.

· Si un bando está ostensiblemente mejor armado y protegido que el otro, mueve la proporción una columna a su favor.

· Si un bando formado por campesinos se enfrenta a otro en el cual se encuentren guerreros con armadura 4,5 ó 6 y a caballo, la proporción se mueve dos columnas en su contra.

· Si un bando está formado exclusivamente por caballería pesada y se enfrenta a un bando formado por gente de a pie, mueve la proporción tres columnas a su favor, excepto si dicho bando está formado por arqueros.

Huida

Si por decisión de su líder un bando desea retirarse tras un combate, dicho líder debe hacer una tirada de Mando. Si la pasa se retirará ordenadamente, si la falla su gente se desbandará y la retirada se transformará en una huida. El líder del bando contrario puede intentar perseguir al bando en retirada: en ese caso debe tirar así mismo por mando. Si saca la tirada alcanzará al enemigo, entablándose un nuevo combate si éste estaba ordenado, o sufriendo una nueva ronda de bajas (sin posibilidad de defenderse) si estuviera huyendo. Si en cambio no saca la tirada sus tropas dejarán escapar al enemigo.

Sólo se puede perseguir al bando enemigo en huida una vez, suponiendo que las tropas en huida quedan totalmente dispersas tras la segunda embestida de las tropas enemigas.

Bajas

Determinaremos la calidad de las tropas implicadas en un combate, ya que puede ser importante a la hora de determinar las bajas:

1. Tropas de élite. Buena Formación militar y alta experiencia en combate (Almogávares, Ordenes militares como los Templarios).

2. Tropas expertas. Con formación militar y experiencia en el combate (Caballería pesada, hombres de armas veteranos, mercenarios).

3. Tropas normales. Con formación militar pero escasa experiencia en el combate (Tropas de Guarnición).

4. Tropas novatas. Escasa formación militar y nula experiencia en el combate (Tropas recién reclutadas).

5. Irregulares. Nula formación militar. Nula experiencia en combate (Campesinos).

El número de bajas de una tropa se reducirá a la mitad si se enfrenta a una tropa dos clases inferior a ella, y se dividirá por cuatro si se enfrenta a una tropa de clase cuatro veces inferior. Así pues, una tropa de élite verá reducidas sus bajas a un 50% al enfrentarse a tropas normales, y a un 25% al enfrentarse a Irregulares.

Un bando formado exclusivamente de arqueros dobla siempre el número de bajas del contrario.

La calidad de una tropa puede incrementarse momentáneamente si su líder saca un resultado crítico de Mando. El Director de Juego puede igualmente incrementar la calidad de una tropa de manera permanente, tras una serie de combates particularmente duros.

Seguidamente dividiremos ambos bandos en grupos de 10. Por cada uno de ellos se lanzará 1D6. Ese resultado será el número de bajas que sufrirá el bando enemigo en el combate (están incluidos en este número los muertos, heridos abandonados en el campo de batalla y los prisioneros).

Si el número de combatientes de un bando no fuera múltiplo de 10 (por ejemplo 45, 73 o 13), se le asignará 1D3 al resto sobrante, si éste fuera 5 o más. En caso contrario se ignorará.

Ejemplo de combate de masas:

Dos grupos se lanzan a la carga, uno contra otro. Uno está formado por 73 combatientes, y el otro por 45. Ambos son tropas normales (3). Al ser mayor el primer grupo, éste será considerado atacante. Se comparan las fuerzas, redondeándolas a favor del defensor, y se obtiene una proporción de 1 a 1. El líder del bando atacante pasa una tirada de Mando con un resultado normal, cosa que no consigue el líder del bandodefensor, con lo cual la proporción se coloca ahora en 2 a 1.

Se tira 1D6 y se consulta la Tabla de Combates. Se obtiene un 3. Es un resultado C, que significa que ambos bandos se mantienen en el campo de batalla. Calculamos las bajas obtenidas: El primer grupo lanza 7D6, mientras que el otro grupo lanza 4D6+1D3 (por el resto de 5). Los resultados son (respectivamente): 22 y 12. Las fuerzas han quedado reducidas ahora a 61 y 23 combatientes. El defensor decide retirar sus tropas, para lo cual debe tirar por mando. Por desgracia para él, falla, y su gente huye desordenadamente. Viendo la oportunidad, el atacante decide perseguir a su enemigo, tirando igualmente por Mando, y pasando la tirada. La gente del defensor tiene (6D6) 18 nuevas bajas, sin poder defenderse. Sólo 5 hombres, desperdigados, consiguen escapar de la masacre.

Interacción de los Pj en el combate

Las anteriores reglas no afectan a Pj, sólo a Pnj. Antes de que se inicie el combate, los jugadores deben anunciar qué tipo de actitud va a llevar su Pj: Valiente, Normal o Cobarde. Esto influye en los encuentros personales que sufra en dicho combate y en los P. Ap. que reciba tras él.

La tabla de incidencias determinará el número de encuentros del Pj, o lo que es lo mismo, las veces que deberemos tirar en la tabla de encuentros.

3.8 Tabla de Encuentros

Tabla de incidencias

Lanzar 1D10, y aplicarle los bonus o malus según la actitud del Pj.

-2.	Pj capturado por su propio bando, y ahorcado por cobarde, excepto si el propio bando es derrotado. En ese caso es un combatiente que huye más.
-1/+3.	Ningún encuentro.
+4/+8.	1 encuentro.
+9/+11	2 encuentros.
+12/+14	3 encuentros.
+15	4 encuentros.

Actitud Valiente:
+5 a la Tabla de Incidencias, 25 P. Ap.

Actitud Normal:
+0 a la Tabla de Incidencias, 10 P. Ap.

Actitud Cobarde:
-3 a la Tabla de Incidencias, 0 P. Ap.

Tabla de encuentros.

Lanzar 1D10 por cada encuentro, para determinar el contrincante del Pj:

1.	1 combatiente novato.
2.	1 combatiente experto.
3/4.	2 combatientes novatos.
5/6.	2 combatientes expertos.
7/8.	1 combatiente muy experto.
9.	1 combatiente muy experto y dos combatientes novatos.
10.	1 combatiente muy experto con dos combatientes expertos.

Se considera combatiente novato aquel cuyas competencias de combate oscilan entre el 20 y el 40%.
Se considera combatiente experto aquel cuyas competencias de combate oscilan entre el 40 y el 60%.
Se considera combatiente muy experto aquél cuyas competencias de combate oscilan entre el 60 y el 80%.

Las armas y armaduras de los contrincantes de un Pj en los encuentros de un combate vendrán determinadas por la calidad de las tropas del bando contrario. No estarán igualmente equipados unos campesinos revoltosos que el contingente armado de un señor feudal.

Caso de que dos o más Pj participaran en un combate de estas características, y manifestaran su deseo de no separarse durante el combate, deberán adoptar la misma actitud (Valiente, Normal o Cobarde) durante el encuentro, haciendo una única tirada (como grupo) en la tabla de incidencias, tirando por separado en la tabla de Encuentros y sumando los contrincantes resultantes.

Ejemplo: Miguel , Ignotus y Constantí se han visto reclutados medio a la fuerza por un señor feudal, el cual está en guerra con su vecino. Un viejo asunto familiar, al parecer. En un enfrentamiento entre ambos bandos, Miguel e Ignotus deciden que adoptarán una actitud normal y que no se separarán durante el combate. Constantí opta por intentar esconderse o huir hasta que haya pasado todo y adopta una actitud cobarde.

Miguel e Ignotus tiran por la tabla de Incidencias y sacan un 5. Tendrán, pues 1 encuentro. Augusto tiene mala suerte y saca un 1, que unido a su -3 (actitud cobarde) le da un -2, lo cual significa que a no ser que su bando sea exterminado será ahorcado por cobarde.

Miguel e Ignotus tiran por separado su encuentro, sacando respectivamente, 2 y 9. Deberán enfrentarse al ataque conjunto de un combatiente muy experto, un combatiente experto y dos combatientes novatos.

Reglas avanzadas: Batallas y Asedios

La batalla

Las batallas son acciones confusas y sangrientas. Es difícil llevar algo tan fluido en sí mismo al rol, pero la época ayuda, porque las tácticas más refinadas son emboscadas y el empleo adecuado de las reservas. El resto son brutales choques frontales en los que el Rey o Señor ha de ir a la cabeza para dar ejemplo (que tomen nota los Pj jefes de hueste).

El número de tropas y su eficacia en combate así como equipo con el que empieza el ejército lo determinará el escenario o el Dj.

El número de hombres que pelearán en cada bando durante un combate representará el FC (Factor de Combate) de ese bando durante los enfrentamientos. Este FC será multiplicado por el resultado de 1D6 en el que se suprimen el 1 y 6 (1=3; 6=4). De ambos bandos, aquel que supere al otro en el resultado, vencerá en ese asalto.

Se causarán y sufrirán una serie de bajas:

Vencedor: 1D10 bajas de las que 1D2 son caballeros y 1D3 jinetes (si han intervenido) Asimismo 1D2 son arqueros y ballesteros.

Vencido: 1D20 bajas de las que 1D4 son caballeros, 1D6 jinetes (si han intervenido) y 1D4 arqueros y ballesteros.

Así se procederá cada asalto de lucha, equivalente a una hora de tiempo de juego, hasta que las circunstancias o los contendientes pongan fin a la lucha.

Para los Pj participantes en la lucha o Pnj importantes habrá una serie de encuentros decididos por el Máster.

3.9 Tabla de Modificadoes al F.C.

MODIFICADORES AL F.C.		
Cada soldado de caballería		2 puntos de F.C.
Cada Caballero		4 puntos de F.C.
Competencia de Mando del jefe		
	1 a 25%	0 puntos de F.C.
	26 a 50%	5 puntos de F.C.
	51 a 75%	10 puntos de F.C.
	76 a 00%	15 puntos de F.C.
Terreno	Fortaleza:	El especificado.
	Colina:	10 puntos de F.C.
	Casas:	25 puntos de F.C.
	Río, pantano:	-25 puntos de F.C.
	Depresión, foso:	-10 puntos de F.C.

Arqueros y Ballesteros

Cada bando puede utilizarlos a distancia para atacar a su enemigo, empleando en FC total de los tiradores como un percentil normal, con sus modificaciones:

Altura: +10; depresión: -10

Si la tirada tiene éxito, causarán 1D20 bajas al enemigo con las especificaciones ya reseñadas. Si el enemigo está a cubierto, tendrán un malus de 25%.

La moral

La moral significa la calidad de las tropas y su comportamiento en la batalla.

La moral es de tres tipos:

Baja 5 (Campesinos).

Media 7 (Tropas normales).

Alta 9 (Fanáticos, ciertos mercenarios).

Cada escenario debe especificar cómo son las tropas, o bien lo decide el Dj.

Cada asalto que se sufra derrota, ese bando debe tirar 1D12 para controlar la moral de las tropas implicadas en la batalla. Si se saca la cantidad de la moral o menos, las tropas se mantienen estables. Si no, se pierde un punto de moral. Cada vez que esto suponga bajar de un nivel, las tropas se retiran x espacio (a decisión del Máster). Cuando la moral llegue a 3 o menos, esa facción se desbanda o se rinde.

*Modificadores a la tirada de Moral por Mando.

1 a 25%	-1
26 a 50%	0
51 a 75%	+1
76 a 00%	+2

*Modificadores al dado de FC por Moral. (Es decir, puntuación que se suma o se resta a la hora de enfrentar los FC).

Baja:	-1
Media:	0
Alta: +1	

Fortificaciones

Los asedios eran algo corriente en la época, ya fuese de grandes castillos o castros y torres de vigilancia. Para cada tipo el esfuerzo es diferente.

Cada zona del castillo o fortificación tiene un modificador al FC de los defensores, y el número de estos que puede haber en esa área, así como un malus al tiro del enemigo, todo lo cual debe estar especificado de antemano en el escenario. Para asediar adecuadamente una fortificación hace falta material: escalas, torres, arietes, manteletes y catapultas. Los defensores suelen contar con piedras y aceite o agua hirviendo.

El material de asedio se supone que viene ya con las tropas. En caso contrario, hay que construirlo, de acuerdo con la siguiente tabla:

- **Ariete 30 hombres 2 días**
- **Escala 2 hombres 1/2 hora**
- **Torre 50 hombres 2 días**
- **Catapulta 20 hombres 2 días**
- **Mantelete 3 hombres 1/2 hora**

Llevar las escalas a la muralla y apoyarlas en ella suponen al atacante exponerlos a la furia del defensor. Estos son los modificadores al tiro del defensor:

Contra hombres y escalas al descubierto: +10%
Contra hombres y ariete al descubierto: +5%
Contra hombres y torre al descubierto: +7%
Hombres y máquinas cubiertos con manteletes: -5%

Si les atacan piedras, aceite o agua hirviendo, no hay protección que valga. Cada asalto una torre o ariete puede moverse 5 m.

En el momento de situar escalas o torres sobre el muro, el atacante debe pasar una tirada para ver si son derribadas o permanecen afianzadas: Una escala tiene un 40% de afianzarse, una torre un 75%. En caso de caer se supone que se rompen, debiendo construirse otras.

Para derribar una puerta es necesario un ariete, y pasar una tirada de 60% o menos durante tres asaltos consecutivos, relativos al ritmo y fuerza de empuje del ariete. Si en algún asalto se interrumpe la candencia, ésta debe comenzar de nuevo.

El defensor, mediante piedras (probabilidad del 40%) o materiales inflamables (60%) puede intentar destruir el ariete, amén de hacer bajas con sus ballesteros y arqueros.

El combate en murallas y patios tiene lugar de la manera habitual, asignando el defensor los modificadores adecuados y teniendo en cuenta la moral de cada bando.

El aceite hirviendo hace 1D20 bajas.

Las piedras hacen 1D10 bajas.

La logística

Mantener un ejército en campaña cuesta dinero, y hay que darle de comer y armarlo. También hay que reponer las bajas.

3.9 Costes/ Alimentación de las Tropas

PLATA AL MES	
Soldado de moral baja	12 m.
Soldado de moral media	30 m.
Soldado de moral alta	50 m.
Caballero	150 m. de
Acemileros, rancheros, etc	700

ALIMENTACIÓN SEMANAL	
Cada 100 soldados	3000 kg.
Cada 5 Caballeros	1000 kg.
Cada 100 caballos	4000 kg.
Acemileros, rancheros, etc	3000 kg.

Cada hectárea de terreno puede proporcionar 500 kg. de alimentos (de un modo abstracto, para no entrar en complicaciones). La comida puede obtenerse por medio de tributos, donaciones, etc, según se indique en el escenario.

Reposición de bajas:

Cada aldea propia puede proporcionar 20 soldados de moral baja, 5 de moral media y 3 caballos.

Cada castillo propio puede proporcionar: 15 soldados moral media, 4 de moral alta, 2 caballeros y 5 caballos.

Pueden obtenerse mercenarios (de moral alta) pagando 70 monedas de plata por cada uno, y nuevos caballeros entregándoles 4 hectáreas de terreno a cada uno



LIBER I

Creación de Personajes
Sistema de Juego
El Combate

Recopilación de Tablas:

Capítulo 1: Creación de Personajes.
1.1 La Posición social....13.
1.2 La Profesión paterna....18.
1.3 El Conocimiento mágico paterno....18.
1.4 Padres....18.
1.5 Matrimonio (opcional)....18.
1.6 Hermanos e Hijos (opcional)....18.
1.7 Tabla de Pesos y alturas....20.
1.8 Tabla de aspecto....20.
1.9 Tabla de eventos....21.
1.10 Dinero Inicial....23.

Especial »Competencias»....24
Especial »Rasgos de Caracter» 24-25

Capítulo 1.1: Creación de Personajes para Villa y Corte.
1.1.1 Rango del Mercenario....27.
1.1.2 La Profesión paterna....27.
1.1.3 El Conocimiento mágico paterno....27.

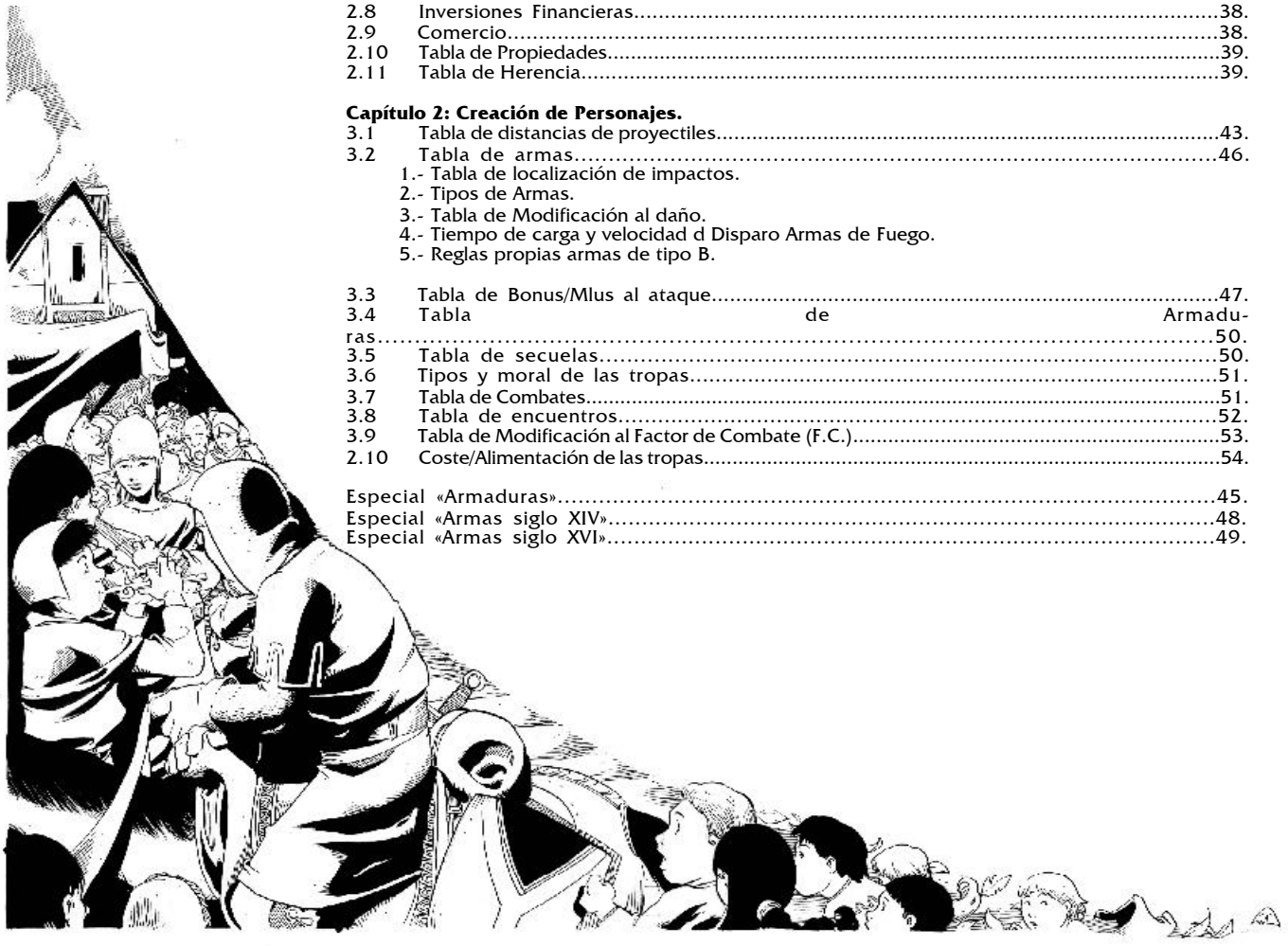
Especial «Competencias por profesión»....28.

Capítulo 2: Creación de Personajes.
2.1 Críticos y Pifias....33.
2.2 Tabla de suerte....34.
2.3 Resistencia a Enfermedades....34.
2.4 Tabla de Edad....36.
2.5 Dinero Mensual....37.
2.6 Ingresos de un comerciante....37.
2.7 Economía....38.
2.8 Inversiones Financieras....38.
2.9 Comercio....38.
2.10 Tabla de Propiedades....39.
2.11 Tabla de Herencia....39.

Capítulo 2: Creación de Personajes.
3.1 Tabla de distancias de proyectiles....43.
3.2 Tabla de armas....46.
1.- Tabla de localización de impactos.
2.- Tipos de Armas.
3.- Tabla de Modificación al daño.
4.- Tiempo de carga y velocidad d Disparo Armas de Fuego.
5.- Reglas propias armas de tipo B.

3.3 Tabla de Bonus/Mlus al ataque....47.
3.4 Tabla de Armaduras....50.
3.5 Tabla de secuelas....50.
3.6 Tipos y moral de las tropas....51.
3.7 Tabla de Combates....51.
3.8 Tabla de encuentros....52.
3.9 Tabla de Modificación al Factor de Combate (F.C.)....53.
2.10 Coste/Alimentación de las tropas....54.

Especial «Armaduras»....45.
Especial «Armas siglo XIV»....48.
Especial «Armas siglo XVI»....49.





LIBER II

La Magia
Santos, rezos y milagros

Capítulo IV

LA MAGIA

Ye Magic open two ways before thee
Xhoose that one thou will
You´ll be rewarded as thou are worthy.





Racionalidad e Irracionalidad

En el mundo de Aquelarre hay un enfrentamiento entre dos realidades: Por una parte esta el mundo Racional. Forman parte de él el ser humano, las ciencias, la lógica, el día.... Pero existe otro mundo. Un mundo del cual forman parte la noche, la locura, la fantasía, las criaturas legendarias... y la magia. Es el mundo Irracional.



Para que el mundo Irracional tenga cabida en el mundo Racional la gente tiene que creer en su existencia. Y ya que la gente de la época de Aquelarre cree en las criaturas legendarias y la magia, éstas existen.

Todo Pj de Aquelarre tiene estas dos características, que definen en qué posición se encuentra exactamente frente a este estado de cosas. Ambas (Racionalidad e Irracionalidad) deben sumar 100, al menos entre los humanos.

La Racionalidad niega la existencia de la magia. Cuanto más alta sea, mayor será la resistencia del Pj frente a los hechizos que le lancen. Un hechizo lanzado contra un ser humano, sólo se cumple si la víctima falla su tirada de Racionalidad.

La Irracionalidad es la admisión de las leyes de la magia. La creencia firme en la magia influye directamente en el lanzamiento de los diversos hechizos. Estos están ordenados según su grado de dificultad, que viene determinado por unos malus. Los de nivel 1 tienen un malus del 0%, los de nivel 2 -15%, los de nivel 3 -35%, nivel 4 -50%, nivel 5 -75%, nivel 6 -100% y nivel 7 -150%. Estos malus indican el porcentaje que hay que restar a la Irracionalidad del mago para determinar su posibilidad final de lanzar un hechizo.

Ejemplo: Zarah tiene 75% en IRR. Tiene pues un 75% en lanzar hechizos de nivel 1; 60% en hechizos de nivel 2; 40% en hechizos de nivel 3; 25% en hechizos de nivel 4; 0% en hechizos de nivel 5; -25% en hechizos de nivel 6; y -75 en hechizos de nivel 7.

Racionalidad e Irracionalidad pueden variar a lo largo de las diferentes partidas. Esto depende en gran parte de la Irracionalidad inicial del Pj: Cuánto más alta, menor porcentaje tiene de subir. Recordemos que cada punto de más de Irracionalidad es un punto menos de Racionalidad, y viceversa.

Se gana Irracionalidad con la visión de los efectos de la magia, o de las criaturas del mundo Irracional

Pasar una tirada de Racionalidad (resistiendo un hechizo) o ser testigo de un milagro supone en cambio la pérdida de 5 puntos de IRR. Se pierde asimismo 1D10 en Irracionalidad (ganando los mismos puntos de Racionalidad) si se elimina a una criatura irracional o demoníaca sin usar la magia.

El ser humano puede llegar a tener 200 puntos de IRR como máximo, y 0 como mínimo y 100 puntos de RR como máximo y -100 como mínimo.

4.1 Tabla de ganancias de Irracionalidad

✪	Ver los efectos de un hechizo de niveles 1/2 **+1 a la IRR si se tiene IRR 40 o menos.**
✪	Ver los efectos de un hechizo de niveles 3/4 **+3 a la IRR si se tiene IRR 65 o menos.**
✪	Ver los efectos de un hechizo de nivel 5 **+5 a la IRR si se tiene IRR 80 o menos.**
✪	Ver los efectos de un hechizo de nivel 6 **+10 a la IRR si se tiene IRR 95 o menos.**
✪	Ver los efectos de un hechizo de nivel 7 **+15 a la IRR si se tiene IRR 125 o menos.**
✪	Ver una criatura del mundo Irracional **+1D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR.**
✪	Ver un Engendro del Infierno **+1D10 + 2 de IRR si no se pasa la tirada con un malus de -25%.**
✪	Ver una entidad demoníaca elemental **+1D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR con un malus de -50%.**
✪	Ver un demonio menor **+2D10 de IRR si no se pasa una tirada de RR con un malus de -50%.**
✪	Ver un Demonio Superior **+2D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR con un malus de -100.**

Los hechizos iniciales y los puntos de concentración

Puede conocer y lanzar hechizos todo aquél que tenga como mínimo 50 puntos en Conocimiento mágico y 50 en Irracionalidad. Los hechizos que un Pj conoce cuando es creado dependen directamente de su competencia de Conocimiento Mágico, y son elegidos libremente por el jugador.

Ejemplo: Zarah tiene 115 puntos en Con. Mágico. Tiene derecho a elegir 1D10 + 1 hechizos al empezar el juego.

A la justicia y a la Inquisición, chitón.

Al fraile hueco, soga verde y almendro seco.

4.2 Tabla de hechizos iniciales

Con. Mág.	Hechizos iniciales.
50/75	1D4
76/90	1D6
91/00	1D6 + 2
+00	1D10 + 1

No se pueden lanzar hechizos con un porcentaje 0 o negativo, aunque nada impide el conocerlos. Es decir, Zarah no podrá lanzar hechizos de nivel 5,6,7, ya que su porcentaje con ellos es, por el momento, de 0%, -25% y -75%, respectivamente.

El lanzar hechizos consume los llamados «puntos de concentración» (**PC**). Representan la energía mística del mago, y se recuperan con una buena noche de descanso. Cualquier personaje (practique la magia o no) tiene unos PC. iguales al 20% de su IRR.

4.3 Tabla de gasto de PC

Los hechizos de nivel 1 y 2 consumen	1 PC
Los hechizos de nivel 3 consumen	2 PC
Los hechizos de nivel 4 consumen	3 PC
Los hechizos de nivel 5 y 6 consumen	5 PC
Los hechizos de nivel 7 consumen	10 PC

Los Puntos de Concentración se gastan igualmente, aunque no salga la tirada de dados y el hechizo no funcione. A cero PC, el mago se encuentra imposibilitado para lanzar más hechizos durante ese día.

Aprendizaje de nuevos hechizos

Aprender hechizos no es fácil: No hay escuelas abiertas al público y los libros de magia auténticos son escasos y están bien guardados. Se supone que un Pj que empieza a jugar con hechizos ha tenido acceso a algún grimorio, o ha tenido un mentor, pero éste ya no puede enseñarle más. El estudiante de la magia deberá entonces buscar un maestro (la búsqueda del cual puede ser una aventura por sí misma) y convencerle para que acceda a enseñarle. Un mago poco poderoso puede exigir dinero. Otros con más poder exigirán que su alumno le sirva durante un tiempo determinado, o que le consiga cierto talismán u objeto que desea poseer.

El sistema de aprendizaje de hechizos no difiere mucho del sistema para mejorar Competencias por aprendizaje (ver Capítulo II):

El Maestro debe pasar una tirada por la competencia de Enseñar y el alumno debe pasar una tirada de IRR.

En caso de que ambos pasen sus tiradas, el alumno aprenderá el hechizo. El tiempo que tarde depende directamente del nivel del hechizo (ver tabla).

Si se intenta aprender de un libro, deberá realizar previamente una tirada por Leer en el idioma en el que esté escrito. Todo libro mágico tiene a su vez un porcentaje en enseñar.

4.4 Tabla de tiempo de aprendizaje de los hechizos

- Hechizo nivel 1: **Una Semana**
- Hechizo nivel 2: **Una Semana**
- Hechizo nivel 3: **Dos Semanas**
- Hechizo nivel 4: **Tres Semanas**
- Hechizo nivel 5: **Cinco Semanas**
- Hechizo nivel 6: **Cinco Semanas**
- Hechizo nivel 7: **Diez Semanas**

Ejecución de la magia

Llamaremos Ejecutante al mago que lanza el hechizo, y Receptor a aquél que sufra los efectos del hechizo. (Aunque sea el propio Ejecutante).

Como ya hemos dicho, el Receptor tiene derecho a una tirada de RR para intentar zafarse del hechizo. Esta tirada puede ser modificada según las circunstancias, o anulada si el Receptor se somete voluntariamente a las consecuencias del hechizo.

Si el Ejecutante saca un resultado crítico al lanzar el hechizo, el receptor debe sacar la mitad de su RR para librarse de los efectos de dicho hechizo. Por el contrario, si el Ejecutante saca una Pifia el hechizo produce el efecto contrario al habitual.

Si la IRR del Ejecutante pasa de 100, los puntos restantes se aplicarán como malus a la tirada de RR del Receptor.

EJEMPLO. Sólo para divertirse, un Duende con 115 IRR le lanza un hechizo de Impotencia al pobre Miguel en su noche de bodas. La RR de Miguel es de 25, pero con el malus de -15 (por la alta IRR del mago) se queda sólo con un 10% para intentar librarse del hechizo.

Lanzar un hechizo cuesta dos acciones de combate, ante lo cual, el ejecutante debe abstenerse de realizar cualquier otra acción durante ese asalto.

Para lanzar un hechizo deben pronunciarse algunas palabras, normalmente en voz alta, y realizar determinados movimientos con las manos.

Si, por las circunstancias que fueran, el hechizo se pronuncia en voz baja, se restará al porcentaje un malus del 25%. Si además no se realizan los movimientos de manos se restará un 25% más.

Tres grupos de hechizos, los llamados de Talismán, de Ungüento, y de Poción, constan de unos componentes que necesitan ser preparados de antemano, teniendo su función mágica «dormida» hasta que es activada por el mago. Un individuo con pocos o ningún conocimiento mágico puede usar un hechizo de Talismán, Ungüento o Poción (preparados por otro) si se le enseña correctamente. Deberá, sin embargo, tener al menos 50 puntos en IRR, y si no tiene un mínimo de 25 puntos en Conocimiento Mágico no podrá hacer correctamente los pases de manos, con los malus correspondientes..

Los hechizos

Al ser una criatura del mundo racional, el ser humano que practique la magia tiene que ayudarse con una serie de componentes materiales, preparados de manera especial. Las criaturas mágicas prescinden normalmente de estos componentes.

Hay cinco tipos de hechizos, dependiendo de los pasos necesarios para su ejecución y de la preparación de los componentes que requieren:

· **Talismanes**, en los cuales el hechizo se coloca en un objeto determinado, siendo activado en el momento oportuno.

· **Pociones**, en las que los componentes materiales del hechizo deben beberse para que éste surja efecto.

· **Ungüentos**, parecido al anterior, pero los componentes deben frotarse sobre la piel.

· **Maleficios**. Son actos muy concretos que el mago realiza, para obtener resultados inmediatos, a diferencia de los tres anteriores, en los que el hechizo puede ser activado en el momento oportuno.

· **Invocaciones**. Llamadas mágicas que el mago realiza a entidades poderosas, como ánimas, demonios elementales o entidades demoniacas.

Tiempo de fabricación

Los hechizos de Poción, Ungüento y Talismán deben prepararse de antemano. Para ello el mago necesita dedicarse a ellos durante un tiempo, que varía según el tipo de hechizo, su conocimiento de la Alquimia y los imprevistos con los que se encuentre. No se puede preparar ninguno de estos hechizos si no se tiene un mínimo de 30% en Alquimia.

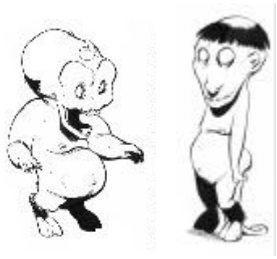
Respecto a la cantidad a preparar, sólo pueden prepararse 6 dosis de un Ungüento o Poción determinados por vez, y sólo un Talismán.

Pueden prepararse simultáneamente hasta tres tipos de Ungüentos y Pociones diferentes, pero los Talismanes requieren dedicación completa durante su fabricación.

4.5 Tabla de tiempo de preparación de hechizos

% de Alquimia	Poción	Ungüento	Talismán
30 - 40%	1D6 días	1D6 semanas	1D6+3 meses
41 - 70%	1D4 días	1D3 semanas	1D4+2 meses
71 - 90%	1D3 días	1 semana	1D3+1 meses
91 - 00%	1 día	1D6 días	2D6 semanas.

Si un mago prepara un hechizo en condiciones precarias el Dj puede exigirle una tirada oculta de Alquimia. En caso de fallarla, el hechizo será inútil ya que los componentes estarán mal preparados.



Ejemplo: Zarah tiene 75% en Alquimia. Para preparar un Ungüento tarda 1 semana. Miguel, en cambio, tiene 35 puntos, con lo que hacer el mismo Ungüento le costaría 1D6 semanas. Ignotus, con su 10%, no sabría por donde empezar.

Al crear el Pj, se le regalará un ejemplar de cada Talismán que sepa crear, y 2D6 dosis de ungüentos y pociones, a elegir entre los que conoce.





TALISMANES

NIVEL 1
Cerraduras
Abrir cerraduras
Detección de hechizos
Detección de venenos
Liberación
Resistencia al calor
Resistencia al frío
Lámpara de búsqueda

NIVEL 2
Curación de enfermedades
Juego
Parálisis
Suerte
Virilidad
Riqueza

NIVEL 3
Arma invencible
Curación de heridas graves
Guerra
Interrogación
Pacificación de fieras salvajes
Protección de la montura
Varita de Búsqueda
Vientos
Visión de futuro

NIVEL 4
Amuleto
Carisma
Invisibilidad
Invulnerabilidad
Protección Mágica
Despertar a los muertos
Mano de Gloria

NIVEL 5
Aceleración
Dominio del fuego
Inmovilización
Conmoción
Maldición de hierro

NIVEL 6
Aumentar la fuerza
Espejo de Salomón
Noticias

NIVEL 7
Elixir de la vida



POCIONES

NIVEL 1
Aumentar el conocimiento
Conservación
Revitalización
Discordia

NIVEL 2
Ignorar el dolor
Memoria
Dominación
Fidelidad
Impotencia

NIVEL 3
Curar la rabia
Deseo
Filtro amoroso
Furia

NIVEL 4
Explosión
Sinceridad
Valor
Robar Fortaleza

NIVEL 5
Sabiduría
Locura

NIVEL 6
Prolongar la vida



UNGÜENTOS

NIVEL 1
Arma Irrompible
Corrosión del metal
Fertilidad
Atracción sexual

NIVEL 2
Bálsamo de curación
Inmunidad al fuego
Mal de ojo
Virginidad

NIVEL 3
Racionalidad

NIVEL 4
Ungüento de bruja
Vuelo

NIVEL 5
Teletransportación
Metamorfosis

NIVEL 6
Aumentar la fuerza
Espejo de Salomón
Noticias

NIVEL 7
Viaje al Infierno



MALEFICIOS

NIVEL 1
Buen Parto
Frigidez
Maldición

NIVEL 2
Anulación de Maldición
Concentración
Detección de Caín
Protección contra demonios nocturnos
Maldecir una residencia

NIVEL 3
Hablar mediante sueños
Unión sexual
Crear escorpiones
Descubrir a un Ladrón
Sumisión

NIVEL 4
Transmutación de metales
Belleza
Maldición del Lobisome
Robar Fortaleza
Transformación en Upiro
Tortura

NIVEL 5
Maldición de Strigiles

NIVEL 6
Condenación
Creación de Lutines
Hambre
Para matar a distancia
Misa Negra
Resurrección
Muerte



INVOCACIONES

NIVEL 4
Invocación de las ánimas

NIVEL 5
Invocación de Gnomos
Invocación de Igneos
Invocación de Incubos y Súcubos
Invocación de Ondinas
Invocación de Silfos
Invocación de Sombras

NIVEL 6
Aquelarre a Agaliaretph
Aquelarre a Frimost
Aquelarre Guland
Aquelarre a Masabakes
Aquelarre a Silcharde
Aquelarre a Surgat
Invocación a demonios menores

NIVEL 7
El Gran Aquelarre





Lista de hechizos

En cada hechizo vienen indicados:
TIPO DE HECHIZO.- (Talismán, Poción, Ungüento, Maleficio o Invocación)
COMPONENTES.- Materiales necesarios
Caducidad.- Muchos de estos preparados pueden estropearse pasado algún tiempo, perdiendo sus propiedades mágicas.
DURACIÓN.- Tiempo que permanece el hechizo una vez activado.
DESCRIPCIÓN.- Notas sobre el aspecto del preparado y su ejecución.

Aquelarre

Magia blanca

A diferencia de la magia negra, estos hechizos no condenan el alma del ejecutante, permitiéndole pedir ayuda milagrosa en caso necesario. (Ver **Santos, rezos y milagros**) Eso no quiere decir, evidentemente, que las autoridades eclesiásticas vean con buenos ojos su práctica...



HECHIZOS DE PRIMER NIVEL

Malus 0%. Coste 1 PC.

Abrir cerraduras
Arma irrompible
Aumentar conocimiento
Buen parto
Conservación
Corrosión del metal
Detección de hechizos
Detección de venenos
Dolores de parto
Fertilidad
Liberación
Resistencia al calor
Resistencia al frío
Revitalización

ABRIR CERRADURAS



Tipo: Talismán.
Componentes: Placa de hierro, Piel de serpiente, Lágrimas de un prisionero, Hojas de Muérdago.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades mientras siga cubierto con la piel de la serpiente.
Duración: El efecto del hechizo es inmediato.
Descripción: Con un punzón de oro se graba en la placa de hierro (que debe de ser del tamaño de un puño humano) ciertos símbolos mágicos. Se realizan determinados ritos mágicos, humedeciendo la placa con abundantes lágrimas de prisionero, y secándolas con las hojas de Muérdago. Una vez terminado el talismán se envuelve con piel de serpiente, guardándose siempre junto al corazón. Frotando este talismán contra cualquier cerradura, esta se abrirá sin ninguna dificultad.

ARMA IRROMPIBLE



Tipo: Ungüento.
Componentes: Manteca de cerdo, Grasa de carnero, Cera de abejas, Alcanfor, óxido de Zinc.
Caducidad: El ungüento pierde sus efectos en 1D4 semanas.
Duración: Los efectos del hechizo duran unos 60 min.
Descripción: Este ungüento, aplicado a un arma mientras se dicen los rezos adecuados, hará que el arma nunca se rompa mientras duren sus efectos, por frágil que sea o fuerte el golpe que reciba. No impide, sin embargo, que se escape de las manos.

AUMENTAR EL CONOCIMIENTO



Tipo: Poción.
Componentes: Sangre y leche de Cierva, Incienso, Tinta, Jugo de Absenta (Ajenjo).
Caducidad: 1D6 días, antes de que pierda sus poderes.
Duración: 2D6 horas, una vez ingerido.
Descripción: Esta poción permite aumentar una competencia dependiente de la característica Cultura en un 50%.

BUEN PARTO



Tipo: Maleficio.
Componentes: Una víbora, Sangre de lechuza.
Caducidad: Los componentes deben usarse en el acto.
Duración: Durante todo el parto.
Descripción: Se coloca encima del vientre de la mujer que esté a punto de alumbrar una víbora despellejada y la sangre caliente de una lechuza. La mujer no sentirá el más mínimo dolor durante todo el parto, por difícil que este fuera.

CONSERVACIÓN



Tipo: Poción.
Componentes: Vino tinto, Nueces, Miel, Ceniza de madera de roble, Almendras amargas, Dos gotas de sangre.
Caducidad: 3D6 semanas.
Duración: Dependiendo de la poción o ungüento sobre la que se lance.
Descripción: Unas gotas de este preparado sobre una poción o ungüento doblan su fecha de caducidad. Sin embargo, si no se ha realizado correctamente (o si se falla la tirada a la hora de pronunciar el hechizo) produce el efecto contrario, reduciendo la fecha de caducidad en un 50% En caso de sacar una pifia se anulan completamente los poderes de dicho preparado.

CORROSIÓN DEL METAL



Tipo: Ungüento.
Componentes: Mercurio, Arsénico, Amoníaco, Sal, Orina humana.
Caducidad: Este ungüento, muy inestable, se descompone en 1D3 días.
Duración: 1D10 asaltos, según el grosor del metal.
Descripción: Frotando con el ungüento un pedazo de metal (como una cadena, una barra o un arma) lo corroerá por completo en 1D10 asaltos de combate. Es inofensivo para los seres humanos, pero apesta de manera horrible.

DETECCIÓN DE HECHIZOS



Tipo: Talismán.
Componentes: Anillo de Plata y Estaño, Sangre de Gul, Incienso aromático.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
Duración: Una vez activado, el hechizo se mantiene sin necesidad de renovarse durante 1D3 horas.
Descripción: El taismán-anillo debe llevarse siempre en el dedo corazón de la mano izquierda. Una vez activado, indicará a su portador quien, en un radio de 50 m. alrededor suyo, lleva hechizos encima, activados o no. Aunque el portador del anillo sabrá distinguir claramente a dichas personas (o seres) no sabrá la cantidad de hechizos que llevan ni mucho menos el nombre de los mismos.

DETECCIÓN DE VENENOS



Tipo: Talismán.
Componentes: Cobre, Oro, Plata, Estaño, Bolsita de seda verde, con cordón de oro.
Caducidad: Este talismán no pierde sus efectos con el tiempo.
Duración: 1 hora, a partir de que es activado.
Descripción: El Talismán debe colgarse a la altura del corazón. Se calentará si su portador se acerca a la boca un alimento o bebida envenenada, avisando a su portador.

DOLORES DE PARTO



Tipo: Poción.
Componentes: Chirivía, Cálamo, Cincoenrama, Sangre de murciélago, Belladona, Aceite, Agua corriente, Esputos de la mujer embarazada.
Caducidad: 1D4 días.
Duración: Mientras dure el parto.
Descripción: El ser vivo que tome la poción sufrirá los dolores del parto en lugar de la mujer encinta.
Este hechizo se considera de magia negra si el que bebe la poción es un ser humano.

FERTILIDAD



Tipo: Ungüento.
Componentes: Asta de toro, Hiel de vaca, Raíz de Mandrágora.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: 1 noche.
Descripción: La mujer que desee concebir se untará las partes genitales con el ungüento, antes de hacer el acto sexual. Quedará embarazada en el acto. Caso de untar con este preparado a yeguas o vacas, quedarán encinta sin necesidad de ser cubiertas por el macho. (En ese caso, sin embargo, si se falla la tirada darán a luz a monstruos, que matarán a su madre al nacer)

LIBERACIÓN



Tipo: Talismán.
Componentes: Placa de oro, Hilos de plata, Corindón.
Caducidad: el talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
Duración: El efecto del hechizo es inmediato.
Descripción: Una vez activado el talismán, todas las ligaduras que sujeten a su portador se soltarán y caerán al suelo (a no ser que sean de tipo mágico).
(Nota: no hay que olvidar, a la hora de lanzar este hechizo, los malus causados por no poder realizar los gestos necesarios con las manos).

RESISTENCIA AL CALOR



Tipo: Talismán.
Componentes: Tira de cuero de camello, con el símbolo de la luna, grabado. Gotas de sangre de Gul, Último aliento de un moribundo
Caducidad: 1 año lunar.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: Tras diferentes ritos la tira de cuero de camello, empapada con la sangre de Gul y consagrada con el aliento del moribundo, debe consagrarse a la frialdad de la Luna, reposando durante todo el proceso en un lugar donde por la noche reciba sus influjos. Debe atarse al brazo izquierdo, y su portador no tendrá la más mínima sensación de calor mientras esté activado.



RESISTENCIA AL FRÍO



Tipo: Talismán.
Componentes: Tela de hilos de oro, bordada con el símbolo del sol, Sangre de salamandra, Lágrimas de doncella enamorada.
Caducidad: 1 año solar.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: La tela de hilos de oro debe pasar por diferentes ritos, siendo impregnada con la sangre de la Salamandra (ardiente) y con las lágrimas de la doncella. Debe ser consagrada al Sol, reposando durante todo el proceso en un lugar donde reciba sus rayos. Atado al brazo derecho, su portador no sentirá la más mínima sensación de frío mientras se encuentre activado.

REVITALIZACIÓN



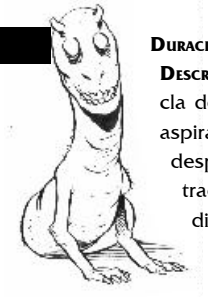
Tipo: Poción.
Componentes: Sangre de gallo, Ambar gris, Ajenjo.
Caducidad: 1D10 días.
Duración: 1D3 horas.
Descripción: Se encerrará un gallo joven en una jaula pequeña durante 15 días, colocando a su alrededor no menos de seis gallinas, para que se excite. Se le alimentará solamente con trigo de la mejor calidad. Al cabo de 15 días se le matará, usando su sangre para fabricar la poción, junto con el ambar gris y el ajenjo.
Aunque no permite recuperar los puntos de Resistencia perdidos, elimina temporalmente todos los malus que sufriera el receptor por acumulación de heridas.



HECHIZOS DE SEGUNDO NIVEL

Malus -15%. Coste 1 PC.

Anulación de maldición
Bálsamo de curación
Concentración
Curación de enfermedades
Detención de Caín
Ignorar el dolor
Inmunidad al fuego
Juego
Mal de ojo
Memoria
Parálisis
Protección contra demonios nocturnos
Suerte
Virginidad
Virilidad



ANULACIÓN DE MALDICIÓN



Tipo: Maleficio
Componentes: La figura de barro con la que se haya realizado la maldición, Agua corriente, Fuego de madera resinosa.
Caducidad: El hechizo debe realizarse en el acto.
Duración: Los efectos de la anulación se hacen sentir inmediatamente, y de manera permanente (a no ser que el receptor vuelva a recibir otro hechizo de Maldición).
Descripción: Este hechizo anula los efectos del hechizo de Maldición. Para realizarlo se debe conseguir la estatuilla con la que se realizó el primer hechizo, lavarla en agua corriente, no estancada (una fuente, un río) y echarla al fuego, que habremos preparado de antemano, mientras se pronuncian las exhortaciones adecuadas. Los efectos sobre la víctima de la maldición se sentirán al instante.

BÁLSAMO DE CURACIÓN



Tipo: Ungüento.
Componentes: Agua solarizada en el signo lunar, Betónica, Mirto, Belladona.
Caducidad: 2D6 días.
Duración: Permanente.
Descripción: Lavada una herida abierta con este bálsamo, permite recuperar 1D3 de puntos de Resistencia.
Un herido sólo puede ser curado por este bálsamo una vez al día.

CONCENTRACIÓN



Tipo: Maleficio.
Componentes: Polvos de Canela, Macis y Alumbre.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Inmediata.
Descripción: El Ejecutor quema la mezcla de polvos en un pequeño fuego, aspirando a continuación el humo que desprenden. Sus Puntos de Concentración perdidos se regeneran inmediatamente a su valor inicial.

CURACIÓN DE ENFERMEDADES



Tipo: Talismán.
Componentes: Paño de estopa negra, grueso, 2 planchas de madera expuesta al sol durante 7 años, Cera de abejas, Grano de trigo, Plomo fundido.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades hasta la muerte de su creador. Entonces, ennegrece y se desintegra.
Duración: Instantánea y permanente (ver Descripción).
Descripción: Coger el paño negro, y colocarlo entre las dos planchas de madera. Calentarlo todo con abundante cera de abejas, durante dos días. Añadir el grano pulverizado y hervirlo todo con agua, hasta que se transforme en una masa informe. Extender esta masa en una tabla, y dejarla toda una noche a la luz de la luna llena. Coger luego un poco de la masa y mezclarla con plomo fundido. Hacer con él un anillo, que el ejecutor deber ponerse en el dedo índice. En el anillo se grabarán unas ciertas palabras.
Frente a un enfermo, hay que hacer que estreche la mano del anillo entre las suyas, y luego darle a beber un poco de agua en la que se haya sumergido previamente el anillo. Se levantará inmediatamente, completamente curado.

DETENCIÓN DE CAÍN



Tipo: Maleficio.
Componentes: Raíz de lirio, Vinagre de vino blanco, Dos hojas de olivo, Sangre caliente, Fuego.
Caducidad: Una vez mezclados, los componentes deben usarse inmediatamente.
Duración: 1D10 horas.
Descripción: Se mezcla la raíz de lirio con el vinagre y las hojas de olivo, y esto a su vez con la sangre aún caliente de un asesinado. A continuación se arroja la mezcla al fuego, mientras se reza una oración determinada. Si no pasa su tirada de RR, el asesino no podrá alejarse más de 1 Km. del lugar del crimen, mientras duren los efectos del hechizo. Si el ejecutante saca un resultado crítico con los dados, el asesino volverá al lugar del crimen sin que pueda hacer nada por evitarlo.

IGNORAR EL DOLOR



Tipo: Poción.
Componentes: Vino, Polvo de Carbón, Azufre y Salitre.
Caducidad: 1D6 + 2 días.
Duración: 1D10 + 2 asaltos de combate.
Descripción: La poción debe tomarse lo más caliente posible. Aquél que la tome ignorará cualquier malus causado por heridas en un combate, y no se desmayará incluso si por culpa de heridas graves sus puntos de Resistencia fueran negativos. Al terminarse los efectos de la poción sufrirá las consecuencias de todas sus heridas, sufriendo además 1D4 de puntos de daño extra, por culpa de la ingestión de la poción.

INMUNIDAD AL FUEGO



Tipo: Ungüento.
Componentes: Arsénico, Alumbre (Sulfato de Alumina y Potasio), Flor de Siempreviva, Resina de laurel, Hiel de toro.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: El ungüento evita que las partes del cuerpo que se unten con él se quemen por efectos del fuego o el calor. Sin embargo, no protege el pelo ni los ojos, ni evita la asfixia por falta de aire.

JUEGO



Tipo: Talismán.
Componentes: Tres granos de trigo, Piedra de imán, Bolsa de seda amarilla.
Caducidad: Los componentes no pierden sus propiedades mientras no salgan de la bolsa.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: El ejecutor debe llevar la bolsita de seda amarilla colgada del cuello, oculta entre sus ropas. Bajo el poder del hechizo, ganará siempre a cualquier juego de azar (tipo cartas o dados) sin que sea posible detectarle haciendo trampas.



MAL DE OJO



Tipo: Ungüento.
Componentes: Jugo de chirivía, Acónito, Cinco-enrama, Belladona, Hollín, Sangre de Basilisco.
Caducidad: 1D6 días.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: El ejecutor se untará la frente, los pómulos y las mejillas con el ungüento, mientras pronuncia determinadas frases.
A partir de entonces, y únicamente mirando fijamente a su víctima, aumentará el porcentaje de hacer pifias de la misma (en ese asalto) en un 10% por cada Punto de Concentración que gaste, independientemente del que gastó al activar el hechizo.

MEMORIA



Tipo: Poción.
Componentes: Sangre de macho cabrío, Azufre, Agua de una fuente de montaña, Hojas de Parra.
Caducidad: 1D3 Semanas.
Duración: 5 asaltos de combate (1 min.)
Descripción: Esta poción, tomada en frío o caliente, eleva la competencia de Memoria al 100%.

PARÁLISIS



Tipo: Talismán.
Componentes: Placa de hierro, Tres pequeños clavos de oro, Bolsita de seda verde.
Caducidad: Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo.
Duración: 1D6 asaltos.
Descripción: El receptor del hechizo se encuentra de repente con que sufre una repentina parálisis de una de sus extremidades durante 1D6 asaltos, a no ser que pase una tirada de RR, tenga 25 de Resistencia o más, o bien lance a su vez un hechizo de Liberación. La extremidad se determina aleatoriamente a no ser que el ejecutor saque, al hacer la tirada, un resultado igual o menor a la mitad de su porcentaje, en cuyo caso la decide él mismo.

PROTECCIÓN CONTRA DEMONIOS NOCTURNOS



Tipo: Maleficio.
Componentes: Un objeto sagrado de la religión del receptor.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Permanente.
Descripción: Mientras el receptor duerma junto a un objeto sagrado para él, y recibe la influencia de este hechizo, no sufrirá pesadillas, ni se verá importunado por el asalto de Incubos, Súcubos, Belaam, Alibantes o Lilim.

SUERTE



Tipo: Talismán.
Componentes: Una moneda de oro, la bendición de un hada.
Caducidad: Este talisman sólo pierde sus poderes si el hada que lo bendijo muere o retira su bendición.
Duración: Una vez activado, 1D6 horas.
Descripción: El talismán debe llevarse siempre encima. Tiene la facultad de doblar temporalmente los puntos de Suerte actuales de su portador. Además, éste no deberá especificar que va a usar sus puntos de Suerte antes de hacer la tirada. (Ver descripción de esta característica, en el Capítulo II)

VIRGINIDAD



Tipo: Ungüento.
Componentes: Tierra bendita, Leche de hojas de espárragos, Cristal mineral infuso en zumo de ciruelas verdes, Clara de huevo recién puesto, Harina de avena, Leche de cabra.
Caducidad: 1D3 horas.
Duración: 1 noche.
Descripción: El ungüento (muy pastoso) se coloca en las partes genitales de la mujer poco antes de que tenga lugar la unión con el hombre, el cual tendrá la absoluta convicción, al amanecer, de que ha desflorado a la muchacha.

VIRILIDAD



Tipo: Talismán.
Componentes: Cobre, Hierro, Estaño, Oro, Símbolos arcanos de Venus y Tauro.
Caducidad: Una vez creado, el talismán sólo pierde sus poderes si se le borran los símbolos.
Duración: 1D3 horas.
Descripción. Con los componentes se hace una medalla, a la cual se le graba un símbolo en cada cara. Debe llevarse siempre encima, y en el momento de activarlo, debe tocarse con él el muslo derecho (si el receptor es un hombre) o el izquierdo (si es una mujer). El receptor de este hechizo se convierte en sexualmente infatigable mientras duren sus efectos.

HECHIZOS DE TERCER NIVEL
Malus -35%, Coste 2 PC.

Arma invencible
Clarividencia
Curación de heridas graves
Curar la rabia
Guerra
Hablar mediante sueños
Interrogación
Pacificación de fieras salvajes
Protección de la montura
Racionalidad
Unión sexual
Varita de búsqueda

ARMA INVENCIBLE



Tipo: Talismán.
Componentes: Placa de Zinc, Incienso de Olíbano.
Caducidad: Este talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: 1D10 + 3 asaltos.
Descripción: Cortado el Zinc en forma de estrella de siete puntas grabado con ciertos signos y perfumado con el incienso, se colocará en el pomo o asta de un arma. Una vez activado, este Talismán hará que el arma ignore la armadura del enemigo. Este no tiene derecho a tirada de RR.

CLARIVIDENCIA



Tipo: Talismán.
Componentes: Anillo de oro, Piedra de Rayo.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: Apenas unos minutos.
Descripción: El ejecutor se coloca el anillo (en el cual está engarzada la piedra del rayo) en el dedo meñique de la mano izquierda. Inmediatamente entra en trance, durante el cual verá cosas que estén sucediendo en ese momento, aunque sea a muchos km. de distancia, con preferencia a amigos o parientes suyos.
El ejecutor queda muy debilitado tras efectuar este hechizo, tardando una hora larga en recuperarse.

Al fraile y al cochino no hay que enseñale más de una vez el camino.

A caballo va el obispo.



CURACIÓN DE HERIDAS GRAVES



Tipo: Talismán.
Componentes: Paniquesillo (Flor del Olmo), Turquesa (Piedra preciosa).
Caducidad: El Talismán no pierde sus propiedades con el tiempo.
Duración: Los efectos del hechizo son instantáneos y permanentes.
Descripción: Se somete al Paniquesillo y a la Turquesa a una serie de operaciones alquímicas, al final de las cuales la flor está dentro de la piedra preciosa, sin que en esta se haya hecho la menor fisura. La piedra puede llevarse engarzada a un anillo o colgada al cuello. Presionando la piedra contra la herida de un moribundo (que tuviera puntos de Resistencia negativos), le eliminará los puntos negativos, dejándolo a Resistencia 0, desmayado pero fuera de peligro.

CURAR LA RABIA



Tipo: Poción.
Componentes: Vino, Mercurio sidérico al estado de precipitado encarnado, Polvos de flor de azufre, Yemas de paloma.
Caducidad: 2D6 días +2.
Duración: Permanente.
Descripción: Se divide la poción en 64 dosis, dándosele al enfermo una dosis cada hora. Al cabo de ese tiempo, o se cura o muere. Es preciso administrar la poción antes de que la contracción de los músculos de la garganta impida efectuar la acción de tragar líquidos.

GUERRA



Tipo: Talismán.
Componentes: Placa de bronce, Sangre de león, Limaduras de espada que haya matado a no menos de 10 personas.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
Duración: Todo el tiempo que dure la batalla.
Descripción: El medallón debe colocarse en la empuñadura del arma del ejecutor, el cual debe mostrar siempre una actitud heroica. Sólo en este caso puede funcionar el hechizo, el cual aumenta la calidad de las tropas implicadas en un combate en una columna.
(Consultar reglas de combates de masas).

HABLAR MEDIANTE SUEÑOS



Tipo: Maleficio.
Componentes: 1 Cabeza de Urraca, Roca de Mercurio, Lirios blancos, Tres vasijas de agua.
Caducidad: Los componentes pierden sus poderes al terminar el hechizo.
Duración: Los efectos del Maleficio se hacen sentir inmediatamente.
Descripción: El ejecutor prepara las tres vasijas: una la llena de agua, y deposita en su interior la cabeza. Otra la deja a medias, y deja en el fondo la roca de mercurio. La tercera la deja vacia, y deposita en su interior los lirios blancos. Seguidamente rezará una oración especial y dirá en voz alta, en cada una de las vasijas, el mensaje que desea enviar. El receptor, en la primera noche de sueño, soñará el contenido del mensaje.
Este maleficio no es afectado de ningún modo por la distancia.

INTERROGACIÓN



Tipo: Talismán.
Componentes: Corazón de paloma, Cabeza de rana, Almizcle.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: 1D6 preguntas.
Descripción: El corazón de la paloma y la cabeza de rana se reducen a polvo, perfumándose con el almizcle y guardándose en una bolsita de seda. Colocada esta debajo de la almohada de una persona dormida, responderá con sinceridad a las preguntas que se le hagan, siempre que no pase una tirada de RR. En dicho caso, despertará bruscamente

PACIFICACIÓN DE FIERAS SALVAJES



Tipo: Talismán
Componentes: Lámina de oro, Pedazo de piel de león, Pluma de cisne, Tinta hecha con sangre de gato y nueces
Caducidad: Este talismán no pierde sus poderes mientras no sean borrados los símbolos dibujados en él con tinta.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: Para crear el talismán se escriben en tinta sobre la lámina de oro ciertos signos con la pluma de cisne. Una vez terminado el talismán se cuelga del cuello metido en una bolsita hecha de piel de león. Una vez activado impedirá que a su portador le ataque cualquier tipo de animal no mágico, aunque tuviera hambre o se acercara en actitud hostil. Si el portador atacara al animal el hechizo se romperá.

PROTECCIÓN DE LA MONTURA



Tipo: Talismán.
Componentes: Lámina de plomo, Sangre de Pavo Real, Astilla de un árbol quemado por un rayo
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes mientras la montura que proteja no muera.
Duración: 1D3 x 5 asaltos.
Descripción: El talismán debe estar en contacto con la piel de la montura (sea caballo, asno o mula). Mientras esté activado, dará a dicha montura una protección contra ataques físicos de 3 puntos.

RACIONALIDAD



Tipo: Ungüento
Componentes: Dientes de ajo, Tomillo, Albahaca, Resina.
Caducidad: 1D6 días.
Duración: 2D6 horas.
Descripción: Untando con este ungüento las axilas y el abdomen del receptor, éste poseer un bonus del 25% a sus tiradas de Racionalidad.

UNIÓN SEXUAL



Tipo: Maleficio.
Componentes: Incienso de Olíbano, Almizcle, Azafrán, Polvos de Coriandro, Tela manchada con sangre del Receptor.
Caducidad: Los componentes sólo tienen poderes durante la ejecución del maleficio.
Duración: 1D3 horas.
Descripción: El Ejecutor prepara un ungüento con el Almizcle, Azafrán y los polvos de Coriandro, mientras aspira a grandes bocanadas el humo del incienso y se frota la cara con la tela. Pronto caerá en un estado de trance, mientras que al mismo tiempo el Receptor notará la presencia de un ser invisible a su lado, con el cual será capaz de realizar el acto sexual. Este ser invisible es tangible, y puede golpear y ser golpeado. No puede coger ningún objeto ni arma, pero sí que puede ser herido por éstas. Las heridas que recibiera, por supuesto, las sufrirá el Ejecutor del hechizo. Este hechizo se considera de magia negra si el dicho acto sexual es una violación.

VARITA DE BÚSQUEDA



Tipo: Talismán.
Componentes: Varita de avellano silvestre, Sangre de cabrito joven, Cera de abeja.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: 1D3 horas.
Descripción: Se unta la varita con la sangre del cabrito y la cera de abeja. Su utilidad consiste en la búsqueda de objetos inanimados, funcionando del mismo modo que el hechizo de magia negra «**Lámpara de Búsqueda**».

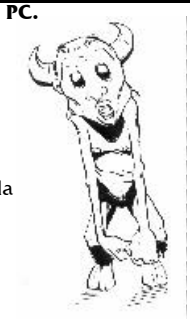
Magia negra

También llamada goecia o magia goética, se caracteriza por usar componentes blasfemos, esclavizar voluntades y en demasiadas ocasiones provocar la muerte. Por supuesto, es la favorita de muchos demonios y criaturas malvadas. El que los usa no puede solicitar la ayuda celestial. (Ver Santos, rezos y milagros) Por otro lado, son hechizos realmente prácticos...



HECHIZOS DE PRIMER NIVEL

Malus 0%, Coste 1 PC.



Atracción sexual
Discordia
Frigidez
Lámpara de búsqueda
Maldición

ATRACCIÓN SEXUAL



Tipo: Ungüento.

Componentes: Raíz de Mandrágora, Sangre y cabellos del seductor/a, Cabellos o uñas del receptor, Pedazo de piel de cordero sin curtir y corazón de una manzana.

Caducidad: El ungüento conserva sus propiedades durante 1D6 días a partir de su fecha de preparación.

Duración: Los efectos sobre el receptor duran 1D10 horas.

Descripción: Los componentes del hechizo deben ser calentados en un horno de piedra, triturados y mezclados hasta obtener el aspecto de un polvillo grasiento. Este polvo, espolvoreado o untado sobre el receptor, hará que éste (si no pasa su tirada de RR) se sienta irresistiblemente atraído hacia el dueño de la sangre y cabellos del supuesto seductor (El cual no tiene que ser necesariamente el ejecutante, y ni siquiera tiene por qué estar enterado del hechizo) . Caso de que el «seductor» y el receptor fueran del mismo sexo, el receptor tendrá un bonus del 25% a su tirada de RR.

DISCORDIA



Tipo: Poción.

Componentes: Oxido de Plomo, Oxido de Hierro, Tres gotas de hiel de comadreja, Sidra, Prenda de ropa de la persona con la que queramos, que el receptor riña.

Caducidad: 1D6 días

Duración: 2D10 días.

Descripción: Se mezclarán los óxidos con la hiel y la sidra, y se dejará en remojo en la mezcla resultante la prenda de ropa, cuanto más manchada de sudor mejor. La persona que beba de esta poción sentirá inmediatamente aversión hacia la persona que se haya puesto la prenda de ropa, aunque estuviera locamente enamorada de ella.



FRIGIDEZ



Tipo: Maleficio.

Componentes: Cinta negra, Cruz de plata desconsagrada, Polvo de Imán, Moneda de plata, Hilo rojo, Bolsita de gamuza, Pelo del receptor.

Caducidad: Los componentes mantienen sus poderes mientras no se rompa el hechizo.

Duración: Permanente, mientras nadie toque los componentes del maleficio.

Descripción: Se hacen seis nudos con la cinta negra, anudándola a la cruz de plata (encima de la cual habremos orinado o vomitado, pisoteado no menos de 6 veces) junto a la bolsita de gamuza, dentro de la cual habremos colocado la moneda de plata (a la cual con un punzón habremos dibujado una cruz invertida) envuelta con pelo del receptor. Todo el conjunto lo envolveremos con hilo grueso, de color rojo. Tras pronunciar las oraciones adecuadas, lo dejaremos en un lugar donde nadie pueda tocarlo, pero que tiene que estar en el lugar de residencia del receptor.

Si éste no pasa una tirada de RR, se verá imposibilitado para hacer el acto sexual, sintiendo un asco horrendo e inexplicable por su compañero de cama, que pueden conducirle hasta el homicidio si éste último insiste.

LÁMPARA DE BÚSQUEDA



Tipo: Talismán.

Componentes: Una lámpara de aceite corriente, Grasa humana, Jirón de la mortaja de un muerto.

Caducidad: El talisman no pierde sus efectos hasta que no se consumen la grasa y el jirón. Entonces debe hacerse otro talismán nuevo.

Duración: Hasta consumirse la grasa y el jirón. Aproximadamente, de una a tres horas de funcionamiento ininterrumpido.

Descripción: La grasa humana se usa como aceite. El jirón de la mortaja se usa como mecha. Sirve para encontrar objetos inanimados. Para ello se pronuncia en voz alta, tres veces, el nombre de lo que se desea encontrar. A continuación, se empieza a mover la lámpara. Esta brillará con más intensidad al encararse en la dirección donde se encuentra el objeto que se busca.

A misa temprano nunca va el amo.

Boca de fraile, sólo el pedir la abre.

Aguelarre

MALDICIÓN



Tipo: Maleficio.
Componentes: Figura de barro, Pelos o uñas del receptor, Sangre de leproso, Agua estancada, Azufre, Cuchillo que haya matado a un ser humano.
Caducidad: Permanente, hasta que alguien rompa el hechizo.
Duración: Los efectos del hechizo se mantienen hasta que el receptor muere.
Descripción: Este hechizo sirve expresamente para traer la desgracia sobre una persona concreta. Para ello se introducirán pelos o uñas de la víctima elegida en una figura de barro hecha a propósito. La estatuilla se dejará secar al sol, mojándola de cuando en cuando con sangre de leproso y agua estancada, mientras se recitan ciertas oraciones. Por último, se espolvoreará con azufre y se le dará una incisión con el cuchillo, mientras se recita la última exhortación. Si la víctima falla su tirada de RR, sufrirá terribles visiones en cuanto cierre los ojos, las cuales le impedirán dormir, y que le restarán cada día 1 punto a una de sus características principales (elegida de manera aleatoria). Cuando llegue a cero en todas, morirá.
Si el hechizo se rompe, las características volverán a sus valores iniciales.
Este es el hechizo favorito de Guland, y lo enseña a todos sus adoradores.

HECHIZOS DE SEGUNDO NIVEL
Malus -15%. Coste 1 PC.

Dominación
Fidelidad
Impotencia
Maldecir una residencia
Riqueza

DOMINACIÓN



Tipo: Poción.
Componentes: Unas gotas de flujo menstrual femenino.
Caducidad: El componente debe usarse nada más salir del cuerpo de la mujer.
Duración: Los efectos duran 1D3 x 10 días.
Descripción. Este hechizo sólo puede ser usado por una mujer, y debe usar su propio flujo para ello. Mezclado en la comida o bebida de un hombre, hará que éste (si no pasa su tirada de RR) se sienta atado a ella, y la obedezca en todo lo que diga. Si la ejecutante falla la tirada, el receptor perderá 10 puntos de Cultura. Si la ejecutora saca una Pifia, el receptor morirá.

FIDELIDAD



Tipo: Poción.
Componentes: Genitales y Médula de la espina dorsal de un lobo macho joven, Vino tinto.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: 2D6 días.
Descripción: Si el receptor no pasa una tirada de RR, le será imposible hacer el amor con otro que no sea aquél que le haya hecho beber la poción.

IMPOTENCIA



Tipo: Poción.
Componentes: Agua, Vinagre, Flor de Trigo, Barra de hierro, Fuego encendido con madera vieja y muy seca.
Caducidad: 1D3 + 3, a partir de su preparación
Duración: 30 días, menos la Resistencia del Receptor.
Descripción. Se mezclan el agua y el vinagre, y se macera en el líquido un puñado de flores de trigo. Se calienta al rojo vivo la barra de hierro, y se introduce en la mezcla, mientras se repite cinco veces: «Por Adonai, que la pasión se apague en (decir el nombre del receptor) como se extingue en este líquido el calor de este hierro». A continuación, colar la mezcla y hacer que el receptor lo beba antes de que pierda sus poderes. El receptor tiene derecho a su tirada de RR.

MALDECIR UNA RESIDENCIA



Tipo: Maleficio.
Componentes: Carbón, Sangre humana, Fogoncillo de barro con Valeriana, Serpentaria, Mirto, Mandrágora, Estramonio y Laurel, Cuchillo de mango largo, Sangre de lagarto, Un sapo, Tres murciélagos, una víctima humana.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Los efectos del hechizo son permanentes a no ser que se anulen con los hechizos de Recinto mágico o Exorcismo.
Descripción: Con carbón ensangrentado el ejecutor traza un círculo mágico, en el centro del cual coloca el fogoncillo de barro, con las hierbas ardiendo sobre carbones encendidos. A continuación empieza un largo y prolongado rito (de unas dos horas) durante el cual lanza gotas de sangre de lagarto al fuego, así como un sapo y tres murciélagos vivos. Las cenizas resultantes deben mezclarse con un poco de la sangre de un sacrificio humano, y untar con ellas el umbral, una puerta o un pedazo de pared de la casa o mansión que desea maldecir. A partir de entonces sus habitantes oirán ruidos misteriosos, a ratos chillidos y carcajadas; verán como los muebles se mueven sin motivo y cómo las luces se apagan, etc. Además, todo aquél que muera en esa casa quedará condenado a residir en ella como ánima errante hasta el fin de la eternidad.

RIQUEZA



Tipo: Talismán.
Componentes: Bolsa de piel de cerdo, Puñado de pedazos de carbón pequeños, Seis gotas de la sangre de un Gnomo.
Caducidad: El hechizo se mantiene en la bolsa hasta que alguienque no sea el Ejecutor mire en su interior.
Duración: Una vez fuera de la bolsa, hasta el canto del gallo.
Descripción. Con este hechizo los pedazos de carbón que se metan en la bolsa saldrán convertidos en monedas de oro. Sin embargo, estas monedas se convertirán en carbones encendidos, una vez fuera de la bolsa, con el primer canto del gallo. Se puede llenar la bolsa tantas veces se quiera de pedazos de carbón.
Este es uno de los hechizos favoritos del demonio Surgat, con el cual premia normalmente a quienes le sirven.



HECHIZOS DE TERCER NIVEL

Malus -35%, Coste 2 PC.

Crear escorpiones
Descubrir a un ladrón
Deseo
Filtro amoroso
Furia
Sumisión



CREAR ESCORPIONES



Tipo: Maleficio.
Componentes: Albahaca, Sangre y sesos de Aguila, Pelos o uñas del receptor.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Hasta el encuentro con el receptor.
Descripción: Una noche sin luna, bajo el signo de Marte, el ejecutor machaca en un mortero de bronce los componentes, enterrándolos a continuación en un lugar donde reciban de lleno la influencia del astro. A los seis días nacerá un escorpión, que buscará al receptor del hechizo para matarlo. Sólo cejará de su empeño con la muerte. Si el ejecutor falla la tirada al hacer el hechizo, sin embargo, el escorpión irá en su busca.

DESCUBRIR A UN LADRÓN



Tipo: Maleficio
Componentes: Una vasija con agua clara, Pedazo de cuerda de ahorcado, Sangre humana, Ramita de laurel, Cualquier objeto pequeño que se encontrara en donde se hubiera producido un robo.
Caducidad: Una vez mezclados los componentes, el hechizo debe realizarse inmediatamente.
Duración: Los efectos del Maleficio duran de 1 a 3 asaltos de combate.
Descripción: El ejecutor coloca el pedazo de cuerda y el objeto «testigo» del robo. Agitar el agua con la ramita e ir echando despacio la sangre. Se formar el rostro del ladrón.

DESEO



Tipo: Poción.
Componentes: Orégano, Albahaca, Eleboro negro, Vino blanco.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: 1D2 horas.
Descripción: La poción se lanza en el agua del baño del receptor. Al salir de éste, y si no pasa una tirada de RR, sentirá irrefrenables deseos de hacer el amor con cualquiera, de manera desenfrenada y sin inhibiciones.

FILTRO AMOROSO



Tipo: Poción.
Componentes: Polvo de Imán, Sangre de pichón blanco, Hinojo, Agua perfumada con menta.
Caducidad: 2D4 semanas.
Duración: La poción hace su efecto inmediatamente, y sus efectos no se disipan hasta pasados 2D6 semanas.
Descripción: Si el receptor no pasa su tirada de RR se enamorará inmediatamente de la primera persona que vea, una vez ingerida la poción. Si dicha persona es alguien de su mismo sexo tendrá por él/ella especial afecto. Este es el hechizo favorito de Masabakes, y lo enseña a todos sus adoradores.

FURIA



Tipo: Poción.
Componentes: Intestino de Lobo, Gusanos de cadáver, Uñas de cadáver humano, Pelo de oso, Seso de niño no bautizado, Cráneo de ladrón.
Caducidad: 1D3 semanas.
Duración: 1 hora.
Descripción: Los componentes se cuecen en el cráneo de un ladrón decapitado. La persona que ingiera siquiera unas gotas de esta poción, y no pase una tirada de RR, sentirá un odio homicida por sus seres más queridos, y se verá impulsada a asesinarlos de la manera más cruel y horrible.

SUMISIÓN



Tipo: Maleficio.
Componentes: Cadena, Garfio, Trozo de madera de tres dedos de largo, Pedazo de cuerda, Pedazo de tela que haya llevado puesta el receptor, Tres gotas de sangre del Ejecutor, Trozo de Pergamino nuevo.
Caducidad: Una vez preparados, los componentes deben ser usados en el acto.
Duración: 1D10 x 3 días.
Descripción. Se atan con la cuerda la cadena, el garfio y la madera. Se pone entre ellos la tela manchada con la sangre, y se entierra en un hoyo de tierra. A continuación, se escribe el nombre del receptor en el pergamino y se quema en un fuego cualquiera. A no ser de que el receptor pase su tirada de RR, deber á conceder al Ejecutor todo lo que le pida, excepto deseos sin sentido o que impliquen daño físico a su persona. Si los objetos enterrados son encontrados por otra persona, el hechizo se rompe en el acto.
Este es el hechizo favorito de Silcharde, y se lo enseña a todos sus adoradores.

El juego de rol demoníaco-medieval

Aquelarre

Carpe Noctem

En el mundo de Aquelarre hay un enfrentamiento entre dos realidades.
Por una parte está el mundo racional. Forman parte de él el ser humano, las ciencias, la lógica, el día.
Pero existe otro mundo, un mundo en el cual forman parte la noche, la locura, la fantasía, las criaturas legendarias y la magia. Es el mundo irracional.

Y en febrero llegan las ampliaciones. Mitos y Leyendas+Pantallas

Incluye 3 módulos largos.
Incluye un cómic + de 10 páginas.

Ediciones la Caja de Pandora, S.L.
C/ Santa Carolina nº 16 Local 3 08026 Barcelona
t. 93 433 41 94 fax 93 433 41 95
www.cajapandora.com

Macho Cabrío

Aquelarre: te lo regalamos en Líder-4*
Aventura. Unas 128 páginas. Incluye cómic. Los mejores. Fecha: Feb. 01. Precio: 6,00 € (1000 ptas)

El juego de rol demoníaco-medieval, Aquelarre y Criaturas de Leyenda son 2000 ®. Todos los derechos reservados.

Adorando al diablo

Un mago que no tenga escrúpulos para usar la magia negra querrá sin duda alguna ponerse al servicio de los poderes infernales, para conseguir así el mayor poder posible.
Para ello tendrá, primeramente, que realizar una invocación a uno de los seis demonios superiores, y ponerse a su servicio. Para ello es necesario organizar un Aquelarre, una ceremonia, muchas veces parodia de la misa, como consecuencia de la cual se materializa la entidad que se ha invocado. El número de participantes es variable, de algunos a cientos. Cada demonio requiere, sin embargo, ceremonias y ritos diferentes. Respecto a los poderes y descripciones de cada demonio concreto, consultar las descripciones en De Rerum Demoni.
Por el sólo hecho de invocar a un demonio, el ejecutante pierde su alma, y debe convertirse en su esclavo, si no quiere que el demonio lo destruya en el acto. Los demonios suelen, además, exigir pruebas de lealtad, que dependen del carácter y capricho de cada uno de ellos:

FRIMOST

El Pj debe torturar y asesinar al ser que más quiera · Debe asesinar a un hombre (o mujer) santos · Debe provocar una rencilla sangrienta que ocasione como mínimo 15 muertes · Ha de ser odiado y temido por un mínimo de 100 personas · Ha de asesinar a una persona designada por Frimost solamente mediante el terror.

GULAND

Debe provocar la muerte, por envenenamiento o enfermedad, de al menos 50 personas de manera simultanea · Ha de provocar la ruina moral y física de un ser humano que confíe ciegamente en él · Ha de buscar (en un plazo de tiempo corto) a un Agote que le contagie la lepra · Debe renunciar voluntariamente a cualquier tipo de hechizo de curación, los cuales no tendrán ningún efecto sobre él · Como prueba de adoración, debe consagrar su Suerte a Guland, ante lo cual pierde TODOS los puntos de manera permanente.



MASABAKES

El Pj debe seducir a una persona determinada, a designar por Masabakes. Dicha persona será necesariamente de moral casta y pura, pudiendo incluso ser del mismo sexo que el Pj · Ha de prostituir a alguien consagrado a Dios · Debe tomar como voto y muestra de adoración el hacer el amor solamente con animales · Idem que el anterior, pero sólo podrá hacer el amor con niños (Máximo 10 años) · Idem que el anterior, pero sólo podrá hacer el amor con ancianos (Mínimo 55 años).

SILCHARDE

El Pj, en un tiempo determinado, debe conseguir ser el líder de un grupo numeroso de personas, no menos de 300 · Ha de hacerse servidor de una persona de nivel social superior, y conseguir invertir los papeles hasta que su antiguo amo sea su esclavo · Debe someter bajo su voluntad y capricho absolutos a una persona a determinar por Silcharde · Debe provocar la muerte simultánea de no menos de 50 personas, las cuales deben morir ahogadas · Debe engañar a una persona determinada por Silcharde para que se dé muerte por su propia mano.

SURGAT

El Pj, como muestra de adoración, deberá llevar permanentemente un collar de perro de oro alrededor del cuello · Ha de consagrar periódicamente importantes cantidades de riquezas a Surgat, (el cual las recoge por medio de sus demonios gnomos) · Ha de robar un tesoro sagrado, a determinar por el mismo Surgat · Debe permitir voluntariamente que una parte de su cuerpo, a elegir por el propio Surgat, se transforme en oro. (Convirtiéndose, por lo tanto, en inútil) · Ha de hacer permanente ostentación de riqueza, sea cuales sean las circunstancias y el ambiente en el que se encuentre.

AGALIARETPH

El Pj sufre uno o varios de los siguientes estigmas:
Perder la sombra · La huella de sus pasos provoca quemaduras en la madera · Su sudor es sangre · Sus manos son deformes y grotescas, muy parecidas a las garras de un animal o bestia salvaje · Su lengua es bífida · Envejece 2D10+5 años tras ponerse al servicio de Agaliaretph.

Una vez realizada la prueba el Ejecutante debe renunciar a su fe y sus creencias, y adorar regularmente al demonio en cuestión, celebrando aquelarres periódicamente. Asimismo, el demonio puede encargarle diversas tareas, que el ejecutante tendrá que realizar como sea en un plazo de tiempo determinado.
Un adorador de un demonio superior no puede adorar a otro, aunque les debe respeto a todos. Si intenta hacerse adorador de otro diablo su primer amo lo destruirá (sin que el nuevo haga nada para impedirlo). Si puede, en cambio, subir un peldaño más en la jerarquía e intentar adorar a los Príncipes Demonios o a Lucifer en persona (ver más adelante)
En caso de apuro, el adorador de un demonio puede llamarlo sin realizar el aquelarre, solamente pronunciando su nombre en voz alta. Su porcentaje de que se presente inmediatamente es igual al 5% de su IRR. En hacer esta llamada el adorador pierde TODOS sus puntos de Concentración. Puede usar puntos de Suerte.
Para conocer el momento y hora perfectos para realizar un aquelarre, deberá pasarse una tirada de Astrología. Caso de realizar el aquelarre en otro momento que no sea el oportuno, hay muchas posibilidades de que no funcione, o lo que es peor, que sea considerado una blasfemia por las entidades demoníacas.
Para mejor servir a su amo demoníaco, éste puede cederle para su servicio personal de uno a tres demonios elementales, sobre los cuales el ejecutante tendrá pleno control, ya que conocerá su nombre. Entonces tendrá que realizar una invocación a dicho elemental. Tras esa primera vez, el demonio elemental aparecerá cada vez que el mago pronuncie su nombre correctamente. El mago, eso sí, deberá pasar la tirada de invocación igualmente, aunque se salte la ceremonia..
Caso de que un mago haga una invocación a un elemental sin tener permiso de un demonio superior, la entidad demoníaca no obedecerá sus órdenes, y lo más fácil es que lo ataque. Un caso aparte son los Gnomos, con los que siempre es posible negociar... mientras se tenga dinero, claro está. Una vez al servicio de un demonio superior, el mago puede intentar realizar un Gran Aquelarre a uno de los dos príncipes demonio (Belzebuth y Astaroth). Solamente si se consigue se puede hacer nuevamente otro gran Aquelarre, pero esta vez dedicado a Satanás en persona, para ponerse a su servicio directo.
Si un mago goético no quiere comprometerse tanto con el Infierno, siempre puede realizar invocaciones a Demonios Menores, con los que puede llegar a tratos que no lo comprometan tanto. Ver descripciones en **De Rerum Demoni**.

Componentes mágicos

Todo Director de Juego, en algún momento, ha necesitado sacarse de la manga un hechizo que no venía en las reglas. A veces por puro capricho, otras por razones de lógica interna en una aventura. Sea como fuere, es un hecho tan evidente e indiscutible como el de que al hacer una tirada de porcentaje importantísima uno de los dados se caerá rodando de la mesa. Lo que sigue es una lista de sustancias minerales y vegetales con supuestas propiedades mágicas. Con ellas los DJ pueden elaborar sus propios talismanes, pociones, ungüentos o maleficios.

Minerales

Agata azul: Da pureza, paz y bienestar. Aporta asimismo energía positiva (regenera P.C.).
Aguamarina: Protección en los viajes. Favorece la fidelidad de la pareja. Ayuda a los oradores.
Amatista: Hace aborrecer el alcohol. Da poder de curación. Atrae la buena suerte. Da serenidad ante la muerte. Aclara los problemas. Atrae el amor. Protege contra maldiciones. Relaja.
Antracita: Aporta sabiduría, fuerza y coraje. Ayuda a superarse. Absorbe energía negativa. (acelera la regeneración de P.C.)
Azabache: Contra el Mal de Ojo, la envidia, y hechizos de magia negra
Azufre: Se usa para invocar demonios. Rechaza trabajos de magia negra.
Blenda: Protege contra demonios. Ayuda a resolver problemas pendientes.
Coral Rojo: Contra el mal de ojo y la envidia.
Coral Blanco: Provoca el sueño, la prudencia y la claridad mental.
Coral Azul: Cura las enfermedades.
Cuarzo: Ayuda a resolver problemas psíquicos y de salud física. Aporta energía en operaciones mágicas.
Cuarzo con inclusiones de hidrocarburos: Aleja espectros y fantasmas. Desarrolla la capacidad mental.
Cuarzo ahumado: Permite los contactos con entes de otras dimensiones, y lanzar hechizos poderosos.
Piedra de Ara sagrada: Cuando se desacraliza una ermita o lugar santo (no necesariamente judío, cristiano o musulmán), muchas veces se olvida que el Ara de los sacrificios (o el Altar) suelen recibir bendiciones extra. Sólo hay, pues, que coger un pedazo. Proporciona dinero y trabajo.
Piedra de Imán: Proporciona dinero y buena suerte.
Piedra de Rayo: (Alcanzada por un rayo). Fabuloso elemento de poder. Aporte energético especial para rituales. Protector poderoso en el plano vital.
Piedra de Marmaja: Reducida a polvo, acelera trabajos y rituales. Rechaza malos vecinos y malas influencias.
Piedra de águila (llamada también piedra preñada): Absorbe energías negativas. Protege contra los diablos y los malos espíritus.
Ópalo: Esponja de energías negativas. Aumenta magnetismo personal en el amor y en los negocios.



Vegetales

Acónito: Aleja los espíritus negativos.
Achicoria: Amuleto contra las maldiciones.
Avellano: Con sus ramas se fabrican varitas mágicas.
Aliso: El carbón de su madera sirve para hacer los pentáculos de las invocaciones.
Beleno negro: Provoca riñas, locura y muerte.
Cinoglosa: Permite la reconciliación de los enemigos.
Correguela: Cura las llagas purulentas y las enfermedades de los ojos. Protege a los enamorados.
Eleboro negro: Se usa para invocar entidades demoníacas. Protege contra el mal de ojo.
Encina: Proporciona riqueza y suerte en los negocios.
Enebro: Purifica el ambiente ahuyentando las entidades maléficas.
Gatuña: Da protección contra los robos.
Helecho negro: Sus granos son afrodisiacos, ahuyentan a las ánimas que se han introducido en cuerpos ajenos y cura a los enfermos de mal de amor.
Iris: Proporciona sueños proféticos a los niños.
Hiedra: Protege contra los hechizos negativos.
Laurel cerezo: Se usa para lanzar maldiciones.
Laurel común: Se usa para realizar hechizos de adivinación.
Romero: Múltiples aplicaciones en la magia negra.
Serpentaria: Acumulador de fluidos astrales.
Valeriana: Su ingestión provoca un sueño hipnótico.

Ser mago en Aquelarre

¿Usar la magia? ¿Para qué? ¡Se pierden muchos puntos de Racionalidad! Desgraciadamente, esto es lo que piensan muchos jugadores de Aquelarre. Y con ello dejan de lado una de las facetas más interesantes del juego: la del uso de la Magia. Para empezar, la Racionalidad de Aquelarre no es la Cordura de otro conocido juego. Por el hecho de tener poca RR y mucha IRR no quiere decir que te vayas a volver loco, ni que lo estés más. Simplemente, que eres más sensible a las fuerzas y criaturas del mundo Irracional. También se asocia la magia a los Alquimistas, Brujos y Cabalistas, personajes poco útiles en el combate. Y se olvidan con ello que en Aquelarre cualquier Pj, sea de la profesión que sea, puede usar y aprender Magia... siempre que tenga una IRR y un Conocimiento Mágico de 50 o más.

Quizá los siguientes consejos ayuden a los indecisos a entrenar menos con la espada y estudiar más... a la larga, vale la pena:

En la creación de tu Pj, ponte un buen porcentaje en Alquimia. Reducirá tu tiempo de fabricación de Pociones, Talismanes y Ungüentos. Del mismo modo, si vas a dedicarte a la magia negra, reserva puntos para Astrología (¡si haces una Invocación Diabólica cuando no toca lo pasarás muy mal!) Tampoco seas tacaño, y ponte directamente 75 en IRR ¡Tu porcentaje en lanzar hechizos aumentará!

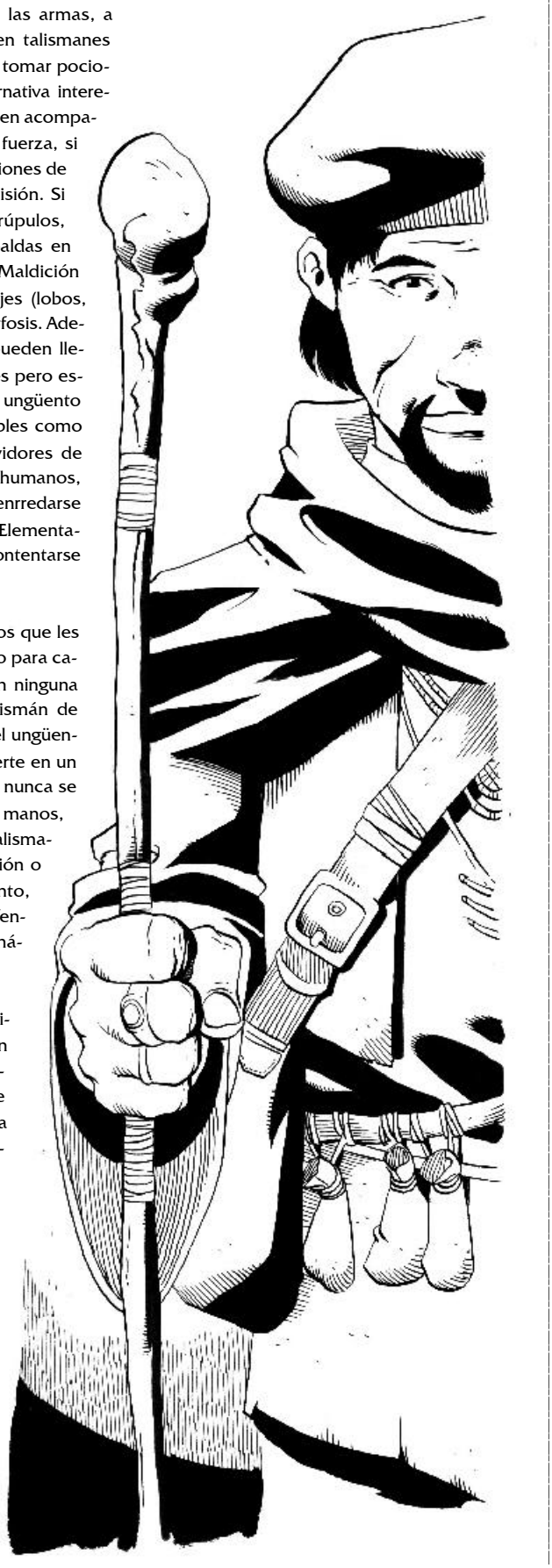
No se pueden lanzar hechizos con IRR negativa... pero nada te impide aprenderlos. Y si previamente te lanzas el hechizo de Ungüento de Bruja (que dobla tus IRR temporalmente) nada te impide usarlos cuando la situación lo requiera. Por cierto, estos hechizos de alto nivel consumen muchos PC: es interesante tener también el hechizo de Concentración, que los regenera al instante.

Uno de los puntos débiles de un mago es su baja RR. Esto puede evitarse con los hechizos de Racionalidad, Protección Mágica o Amuleto. El primero es más fácil de aprender, y más barato en PC, pero los otros dos se hacen más efectivos cuando más poderoso se hace el mago (Es decir, cuanta más IRR tiene).

En sus inicios, un mago medianamente poderoso concentrará la mayor parte de sus puntos en habilidades de Cultura, y es poco probable que sea diestro en combate. Tener uno o dos guardaespaldas duchos con las armas, a los que quizá se les proporcionen talismanes de Arma Invencible o se les haga tomar pociones de Valor, puede ser una alternativa interesante. Estos guardaespaldas pueden acompañar al mago de grado... o por la fuerza, si éste los tiene hechizados con pociones de Dominación o maleficios de Sumisión. Si el mago no tiene excesivos escrúpulos, puede convertir a sus guardaespaldas en monstruos con el maleficio de la Maldición del Lobisome, o en bestias salvajes (lobos, osos) con el ungüento de Metamorfosis. Además, criados y guardaespaldas pueden llevar pociones y componentes útiles pero especialmente apestosos (como el ungüento de Corrosión del metal) o inestables como la poción de Explosión. Los servidores de un mago tampoco tienen que ser humanos, y si el mago no quiere o no puede enrredarse con un Demonio para conseguir Elementales a su servicio, siempre puede contentarse con Lutines o Homúnculos.

Si por el contrario el Pj es de los que les gusta andar solo, un palo es bueno para caminar, y no se considera arma en ninguna parte. Pero si se le aplica el talismán de Arma Invencible y se le unta con el ungüento de Arma Irrompible... se convierte en un arma que ignora armaduras y que nunca se romperá ni escapará de nuestras manos, por muy fuerte que la golpeen. Talismanes de Invunerabilidad, Aceleración o Invisibilidad redondean el conjunto, convirtiendo al aparentemente inofensivo alquimista en una auténtica máquina de matar.

Es interesante coger algún hechizo para casos desesperados: Un ungüento de Mal de Ojo o de Danza, un talismán de Parálisis o de Maldición del Hierro lanzados a tiempo pueden ser la diferencia entre un mago vivo u otro muerto...

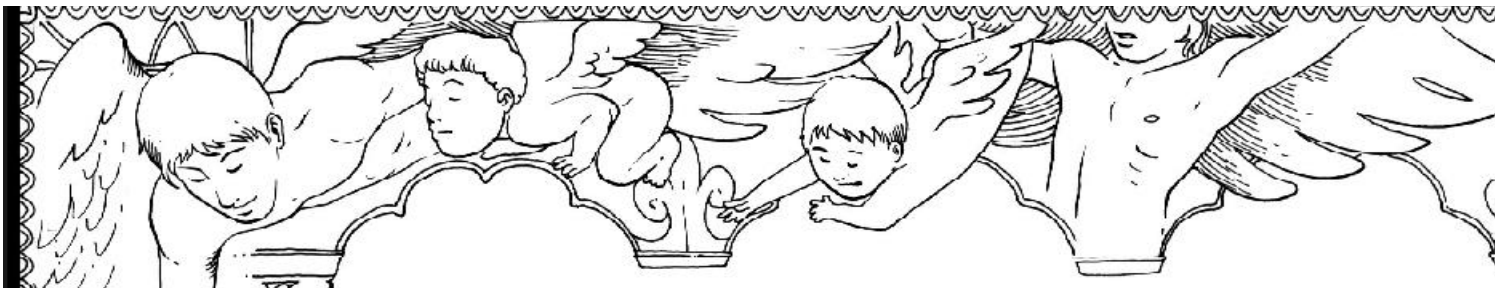


Capítulo V

Santos, Rezos y Milagros.

Veniat in brevi,
Iesu, bone Deus,
Finis huius evi,
Annus iubileus!





En el siglo XIV la imagen del santo guerrero (tipo San Jorge) ha desaparecido. Ha habido una vuelta al misticismo, y el modelo de Santo es el de San Francisco de Asís.

Para ser un hombre o una mujer santos, pues, hay que cumplir las siguientes condiciones:

- No poseer bienes personales, ni siquiera la ropa que se lleve puesta, que debe ser lo más sencilla posible.

-No usar, ni siquiera ceñir, armas.

-Jamás usar la violencia, ni siquiera para defenderse de un ataque.

-Respetar y amar a todas las criaturas de Dios. (Incluidos animales y plantas).

-Llevar una vida de austeridad y meditación.

Practicar la castidad y el ayuno.

-No tener familia, o si se tiene abandonarla, para mejor entender los misterios del Señor.

-No relacionarse con aquellos que hacen de la violencia su forma de vida, salvo para intentar apartarlos de ese camino.

Aquel que cumpla todas estas características puede en momentos determinados rezar directamente a Dios con una petición determinada. Normalmente le será concedida. Un Pj santo es, sin embargo, totalmente injugable. Se recomienda a los Dj que usen siempre a los hombres o mujeres santos como Pnj, y que su actuación sea muy esporádica, como mucho un golpe de efecto para sacarle las castañas del fuego a un grupo de Pj temerosos de Dios... o para castigar a un impío grupo de idem que se haya pasado demasiado.

Sea como fuere, puede ser interesante para el DJ tener a mano un listado de los santos y santas más rezados durante la baja Edad Media en la península. Algunos de ellos ya no aparecen en los santorales actuales, otros fueron canonizados más tarde, e incluso algunos estaban vivos en la época del juego... Sobre cómo rezarlos y conseguir sus favores, remitirse al último apartado de éste capítulo.

Mártires

Son los santos que sufrieron muerte violenta por no querer abjurar de su fe. En su mayoría datan de tiempos de las persecuciones romanas, aunque unos pocos proceden de la invasión árabe de la península en el siglo VIII. Este tipo de santos, en términos coloquiales, «las han pasado magras», y son especialmente duros con los que les rezan. Con todo, se tienen ciertas posibilidades (bonus del 40%) si se les reza (o simplemente se les invoca) bajo tortura o por lo menos bajo un intenso dolor físico...

Sta. Bárbara

Hija de un tal Dióscoro, de Nicomedia, que enfurecido por su conversión al cristianismo la sometió a innumerables suplicios (entre ellos, cortarle los pechos) para hacerle abjurar de su fe. Al no conseguirlo, por último le cortó él mismo la cabeza con una espada. Inmediatamente un rayo lo carbonizó, por lo cual la mártir es considerada como «santa del rayo». Protege a sus devotos del rayo y del fuego, y castiga con esos mismos atributos a sus enemigos.

San Jorge

Según la tradición, era un oficial del ejército del emperador romano Diocleciano. Por su fe fue sometido a numerosos tormentos, por espacio de siete años, saliendo incólume de todos ellos: Se le insertaron clavos en la cabeza, fue sumergido durante días en cal, fue atado a una cama de hierro con púas al rojo vivo, salpicado con plomo hirviendo, aplastado varias veces bajo enormes piedras, obligado a beber veneno... finalmente, consiguieron librarse de él decapitándolo.

Aquellos que le rueguen en momentos de máxima necesidad recibirán como don el ser prácticamente invulnerables a cualquier herida que puedan recibir... (en términos de juego, es el equivalente al hechizo de Invulnerabilidad).

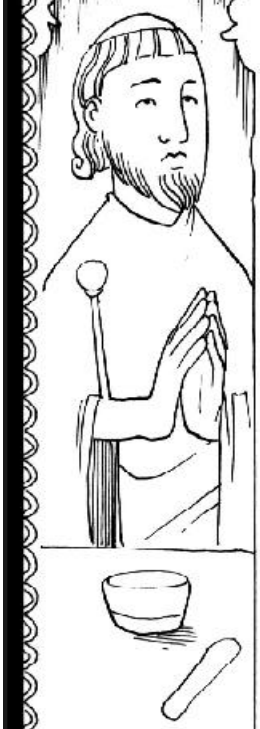
San Lázaro

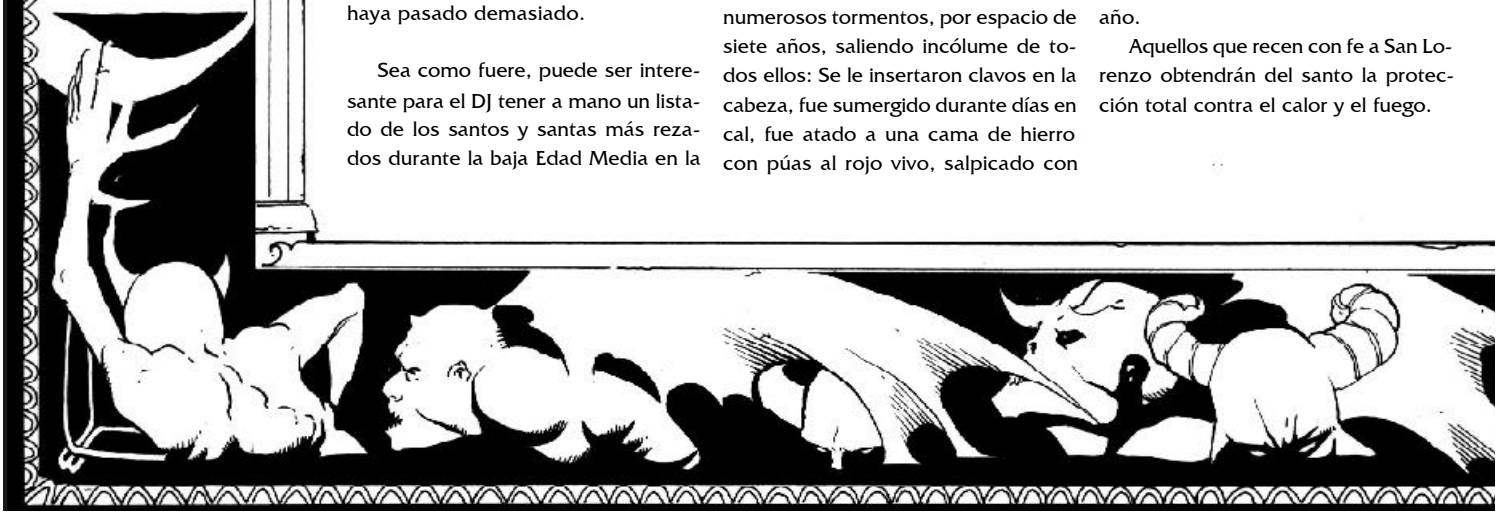
Contemporáneo y seguidor de Jesucristo, a su muerte fue resucitado por éste. Posteriormente sufrió martirio en la ciudad de Marsella, de la que fue primer obispo. Suele ser representado vestido con mortaja y andrajos, como si de un pordiosero se tratara, con muletas y perros lamiéndole las heridas. En la Edad Media se le tenía por patrono y guarda de los leprosos, y esa terrible enfermedad es su espada y su escudo, pues con ella castiga a los pecadores y a los malvados.

San Lorenzo

Según la tradición era diácono del Papa Sixto II. Cuando el emperador romano Valeriano lo mandó detener en el 258, San Lorenzo distribuyó todos los bienes de la Iglesia entre los pobres (frustrando así al emperador pagano, que quería quedárselos para sí). Posteriormente se entregó, siendo martirizado a ser asado en la parrilla. En mitad de su tormento pronunció la frase «ya estoy lo bastante asado por este lado, puedes darme la vuelta». Por ello se lo representa siempre junto a una parrilla. La iglesia celebra su fiesta el 10 de Agosto, día que según la tradición popular es el más caluroso del año.

Aquellos que recen con fe a San Lorenzo obtendrán del santo la protección total contra el calor y el fuego.







Santa Orosia

Se venera especialmente en Jaca y los montes de Yebra. Según la tradición, era una princesa bohemia que viajó a España para casarse con un príncipe visigodo. Sorprendida por la invasión árabe, se refugió en una cueva, donde sin embargo fue descubierta. Al negarse a abjurar de su fe, fue degollada en el acto. Esto sucedió el 14 de Junio del año 715. Se la representa con manto real y cetro, luciendo la palma del martirio. Orosia atenderá especialmente los ruegos de las mujeres en peligro de muerte. Popularmente se le atribuyen poderes para curar a los endemoniados.

San Zoilo

Mártir de origen cordobés, cuyas reliquias, no obstante, se veneran en un monasterio benedictino consagrado a su persona y localizado en la comarca de Carrión. El monasterio de San Zoilo gozó de gran renombre durante la Edad Media, ya fuera porque al estar en la ruta del camino de Santiago ofrecía buen cobijo al peregrino o porque las reliquias del santo pronto adquirieron fama de milagreras, obrándose varios prodigios del que no es el menor el devolver la vista a los ciegos.

Se representa a San Zoilo como un adolescente portando la palma del martirio. Responderá a las plegarias que se le hagan realizando curaciones milagrosas (cerrando heridas y similar)... en especial si se trata de peregrinos que halyan estado (o vayan de camino) a Santiago.

Parejas de Santos

Los teólogos los llaman «santos gemelares». Se trata de los Santos que son adorados por parejas, pues vivieron juntos, realizaron milagros juntos y alcanzaron la santidad juntos. En muchas ocasiones se trata de hermanos, a veces hasta de gemelos, en otras simplemente de maestro y alumno o incluso de amigos hasta la muerte. Algunos estudiosos han creído ver en éste culto a las parejas de santos (muy popular especialmente en la Alta Edad Media) una sincretización del culto pagano a los Dioscuros, los héroes gemelos como Cástor y Pólux o como los romanos Rómulo y Remo. Sea como fuere, los «santos emparejados» están ahí, mirando a los fieles más allá de los altares...

En términos de juego, éste tipo de santos son especialmente propensos a actuar cuando se les pide no que ayuden al que reza, sino a una segunda persona... en especial si la oración es sincera y la amistad aún más (bonus a la RR de +20%)

San Abdón y San Senén

Se les rinde culto muy especialmente en Inca (Baleares), Sagunto, Cullera, Algemesí (Valencia), Calasparra (Murcia) y Espluga de Francolí. Según la tradición eran hermanos, cristianos piadosos en tiempos de las persecuciones romanas, que se dedicaban a dar sagrada sepultura a los que habían sufrido martirio. Evidentemente, fueron descubiertos y martirizados a su vez, siendo despedazados por perros salvajes y abandonados sus restos para que los devorasen los cuervos.

Son protectores del cuerpo y del alma de todo buen creyente, y se les puede rezar para que ayuden a encontrar los cuerpos de los insepultos, para enterrarlos según los ritos cristianos tal y como hicieron ellos en vida. Se les representa vestidos como príncipes, con corona y cetro, y con leones agachados a sus pies.

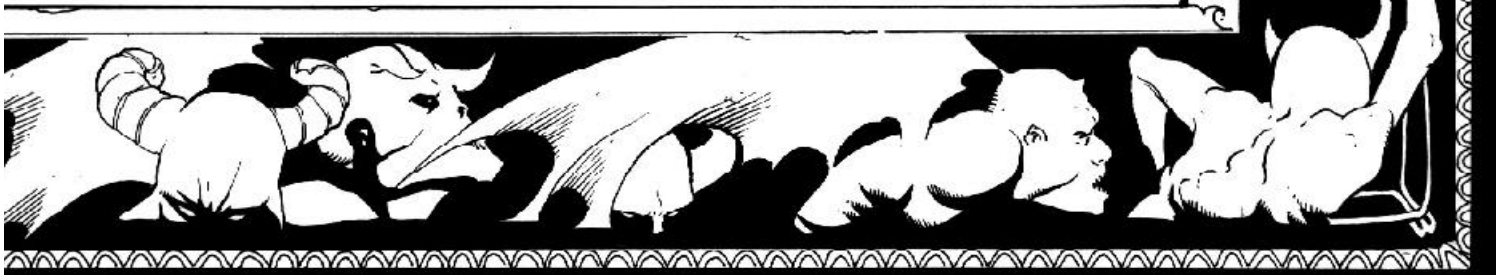
San Cosme y San Damián

Son muy venerados en Bayona (Pontevedra), Covarrubias, Hontoria del Pinar y Poza de la Sal (Burgos), Rasines (Cantabria), Prat del Llobregat (Barcelona). Según los santorales eran hermanos (algunos dicen que gemelos) originarios de Egea, en Arabia. Ambos eran médicos, y se dedicaban a curar a los pobres sin exigirles pago alguno, predicándoles al mismo tiempo la Palabra de Dios. Apresados por los romanos, fueron torturados y arrojados al mar atados de pies y manos. Pero un ángel les libró de sus ligaduras, permitiéndoles llegar sanos y salvos a la orilla. Apresados de nuevo, intentaron quemarles en una hoguera, pero las ascuas saltaron y se esparcieron por todas partes, quemando a sus verdugos. A continuación intentaron arrojarlos desde una peña, pero los brazos de los verdugos se paralizaron. Luego los crucificaron e intentaron apedrearles y asaetearles sin resultado. Por último, les cortaron la cabeza (y esa última vez, sí que funcionó). Ayudan a la curación de los enfermos siempre que se les rece con fe, y se les considera los más importantes y eficaces entre los llamados «Santos Sanadores».

En ocasiones, se aparecen en sueños al médico, si éste está genuinamente preocupado por la salud de su paciente, indicándole el mejor tratamiento a seguir. Patronos de la Medicina, se les representa siempre junto a enfermos o moribundos, con los instrumentos propios del oficio de galeno: recipientes para observar la orina de los enfermos, lanceta para sajar quistes y bubas, etc...

San Crispín y San Crispiniano

También llamados Crepín y Crepiniano, o Crispín y Crispián. Eran hermanos, y según el santoral se dedicaban al oficio de zapateros hacia el siglo III. Iban de pueblo en pueblo reparando el calzado de las gentes, y mientras tanto les daban conversación, contándoles coti-



lleos, bromas y anécdotas, entre las cuales dejaban caer buenas dosis de doctrina cristiana. Denunciados finalmente a los romanos, sufrieron diversos martirios: se les arrancaron tiras de piel de la espalda, fueron azotados, introducidos en una caldera de agua hirviendo y finalmente arrojados a las fieras. Son patrones de muchas profesiones relacionadas con la piel (zapateros, curtidores, etc). En un principio, ayudarán más o menos indirectamente a cualquier artesano o trabajador en general que les rece (incluso aunque el hombre no sea excesivamente piadoso). Estas ayudas puede ir desde echar una mano más o menos en la construcción de lo que sea (realizándose la obra en un tiempo record) hasta reparar milagrosamente las herramientas o (cómo en un caso concreto cuidadosamente documentado en la construcción de la catedral de Barcelona) salvar de la muerte a un obrero caído por accidente del andamio, (y que aterrizó en el suelo magullado, pero sin ningún hueso roto...).

El martirio y la santidad no han hecho perder a esta pareja su talante alegre y juerguista, y a veces gustan de gastar bromas más o menos pesadas, tanto a justos como a pecadores.

Evidentemente, se les representa vestidos como zapateros, junto a las herramientas propias del oficio.

San Justo y San Pastor

Hermanos mártires de Compludo (luego, Alcalá de Henares). Tenían respectivamente 7 y 9 años cuando fueron martirizados en el año 295. Pese a su corta edad, fueron decapitados por ser cristianos, y en la roca donde murieron aún puede verse la señal que dejaron sus rodillas y sus manos. Esa roca, además, se cubre milagrosamente de sangre fresca todos los aniversarios de su muerte (Nota del autor: O al menos, lo hizo hasta 1492. Documentado.) Son protectores de la ciudad de Alcalá... y de los niños maltratados en particular. Se les puede rezar para que protejan a cualquier niño en peligro, y se dice que aquél niño de corta edad que lleve consigo un paño manchado con la sangre que mana anualmente de la piedra estará bajo la protección especial de los dos niños santos durante todo el año...

Se les representa como dos niños, cogidos de la mano, vestidos con sencillas túnicas y portando las palmas de los mártires.

San Luciano y San Marciano

Algunos santorales los citan como nacidos en Nicomedia, otros como naturales de Vic, ciudad catalana donde se les adora muy especialmente. Según la tradición eran dos poderosos magos, que al igual que Cipriano intentaron seducir a una joven doncella cristiana, siendo ante su fe inútiles todas sus magias. Debido a ello se convirtieron al cristianismo, siendo finalmente quemados vivos. Todo aquél que se enfrente a la magia (en especial a la magia goética) puede tener en ellos a un poderoso aliado... En términos de juego, otorgan un bonus de +50% a las tiradas de RR que se hagan para resguardarse de la magia, pudiéndose hacer la tirada aunque el hechizo especifique que no se puede hacer tirada de RR. Se les representa desnudos, atados a un poste y con fuego a sus pies.

Santos Auxiliadores

Bajo este apartado se agrupan los santos más «asequibles», los de carácter más benévolo, y a menudo los más adorados por la devoción popular. Suelen responder ante cualquier plegaria sincera, aunque ésta será más efectiva (bonus de 25%), frente a una imagen suya, en una iglesia o ermita consagrada a ellos...

San Cipriano

Este personaje nació en Antioquía a finales del siglo I después de Jesucristo. Siendo muy joven demostró tener una pasmosa facilidad para aprender hechizos, convirtiéndose pronto en un reputado mago, siendo un adorador de Lucifer en persona, el cual le permitió disponer de cierto número de demonios para su uso particular. Todo el poder de Cipriano, sin embargo, se estrelló contra la inocencia de una joven cristiana llamada Justina, ante la cual no sirvieron para nada los múltiples hechizos que le lanzó Cipriano. Viendo que Dios era más fuerte, Cipriano abjuró de Lucifer y se hizo cristiano, muriendo poco después en el martirio. Se dice que realizó milagros, y fue canonizado. Pero también se dice que él pidió volver a la Tierra, para ayudar a los que cayeran víctimas de la magia. San Cipriano ayudará a todo aquél que se enfrente contra la magia, en especial contra la magia demoníaca, que se merezca la ayuda, y que saque un crítico en una tirada de RR al rezar pidiendo socorro (el DJ puede aplicar bonus si lo considera oportuno). La ayuda consistirá en anular cualquier tipo de magia negativa alrededor del creyente durante 1D6+2 turnos.

San Ero

Alfonso X lo cita en la cantiga CIII: Según parece fue un fraile que entró en éxtasis al escuchar el canto de un pájaro, y que lo que le parecieron unos minutos fueron en realidad varios siglos, durante los cuales conoció la eternidad y comprendió la esencia divina. Muy adorado en Galicia (donde se le conoce como «o monxe da pasariña» según dicen las leyendas piadosas gusta de ayudar a quienes le





rezan (o le necesitan) guiándoles en «viajes temporales» de días, semanas, meses e incluso años...

San Fructuoso

Se le rinde culto en Pontevedra, León y Alcalá de Henares. Fundador de monasterios y hacedor de prodigios, aquél que rece con fe al santo solicitando su protección frente al mal puede sacralizar temporalmente el lugar donde se encuentre. (En términos de juego, un equivalente al hechizo de Recinto mágico)

San Juan de Ortega

Otro santo constructor, que vivió en el siglo XIII edificando numerosas iglesias y monasterios en el tramo del Camino de Santiago comprendido entre Logroño y Burgos. Poco antes de morir construyó el Santuario que lleva su nombre, en el cual reposan sus restos. A él se dirigen desde entonces las mujeres estériles que desean tener hijos, y según se dice muchas de ellas han concebido tras la peregrinación al santo lugar...

San Nuño

Adorado muy especialmente en la comarca de Burgos, de la que según la tradición era originario. Se cuenta que era ladrón y bandido hasta que sintió la llamada de Dios, haciéndose ermitaño hasta recibir una señal celestial que le indicara que sus pecados habían sido perdonados. Al cabo de cierto tiempo descubrió la imagen de una Virgen escondida en una cueva, la que hoy se adora en el Santuario de Valvanera. No obstante, y pese a haber sido perdonado, San Nuño prefirió seguir viviendo en su cueva, donde finalmente murió en olor de santidad. Cuando expiró, se obró el prodigio de que las campanas del santuario se pusieron a tañer solas. Se le representa vestido de ermitaño, muchas veces con la estatuilla de la Virgen en los brazos. Sea como fuere, el santo tiene debilidad por los de «su viejo oficio», y procurar ayudar a aquellos ladrones, bandidos, goliardos (o similar) que le hagan una oración sincera. (Ayudas del estilo puertas cerradas que se abren, grilletes que se caen al suelo, llave que «se pierde» para aparecer junto al ladrón en apuros, etc. Tampoco nada demasiado espectacular).

San Rosendo

Santo muy venerado en Galicia, reino en el que vivió all por el siglo X. Elegido obispo de Mondoñedo a los 18 años, fue un constructor nato, que fundó monasterios por toda Galicia: Portomarín, Mondoñedo, Caaveiro y Celanova, en Orense, donde reposan sus restos desde su muerte, acaecida en el año 977.

Numerosas son las leyendas que se cuentan sobre su persona, atribuyéndosele, entre otros, los poderes de profetizar el futuro, sanar a los enfermos y hasta de resucitar a los muertos. Se le representa vestido con los hábitos propios de un obispo, y junto a su escudo de armas: una cruz flanqueada por un espejo y un compás. Aquellos que le recen piadosamente en uno de los lugares santos fundados por él pueden gozar de sus favores, ya sea teniendo una visión del futuro (similar al hechizo del mismo nombre) o curándose milagrosamente de sus enfermedades o heridas. Lo de resucitar a los muertos... bueno, es un recurso que el DJ puede usar si quiere, pero con prudencia, no sea que la cosa se salga de madre...

San Virila

Santo muy adorado en Navarra. Vivió a finales del siglo X. Fue abad del monasterio de Leyre (donde se le rinde culto) y del monasterio de San Juan de Samos. Realizó numerosas actividades por tierras gallegas. Murió a su regreso de una peregrinación a Roma. Se le atribuye la misma leyenda que a San Ero (ver), e idénticos dones para los que le rezan.

San Vitores

Santo burgalés, que se enfrentó valientemente contra los musulmanes en el siglo VIII, hasta que éstos lograron herirle y cortarle la cabeza. Entonces se obró el prodigio, pues se levantó de nuevo, tomó la cabeza y siguió atacando sin descanso a sus enemigos durante tres días, al final de los cuales murió definitivamente. Por ello se le representa decapitado y con la cabeza debajo del brazo. Aquellos que se enfrenten en combate a infieles e imploren su ayuda pueden contar con un poderoso aliado celestial, que dará fuerza a su brazo cuando lo sientan desfallecer...(en términos de juego, esto puede traducirse desde una «aparición estelar» del santo, ¡Ojo! ...hasta un bonus -pongamos entre el 25 y el 50%- a las tiradas de dado a la hora de pegar bofetadas o similar.

Sabios de la Iglesia

Reputados ya en vida (y mucho más después de muertos y canonizados) como hombres doctos y sabios. Es costumbre que los piadosos que han de resolver un enigma, traducir un texto difícil o simplemente intentar encontrar datos escritos sobre un tema en concreto, les recen solicitando ayuda. Santos muy especiales, para rogar su intercesión el erudito piadoso deberá pasar toda una noche consultando textos que hacen referencia al tema y reflexionando sobre el mismo, todo ello murmurando de tanto en



tanto una letanía a alguno de éstos santos, o teniendo ante sí una imagen suya. En términos de juego, los santos «sabios de la Iglesia» conceden un bonus de +50% en cualquier competencia de Cultura... (incluido Idioma, si de lo que se trata es de descifrar un texto). Dicho bonus solamente se aplica en una única tirada, en la que el «orante» intentará descifrar lo que le lleva de cabeza. Si no lo consigue deberá pasar doce horas enteras rezando antes de volverlo a intentar.

Evidentemente, los santos sabios no ayudarán a nadie que consulte textos goéticos... a no ser que sus fines últimos sean piadosos.

San Eulogio de Córdoba

Considerado el gran doctor de la iglesia mozárabe, vivió en Córdoba durante el siglo IX. En esa época, en la que casi toda la península estaba ocupada por los infieles, San Eulogio se dedicó a recuperar y compilar los dispersados textos cristianos, además de predicar contra el Islam. Finalmente fue condenado a muerte y decapitado en el 859. Se le representa vestido de obispo y con un libro en las manos.

San Ildefonso de Toledo

Teólogo visigodo, denominado «el doctor de la virginidad de María», pues realizó numerosos escritos acerca de la virginidad de la madre de Dios y del misterio de la Trinidad. Murió el 23 de Enero del año 669.

San Isidoro de Sevilla

Gran maestro de la Edad Media, considerado el último padre de la Iglesia de Occidente, nació en Cartagena junto a sus hermanos y hermana (también santos). Posteriormente ocupó el cargo de Obispo de Sevilla, que ocuparía durante cuarenta años. Escribió numerosos textos teológicos, siendo su obra cumbre los veinte volúmenes de sus «Etimologías». Murió el 4 de Abril del año 636.

San Leandro

Hermano mayor de San Isidoro, se dedicó a combatir la herejía arriana, logrando la conversión del príncipe Hermenegildo y del rey Recaredo. Murió en el año 603

SANTOS DE LA ÉPOCA

El último grupo de santos que trataremos en este pequeño santoral son los que vivieron en la Península más o menos en la época de Aquelarre (1250-1450). Si al Dj le divierte, puede organizar un encuentro entre ellos y los Pj, o inspirarse en ellos a la hora de crear sus propios PnJ «santos»...

San Raimundo de Penyafort

Nacido en 1175 en el castillo de Penyafort, cerca de Villafranca del Penedés, en Catalunya. Cursa estudios en Barcelona y posteriormente en Bolonia, donde es nombrado catedrático. Toma el hábito dominico, siendo elegido en 1238 Superior General de la Orden. Es confesor de Papas y Reyes, escribe numerosos textos de derecho canónigo, funda escuelas de árabe en Barcelona, Murcia y Túnez, y promueve la fundación de la Orden de la Merced, encargada de rescatar cautivos cristianos. Muere en Barcelona el 6 de Enero de 1275. En su funeral están presentes los reyes Jaime de Aragón y Alfonso el Sabio de Castilla.

San Roque

Santo francés, natural de Montpellier. De joven recibe una cuantiosa herencia, pero él prefiere repartirla entre los pobres y marcha en peregrinación a Roma. Por el camino lo sorprenden los primeros brotes de peste negra, y se dedica a intentar sanar a los enfermos. Se dice que obra curaciones milagrosas, haciéndoles tan solo la señal de la cruz. Finalmente contrae él mismo la peste, que al parecer logra curar, aunque con terribles secuelas. De regreso a su ciudad natal es detenido por enfermo y vagabundo, siendo encerrado durante cinco años, hasta su muerte, sucedida en 1327.

San Vicente Ferrer

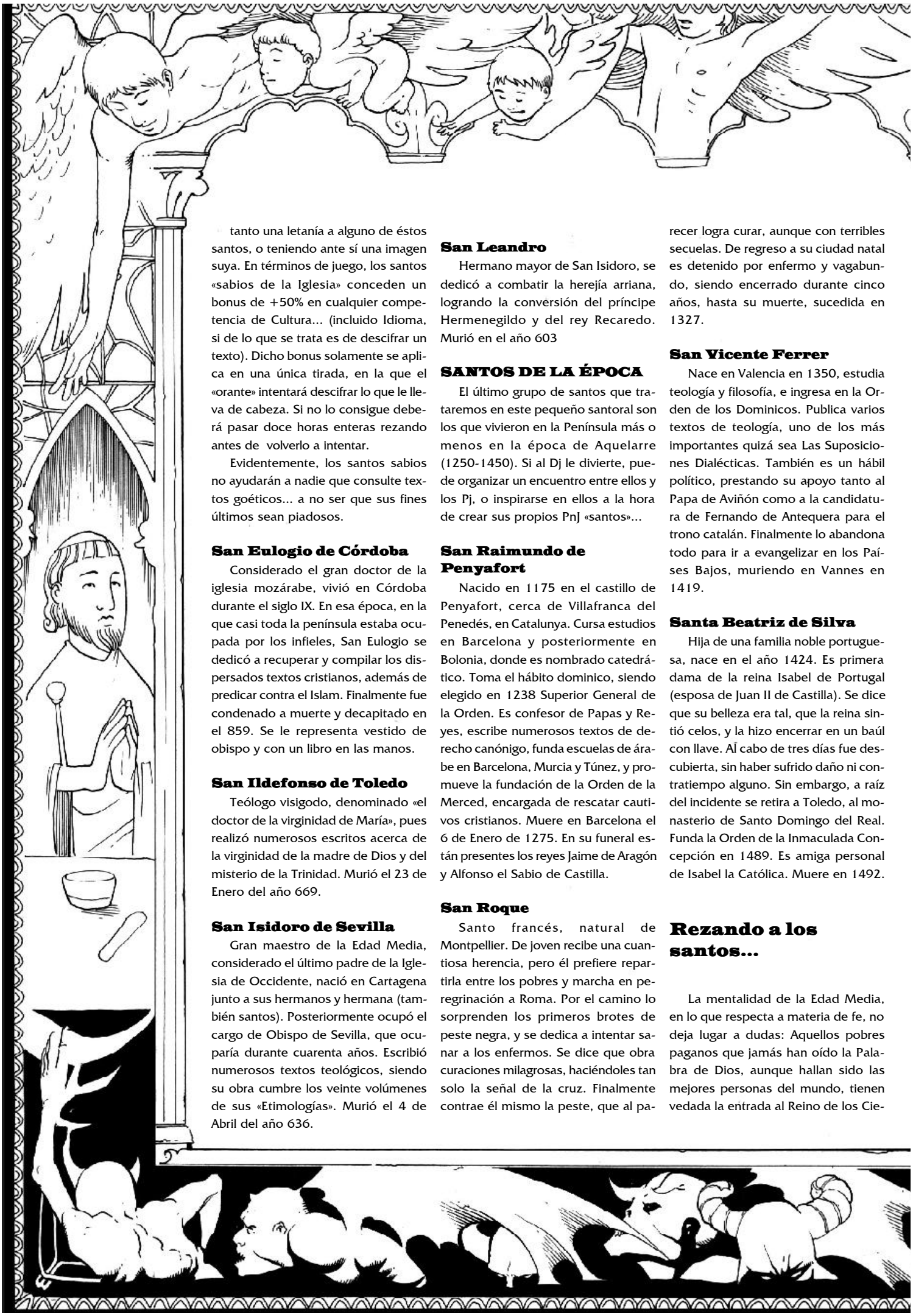
Nace en Valencia en 1350, estudia teología y filosofía, e ingresa en la Orden de los Dominicos. Publica varios textos de teología, uno de los más importantes quizá sea Las Suposiciones Dialécticas. También es un hábil político, prestando su apoyo tanto al Papa de Aviñón como a la candidatura de Fernando de Antequera para el trono catalán. Finalmente lo abandona todo para ir a evangelizar en los Países Bajos, muriendo en Vannes en 1419.

Santa Beatriz de Silva

Hija de una familia noble portuguesa, nace en el año 1424. Es primera dama de la reina Isabel de Portugal (esposa de Juan II de Castilla). Se dice que su belleza era tal, que la reina sintió celos, y la hizo encerrar en un baúl con llave. Al cabo de tres días fue descubierta, sin haber sufrido daño ni contratiempo alguno. Sin embargo, a raíz del incidente se retira a Toledo, al monasterio de Santo Domingo del Real. Funda la Orden de la Inmaculada Concepción en 1489. Es amiga personal de Isabel la Católica. Muere en 1492.

Rezando a los santos...

La mentalidad de la Edad Media, en lo que respecta a materia de fe, no deja lugar a dudas: Aquellos pobres paganos que jamás han oído la Palabra de Dios, aunque hallan sido las mejores personas del mundo, tienen vedada la entrada al Reino de los Cie-





los. Y por otro lado, dicha Palabra es tan preclara, tan lógica, que aquellos que la oyen aunque solamente sea una vez y la niegan lo hacen de mala fe, impulsados por el demonio, y merecen morir... (Nota de la mujer del autor: sin comentarios). En otras palabras: la Fe para los teólogos medievales es algo totalmente Racional, el extremo opuesto del caos del mundo Irracional de la Magia, la locura y el Diablo... Por ello las criaturas angélicas tienen una RR tan alta... y por ello depende de la Racionalidad del creyente el que sus rezos sean escuchados o no.

Rezar está bien, y demuestra piedad... pero los tiempos medievales son duros, y el Dios de los cristianos (y el de los judíos, y el de los musulmanes) no es un Dios demasiado piadoso. Por ello las oraciones solamente serán escuchadas si el que reza es un ser perfecto. En otras palabras: Si su fe es absoluta. En términos de juego, si tiene cien (100) puntos en racionalidad... el máximo humano.

Con todo, las cosas no son tan duras como parecen. Si el que reza (o uno de sus compañeros) pasa una tirada de Teología puede rezarle al santo (y al tipo de santo) adecuados para el problema. Con ese bonus es posible llegar al tan ansiado 100. Por su parte, el DJ puede conceder un bonus o un malus (de +25 a -25%) a dicha cifra, según cómo de piadosa y pura sea la vida del que reza... El DJ puede tener en cuenta los siguientes factores:

El tipo de vida que lleva el Pj.
Su actitud ante los demás.
El que no practique magia negra.
La situación y el tipo de petición.

Si la famosa cifra de 100 se alcanza o se supera... no hay tirada ninguna. El prodigio se obra, y todos los que lo ven ganan 5 puntos de RR (perdiéndolos de IRR). Además, todos los presentes se quedarán boquiabiertos por la sorpresa durante un turno (salvo si son atacados o similar, claro). Si el milagro es lo bastante espectacular (a juicio del DJ) puede que ante él determinadas criaturas huyan, y las personas caigan de rodillas rezando, conscientes de que han sido testigos de una intervención divina.

Ejemplo: Mikel y Anselmo, dos Pj de Aquelarre del montón, están a punto de ser quemados vivos por los soldados del merino de la ciudad. Anselmo pasa la consabida tirada de Teología y recuerda que hay un mártir, San Lorenzo, que protege contra el calor y el fuego. Se lo dice a su compañero y ambos se ponen a rezarle con mucha devoción. Mikel tiene 75 en RR, Anselmo 52. El hecho de estar sometidos a dolor físico y rezar a un mártir les da un bonus (+40) con lo cual Mikel tendría que lograrlo (75+40=115) y Anselmo no (52+40=92). Pero Mikel es un torturador y un asesino, y el Dj está harto de que vaya por ahí asesinando viejecitas y similar... Por el contrario Anselmo es un tipo que ha hecho quizá más cosas buenas (tampoco muchas) que malas... El Dj decide darle un malus a Mikel de -20, y +10 a Anselmo. Éste se salva de las llamas... y su compañero no. Ante el Milagro, los enemigos de Anselmo caen de rodillas rezando y le permiten marchar.

Puede ser bueno para la relación de los Pj con "los de arriba" el hecho de que sean piadosos y recen siempre antes de emprender una acción. Sin embargo, el DJ sólo otorgará bonus cuando realmente lo necesiten. Los milagros han de ser eso, milagrosos, no recursos fáciles a los que recurrir siempre.

Fíate de la Virgen y no corras.

Santo que no milagrea, a oscuras se queda.

5.1 Tabla de rezos y dones milagrosos

MÁRTIRES
(Bonus de +40% en caso de dolor físico).

Sta. Bárbara
Protectora del fuego y del rayo.
San Jorge
Invulnerabilidad.
San Lázaro
Patrono y guarda de los leprosos.
San Lorenzo
Protector del calor y del fuego.
Santa Orosia
Curación de endemoniados.
San Zoilo
Sanador.

PAREJAS DE SANTOS
(Bonus de +20% si se reza para otra persona)

San Abdón y San Senén
Recuperadores de cadáveres
San Cosme y San Damián
Sanadores
San Crispín y San Crispiniano
Protectores de los artesanos
San Justo y San Pastor
Protectores de los niños
San Luciano y San Marciano
Protectores frente a la magia

AUXILIADORES
(Bonus de +25% ante su imagen o en lugar consagrado)

San Cipriano
Protector frente a la magia.
San Ero
Viajes místicos.
San Fructuoso
Protección frente al mal.
San Juan de Ortega
Cura la esterilidad femenina.
San Nuño
Protector de los ladrones.
San Rosendo
Sanador y visionario.
San Virila
Viajes místicos.
San Vitores
Santo guerrero.

Sabios de la Iglesia (Sin bonus de circunstancia)
Todos ellos dan un +50% (temporal) en una competencia de Cultura.

Los hombres justos
Hay 36 hombres rectos en la Tierra. Los árabes los llaman Kutb, los judíos Lamed Wufniks, los cristianos ignoran su existencia. No se conocen entre sí y son muy pobres. Cuando uno de ellos llega a descubrir su identidad, muere en el acto, y otro nace, muchas veces en una región diferente de la Tierra. Son los pilares y salvadores de la Humanidad, y lo ignoran. Pues si no fuera por ellos, Dios exterminaría en el acto a la raza humana, por sus impiedades y faltas.
El Diablo, por supuesto, busca la manera de encontrarlos y destruirlos, o lo que sería mejor, perderlos, para que así el Señor destruya su Obra.
Los treinta y seis Kutb tienen las características de seres humanos normales.





LIBER III

Bestiario
De Angelicum Natura
De Rerum Demoni

Capítulo VI

Bestiario

Syrtes insunt huic profundo
Et Sirenes toti mundo
Minantes naufragium
Os humanum foris patet

Los datos de los diversos seres (legendarios o no) son indicativos, e intentan reflejar Pnj standard. El Dj es libre, pues, de modificar los datos a su gusto, para mejor «personalizar» los "comparsas" de sus campañas.

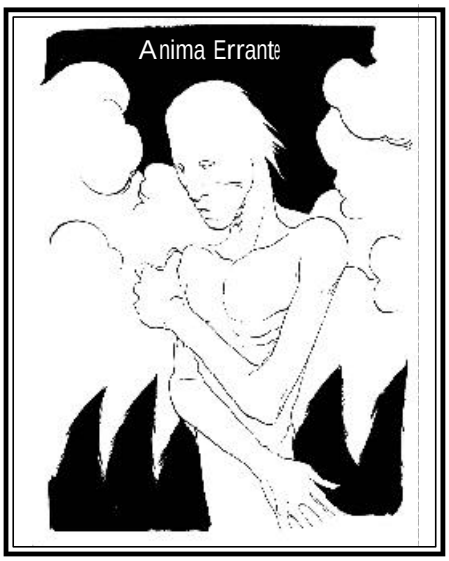


Criaturas del mundo irracional

Anima errante

Un ánima es un fantasma, normalmente maligno, que vaga enloquecido por los lugares solitarios. Normalmente es el alma de un ser humano, que ha sido malvado en su vida, por lo cual no es merecedor del Cielo, pero que ha sido enterrado con algún objeto sagrado, con lo cual no puede entrar en el Infierno. Sólo puede ser destruído si alguien desentierra su cadaver y lo despoja del objeto sagrado. Un ánima es completamente invisible. Los animales, sin embargo, pueden «sentir» su presencia.

Un ánima carece de características.
RR: 0 **IRR**: 75/150
Arm. nat.: Un ánima es totalmente invulnerable para todo lo que no sea un hechizo de exorcismo. Ni las armas físicas ni la magia la afectan.
Arma: Posesión de los cuerpos (Ver Hechizo de Invocación de Animas).
HECHIZOS Normalmente carece.
PODERES ESPECIALES Normalmente carece.





Aspid

Especie de serpiente venenosa, pequeña y de inteligencia casi humana. Aunque de idénticas características, se las puede diferenciar por los diferentes efectos de su mordedura:

Aspid vulgar. Aquel que sea mordido por ella se le hinchará la garganta terriblemente, no pudiendo tragar nada y muriendo finalmente de hambre y de sed.

Aspid Prialis. Provoca en su víctima un sueño profundo, del cual jamás despierta.

Aspid Emorois. Su veneno impide la coagulación de la sangre. La víctima muere desangrada.

Aspid Prester. Esta áspid se diferencia de las demás en que va siempre con la boca abierta. Las víctimas de su mordedura se hinchan hasta reventar. Sus restos se pudren inmediatamente.

FUE 1 **AGI** 15/20 **HAB** 0 **RES** 5
PER 15/20 **COM** 0 **CUL** 0
Tamaño: 35/50 cm.
RR: 50 **IRR:** 50
Arm. nat: Carece.
Armas: Mordedura 50% Daño: 1D3 + veneno.

COMPETENCIAS

Discrección 60%; Esconderse 45%.
HECHIZOS
Carece.
PODERES ESPECIALES
Los efectos de su veneno. La víctima de la mordedura de un Aspid debe tirar inmediatamente por su Resistencia x 2. Caso de no pasar esta tirada, sentirá los efectos del veneno inmediatamente. El veneno del Aspid no tiene antídoto. Si consigue pasar la tirada, estará de todos modos en coma durante 2D6 h.

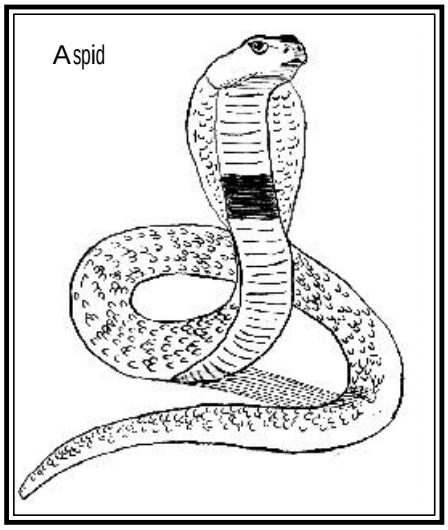
Basilisco

Este animal nace de un huevo de gallina que haya sido incubado por una serpiente. Tiene cuerpo de serpiente común, con espolones, alas membranosas y cabeza con cresta de gallo. Su cuerpo reluce levemente, debido a la virulencia de su veneno.

FUE 25 **AGI** 25/30 **HAB** 0 **RES** 10/15
PER 15/20 **COM** 0 **CUL** 0
Tamaño: 35/50 cm.
RR: 50 **IRR:** 50
Armas: Mordisco: 75% Daño: Muerte instantánea (por veneno).

COMPETENCIAS Discrección 99%.

PODERES ESPECIALES Puede matar con la mirada.



Hada

Ser benéfico del bosque. Vive en el corazón de algunas plantas, como la Madreselva, o en el interior de los árboles.

FUE 1 **AGI** 20/25 **HAB** 15/20 **RES** 5/7
PER 15/20 **COM** 15/20 **CUL** 10/15
Altura: 20-25 cm. **Peso:** 10 grms.
RR: 0 **IRR:** 250/300
Arm. nat: Aura Mágica. Protección 20.
Armas: Carece.
COMPETENCIAS
Música 65%; Cantar 75%.
HECHIZOS
Un hada puede conocer y usar cualquier tipo de hechizo, excepto los de Goecia.
PODERES ESPECIALES
Carece.





Lamia

Criatura con apariencia de mujer muy hermosa, con una larga mata de pelo desordenada y revuelta, garras y dientes de fiera salvaje, y ojos enloquecidos, casi a punto de salir de sus órbitas. Roba y devora a los niños de las aldeas pequeñas y granjas alejadas, aunque también acecha a los viajeros solitarios, a los cuales hipnotiza y atrae con su canto.

FUE 20/25 **AGI** 18/23 **HAB** 5/10 **RES** 30/35
PER 15/20 **COM** 15/20 **CUL** 5/7
Altura: 1´85/2 m. **Peso:** 10 grms.
RR: 0% **IRR:** 125/175%
Armas: *Garras*: 65%. Daño 1D8 + 1D6
Mordisco: 40%. Daño 1D4 + 1D6

COMPETENCIAS
Cantar 75%; Elocuencia 60%; Seducción 40%.

HECHIZOS
Casi todas las Lamias conocen el hechizo de Atracción sexual.

PODERES ESPECIALES
Una Lamia tiene el poder de atraer e hipnotizar a los hombres con su canto. Sus víctimas tienen derecho a una tirada de RR.

Mandrágora

Humanoides vegetales, altos y fuertes, de piel rugosa y blanca como la corteza de un árbol, y pelo de color verde, muy grueso y rebelde, como la hojarasca. Sus órganos sexuales son extraordinariamente grandes. No sienten dolor, y tienen la sangre espesa y de color verde, como la resina. Son carnívoros, y no desdeñan en absoluto la carne humana.

Pueden reproducirse de dos maneras:

Pueden nacer de la tierra fertilizada por el semen de un ahorcado o de las semillas enterradas por una Mandrágora adulta.

Los cachorros de las Mandrágoras se asemejan en todo a un bebé humano, y las mandrágoras intentan cambiarlos en la cuna por los bebés auténticos. Así los hijos de las Mandrágoras crecen sanos y fuertes, alimentándose de la sangre de sus supuestos padres, que se van desnutriendo hasta la muerte.

La Mandrágora bebe la sangre de una manera muy especial: a besos, absorbiéndola de los poros y sin hacer ningún daño. Su víctima sólo siente una somnolencia muy dulce, mientras va perdiendo fuerzas.

A la muerte de sus padres humanos, la Mandrágora se interna en los bosques, en busca de los suyos.

Con el tiempo, una Mandrágora se asemeja más y más a un árbol, creciéndole mayor número de brazos/ramas y haciéndose más rígido, hasta que al final se transforma definitivamente en un árbol. Son muy buscadas por magos y alquimistas, ya que con su carne se prepara un excelente afrodisíaco.

(Presentamos las características de una Mandrágora adulta. Un cachorro de Mandrágora tiene unas características muy similares a las de un humano normal. Cuando mayor sea la edad de la Mandrágora mayor será su altura y menor su Agilidad).

FUE 40/45 **AGI** 3/5 **HAB** 5/10 **RES** 35/50
PER 15/20 **COM** 1/5 **CUL** 5/10
Altura: 2/10 m. **Peso:** 1500/2000 Kg.
RR: 0% **IRR:** 200/250%
Arm. nat: 12 puntos de corteza.
Armas: Golpear con las Ramas: 25%. Daño: 1D8 + 6D6.
Una Mandrágora puede hacer tantos ataques como ramas tenga.

COMPETENCIAS
Cantar 75%; Elocuencia 60%; Seducción 40%

HECHIZOS Carece.

PODERES ESPECIALES
Una Mandrágora no se desmaya hasta que no llega a 0 puntos de Resistencia. Entonces se seca y muere. Los puntos de Protección de una Mandrágora se reducen a 3 frente a un ataque de fuego.



Muerto

Cadáveres reanimados por la magia de Agaliaretph, normalmente para ponerse a las órdenes de sus servidores humanos. Un Muerto, puede formarse también si el difunto muere experimentando un odio o ansiedad tan fuertes, que hace que el alma vuelva a su cuerpo, aún después de muerto, por un corto espacio de tiempo.

FUE 10/15 **AGI** 5/10 **HAB** 5/10 **RES** 12/15
PER 5/7 **COM** 1/3 **CUL** 5/10
Altura: 1'69/ 1'75 m. **Peso:** 40/50 kg.
RR: 0% **IRR:** 100/110 %
Arm. nat: Carece.
Armas: Un Muerto puede manejar armas de tipo 1,2,3.

COMPETENCIAS
Normalmente un muerto tiene todas sus competencias a nivel de base, pero puede haber excepciones.

HECHIZOS
Normalmente carece

PODERES ESPECIALES
Un muerto nunca se desmaya por efecto de sus heridas.



Salamandra

Criatura muy parecida a un lagarto pequeño, que vive y se alimenta del fuego como un pez vive en el agua. Fuera del fuego muere. Su cuerpo es multicolor, aunque predomina el rojo. Su mordedura es altamente venenosa.

FUE 1 **AGI** 15/20 **HAB** 0 **RES** 5/7
PER 15/20 **COM** 0 **CUL** 0
Altura: 10/15 cm.
RR: 0% **IRR:** 100/125%
Arm. nat: Carece.
Armas: Mordisco 65%, Daño: 5D10 (Veneno).
COMPETENCIAS
Discreción 60%; Esconderse 75%.
HECHIZOS
Carece.
PODERES ESPECIALES
Una Salamandra es capaz de destruir a un Igneo en 1D3 asaltos. El Igneo no puede defenderse.



Sátiro

Estas criaturas son el fruto de la unión entre una mujer y un Incubo. Tiene aspecto humanoide, con pequeños cuernos en la frente, nariz ganchuda, patas de macho cabrío y un increíblemente grande órgano sexual. Son poco inteligentes, amigos de las bromas pesadas y de temperamento inestable: tan pronto son dóciles y temerosos como muestran cólera e ira.

Sus hijos tienen apariencia humana, pero son extremadamente delgados. Suelen cambiarlos en las cunas por auténticos niños para que los humanos cuiden de ellos. Estos niños crecen muy lentamente, estando siempre hambrientos, tanto que pueden agotar a varias nodrizas. Hablan enseguida, a los pocos meses, con una voz enronquecida más propia de un viejo que de un niño.

FUE 20/25 **AGI** 10/15 **HAB** 10/15 **RES** 5/7
PER 15/20 **COM** 0 **CUL** 0
Altura: 1´40/1´55 m. **Peso:** 40 kg.
RR: 0% **IRR:** 150/175%
Arm. nat.: 1 p. de protección por el pelo
Armas: Pelea 65%. Daño: 1D3 + 1D6
COMPETENCIAS Esconderse 80%; Con. plantas 45%; Con animales 45%; Esquivar 70%.



Criaturas específicas de cada región

Castilla



Duendes

Seres diminutos, de apariencia humana, normalmente vestidos con ropas lujosas y de buena calidad. Los machos suelen llevar espada, y las hembras joyas. Residen normalmente en las ciudades, en las casas de los hombres. Si le gustan los residentes de la casa los protegerá de la malversidad y de sus enemigos. Por el contrario, si no le gustan los expulsará de la casa.

Un Duende vive unos 30 años. Sin embargo, el tiempo en que esté unido sexualmente a un humano no cuenta para ellos. Es decir, una duende que viva con un hombre 20 años no envejecerá ni un solo día durante ese tiempo.

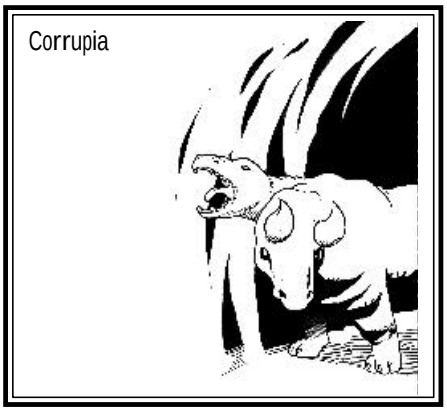
FUE 3/5 **AGI** 20/25 **HAB** 20/25
RES 10/15
PER 20/25 **COM** 25/30 **CUL** 15/20
Altura: 3-10 cm. **Peso:** 40 kg.
RR: 0% **IRR:** 100/150%
Arm. nat.: Carece
Armas: Espada 45%. Daño: 1 punto.
COMPETENCIAS Discreción 80%; Esconderse 95%; Robar 95%; Elocuencia 75%.
HECHIZOS Un Duende puede aprender y usar cualquier hechizo de nivel 1 a 4 que no sea Goecia.
PODERES ESPECIALES Un Duende tiene la facultad de variar de tamaño a voluntad, hasta un tamaño de 1'20 m. como máximo.

Colacho

Bestia demoníaca natural del norte de Castilla. Dicen los que la han visto y han tenido la fortuna de salir vivos del encuentro que tiene cuerpo como de hombre, pero muy peludo, garras y pico de águila y pequeños cuernos de cabra. Carece de brazos y vive en las copas de los árboles. Se alimenta solamente de carne, siendo su forma habitual de cazar el acechar a su víctima desde las copas de los árboles, cayendo sobre ella sin previo aviso. Para tal fin cuenta con dos poderosos dones naturales: es capaz de volverse invisible, y su canto, estridente y desagradable, tiene el poder de hechizar a quien lo escucha, pues la víctima cree oír las voces de sus seres más queridos (en el caso de las personas) o los sonidos de los animales de su especie (en el caso de las bestias). Hay intrépidos que se dedican a cazarlos, ya que según se dice una prenda tejida con pelo de Colacho proporciona la invisibilidad a su portador.

FUE 15/20 **AGI** 20/25 **RES** 15/20 **PER** 18/20
Altura: 3-10 cm. **Peso:** 40 kg.
RR: 0% **IRR:** 175%
Arm. nat.: 1 (Pelo)
Armas: Garras 75% (1D8+1D6).
Pico 90% (1D6+1D4).
COMPETENCIAS
Otear 90%, Esquivar 75%, Saltar 90%
PODERES ESPECIALES
El Colacho puede volverse invisible si se concentra en ello, volviéndose visible cuando se distrae, se excita o se relaja (es decir, cuando ataca, duerme come o simplemente es sorprendido o asustado). Su canto tiene la propiedad antes citada, pero su víctima tiene derecho a una tirada de RR para librarse de sus efectos.
Nota: Una prenda tejida con pelo de Colacho funciona igual que un talismán de Invisibilidad, aunque el receptor no muere si la prenda se desgarra o se destruye.





Corrupia

También llamada Fiera Corrupia, fue popularizada en los llamados Romances de ciego que cantaban los mendigos a cambio de una limosna. Posee cuerpo de león y dos cabezas, una de lagarto y otra de toro. Suele vivir en las cuevas y simas profundas, y se alimenta de carroña. Cuando está hambriento, no obstante, mata animales y personas a los que arrastra a su cubil, para devorarlos cuando hieden.

FUE 28/30 **AGI** 28/30 **RES** 30/33 **PER** 15/20
Altura: 1´90 m. **Peso:** 40 kg.
RR: 0% **IRR:** 175%
Arm. nat.: Carece
Armas: Morder (cabeza de lagarto) 75% (2D6+1D4)
Embestir (cabeza de toro) 90% (3D6)
COMPETENCIAS Correr 80%, Otear 60%.

La Manga

Se dice que el último de la comarca que muera antes del día de Todos los Santos se convertirá en La Manga, un espectro que se aparecerá el día de Todos los Santos... y vagará por la comarca durante todo un año... Es decir, hasta que sea reemplazado por el último que muera antes del 1 de Noviembre del año siguiente. La Manga se suele tomar su condena con filosofía, sabiendo que no durará para siempre, y se dedica muchas veces a proteger y aconsejar a los suyos. No obstante, ha habido Mangas que han llegado a enloquecer, pudiendo ser peligrosos, en especial si la comarca se despuebla, pues en ese caso, y hasta que no se produzca una muerte humana en el territorio, la condena de La Manga será eterna.

La Manga carece de características
RR: 05% IRR: 95%

Poderes especiales: Es inmune a todo tipo de ataques físicos (a no ser que sean de naturaleza mágica). Por lo demás tampoco puede hacer daño corporal, aunque una Manga desesperada o enloquecida puede intentar poseer un cuerpo a la manera de las ánimas.

CATALUÑA

Encantades

Se llamaba así a las muchachas que en las riberas del río Freser (entre Ripoll y Ribes) realizaban el ritual de las «Set Fonts», consistente en beber del agua de las siete fuentes que se encuentran entre Coma de Vaca y el Pont del camí Ral, cerca de Capdevànol. El agua de la última fuente debía ser hervida con hojas de encina, la cual a su vez debía haber sido tocada por un rayo. De realizarse correctamente el ritual la muchacha se convertía en una Encantada, y gozaba de una gran hermosura, seducción y poderes mágicos. Tenía un año para encontrar marido y casarse, ya que si no era bendecida por el sacramento del matrimonio en dicho tiempo, adoptaría para el resto de su vida una fealdad repugnante. Por el contrario, si se casan enamoradas, mantendrán su recién adquirida belleza hasta la muerte... Caso de casarse por interés, al finalizar el año perderán poderes y hermosura, quedándose como estaban antes de realizar el ritual.


Encantades

Las muchachas Encantades tienen las características de un ser humano normal, con la excepción de que su Apariencia es siempre de 25.

RR: 0% **IRR**: 100%
COMPETENCIAS
Seducción 95%.
HECHIZOS
Atracción Sexual, Impotencia, Virilidad, Dominación, Filtro Amoroso, Unión Sexual, Fidelidad, Virginidad, Deseo.
PODERES ESPECIALES
Una Encantada no necesita componentes mágicos para lanzar sus hechizos.



Esperit

Anima de una persona que haya tenido tratos regulares con el Diablo o sus seguidores, pero que se haya arrepentido sinceramente antes de morir. Este arrepentimiento les permite no entrar en el Infierno, pero debido a la naturaleza de sus pecados no pueden entrar ni en el Cielo ni en el Purgatorio.

Como expiación por sus pecados, deben vagar por los caminos durante un tiempo indeterminado, no pudiendo entrar en las casas ni en las poblaciones. Tienen la apariencia de personas de aspecto demacrado y triste, vestidas siempre de ropas oscuras y con el rostro semiembozado por una capucha o sombrero. Aquél que tropieza con uno de ellos se considera afortunado, pues es creencia popular que los Esperits pueden acortar su condena si ayudan a los vivos a no cometer los errores que ellos cometieron, cosa que hacen anunciándoles detalles de su futuro inmediato. Se les suele ver con cierta frecuencia en el Camino Real que lleva a Figueras.

El Esperit carece de características físicas.
RR: 0% **IRR**: 125%
PODERES ESPECIALES Visión de Futuro.

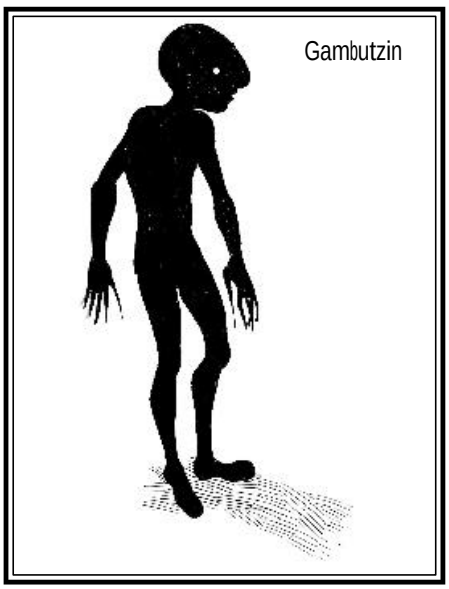




Follet

Criatura estúpida y perversa, con la palma de la mano agujereada. Vaga por los bosques y caminos solitarios devorando a los viajeros solitarios. A veces, cuando tiene mucha hambre, entra de noche en las aldeas, para robar algún animal o algún niño.

FUE Var **AGI** 5/10 **HAB** 5/10 **RES** 30/35
PER 15/20 **COM** 1/5 **CUL** 0
Tamaño: Var.
RR: 0% **IRR:** 125/150%
Arm. nat.: Carece.
Armas: Pelea 45%. Daño 1D3 + bonus variable.
Garrote: 1D6 + bonus variable.
COMPETENCIAS Lanzar 35%; Rastrear 70%.
HECHIZOS Carece.
PODERES ESPECIALES
El Follet tiene la facultad de aumentar su tamaño y su Fuerza, esta última a razón de 5 puntos por asalto, hasta un máximo de 40 puntos. Pueden medir pues desde unos 50 cm. (con Fuerza 5/10) hasta 5 m. (con Fuerza 40).



Gambutzin

Originaria de la comarca del Baix Ebre, esta criatura tiene la apariencia de una sombra humana, por lo cual muchos la confunden con las entidades demoníacas denominadas Sombras (ver manual, pág 128). En realidad el Gambutzin es la sombra del cuerpo de un pecador cuya alma se encuentra en el Purgatorio, y que busca acortar su condena socorriendo a los que se encuentran en peligro. Difícil tarea, ya que el Gambutzin es mudo e insustancial, puesto que es, como ya dijimos, simplemente una sombra.

El Gambutzin carece de características.

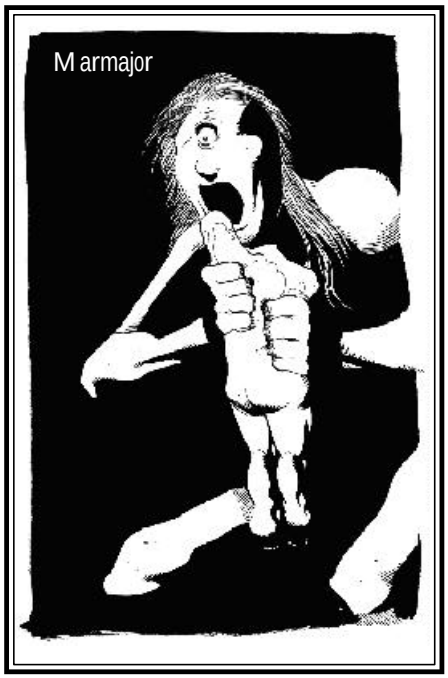
RR: 0% **IRR**: 150%

Marmajor

Gigante de un solo ojo que vive en cuevas y subterráneos, siempre en soledad, saliendo solamente de su escondrijo para devorar ganado o a algún viajero extraviado. Su plato predilecto, sin embargo, son los niños sin bautizar, y usando éstos como cebo algunas personas sin escrúpulos han llegado a cazarlo vivo, con la esperanza de usarlo para su servicio. Esto no ha sido nunca posible, ya que el Marmajor muere en cautividad, si es que antes no ha conseguido liberarse de sus ataduras y ha destruido a quienes lo habían capturado. Algunos estudiosos han creído ver en el Marmajor descendientes de los infernales Bebrices algunos de los cuales habrían quedado aislados en la Tierra. El Marmajor del que se tienen más referencias vive en las famosas cuevas del Salitre, situadas bajo la montaña de Montserrat, cerca de la localidad de Collbató.

FUE 28/30 **AGI** 10/15 **HAB** 2/3 **RES** 25/30
PER 10/15 **COM** 1 **CUL** 1
Altura: Var. **Peso:** 250 Kg.
RR: 0% **IRR:** 150%
Arm. nat.: Pelo (Prot. 2).
Armas: Garrote 40% (4D6).
COMPETENCIAS Rastrear 40%, Otear 60%.





Morota

Este ser es conocido en varias zonas del Principat con diferentes nombres: En el Berguedá se le conoce como Esgarrapadones, en el Lluçanés se le denomina Malaire, y en el Ripollés Morota o Maragassa. En todos los casos se trata de un ser de apariencia humana, aunque de fuerza gigantesca, que adopta indistintamente la apariencia de un hombre o de una mujer para seducir o tomar por la fuerza a sus víctimas, mayoritariamente religiosos/as o personas de vida honrada y casta. Todo aquél que sucumba a los encantos de un Morota sufrirá a los pocos días una horrible infección en su sexo, el cual exudará un apestoso olor, que identificará al enfermo como a una víctima del Morota. La única manera de curarse de esta enfermedad es recibir los efectos combinados de un hechizo de Exorcismo con otro de Curación de Enfermedades. Es creencia popular que el/la Morota no es más que un avatar o experimento de Masabakes, diablesa de la Lujuria.

FUE 21/ 25 **AGI** 10/12 **HAB** 16/20
RES 20/25
PER 10/15 **COM** 15/20 **CUL** 5/10
Altura: 1´75 m. **Peso:** 65 Kg.
RR: 0% **IRR:** 175%
Armas: Pelea 90% (1D3+1D6).
COMPETENCIAS
Elocuencia 75%, Seducción 90%.
PODERES ESPECIALES
Siempre muestran una apariencia 24 o más.

Mostela

Animalillo muy parecido a la comadreja, aunque algo más pequeño y de cabeza más grande. Al igual que ésta, se alimenta de ratones de campo y de serpientes, así como liebres, a las cuales caza introduciéndose en sus madrigueras. La Mostela hembra carece de vagina, ante la cual el macho la fecunda en la boca. Las crías, que nacen a los pocos meses, salen de las orejas de la madre, siendo consiguientemente muy diminutas. Muchas de las crías mueren al ver la luz, pero la Mostela las lame con su saliva, haciéndolas revivir de modo milagroso. Este animalillo es muy buscado por Alquimistas y Curanderosdebido a sus múltiples propiedades. De sus sesos se puede hacer un ungüento que cura la vista cansada o débil. Atando lonchas de su carne a las articulaciones reumáticas alivia el dolor. Su grasa alivia el dolor de muelas. Comer su carne fortalece las encías. De su sangre se fabrica un ungüento que combate la lepra. Con el hueso del tobillo de una Mostela se puede crear un talismán que impide que la mujer que lo lleve quede embarazada.

FUE 5/7 **AGI** 25/30 **RES** 10/12
PER 15/20
TAMAÑO: 20-30 CM.
RR: 30% **IRR:** 70%
ARMADURA NATURAL: CARECE
ARMAS: MORDISCO 75% (1D3+1D6)
COMPETENCIAS ESCONDERSE 95%, ESQUIVAR 70%
PODERES ESPECIALES PROPIEDADES CURATIVAS.





Galicia

Carantoña

Pequeño ser de los bosques gallegos y asturianos de aspecto humanoide, pequeño, de ojos amarillos, cuernos de cabra y colmillos afilados. Va vestido con pieles y lleva cascabeles en los tobillos. Se alimenta exclusivamente de vino tinto, que trasiega en enormes cantidades. Es gracioso, amante de los juegos de palabras y muy simpático. Adora la compañía humana. Si carece de vino debe suplirlo con sangre, de lo contrario muere en menos de 24 h.

FUE 5/10 **AGI** 20/25 **HAB** 18/20 **RES** 10/12
PER 20/25 **COM** 15/20 **CUL** 15/20
Altura: Var. **Peso:** 250 Kg.
RR: 0% **IRR:** 250%
Arm. nat.: Aura Mágica de 5 p. de protección.

Armas: Mordisco: 85% (2D8).

COMPETENCIAS

Buscar: 65%; Conocimientos mágicos: 75%; Discreción 45%; Elocuencia 85%; esquivar 95%.

HECHIZOS

Un Carantoña puede conocer todo tipo de hechizos. Evitan, sin embargo, usar los de Goecia.

PODERES ESPECIALES

Carece.



Lobisome

Criatura con apariencia de hombre fuerte, de pocas palabras y muy peludo. Suele vivir en los bosques y rehuir la compañía humana. Se trata de un ser humano normal, que ha sufrido hechizado por el Gaueko, o por un adorador suyo (ver hechizo de Maldición de Lobisome), por lo que en la práctica puede encontrársele por todo el norte de la península. Quien sea convertido en Lobisome sufrirá las siguientes transformaciones:

*Se volverá más fuerte, ágil, perceptivo y vigoroso (Fuerza, Agilidad, Percepción y Resistencia se multiplican por dos).
*Pierde habilidad manual, facilidad de palabra y conocimientos en general. (Habilidad, Comunicación y Cultura se dividen por dos).
*Pierde (de golpe) 50 puntos de Racionalidad.
*Le crece pelo negro y espeso por todo el cuerpo.
*Su estómago no soporta otro alimento que no sea carne cruda, ni otra bebida que no sea sangre.
*Sufre imprevisibles crisis de locura, durante las cuales atacará a todo ser vivo que se encuentre en su camino, amigo o enemigo. Suelen durar 2D10 asaltos de combate. Al final de cada crisis pierde 5 puntos de RR. Cuando el Lobisome llega a RR 0, pasa a convertirse en Pnj.

La única manera de perder la condición de Lobisome es recibir un hechizo de Exorcismo, con el cual recupera sus puntos de característica iniciales, y gana 50 puntos de RR.

Tabla de crisis de locura en un lobisome:

* En caso de agresión física:	+40%
* En caso de recibir una herida:	+20%
* Caso de ser noche de luna:	+10%
* Caso de que lo ataquen con magia:	+50%
* De ser insultado, o tratado con desprecio:	+20%
* Por cada día transcurrido desde su última crisis:	+1%
* Caso de cometer una pifia:	+15%

Todos estos resultados son acumulables.

FUE 30/35 **AGI** 35/40 **HAB** 5/10 **RES** 35/40
PER 30/35 **COM** 5/10 **CUL** 5/10
Altura: 1´60/1´75 m. **Peso:** 80 Kg.
RR: 0% **IRR:** 250%
Arm. nat.: Aura Mágica.
Armas: Mordisco 65%. (1D3 + 3D6). Pelea 80% (1D3 + 3D6).
Un Lobisome no puede usar otro tipo de armas.
COMPETENCIAS Buscar 90%; Correr 120%; Discreción 85%; Esquivar 95%; Rastrear 150%; Saltar 80%.
HECHIZOS Un Lobisome no puede usar la magia.
PODERES ESPECIALES En mitad de una crisis de locura un Lobisome no se desmaya, por muchas que sean sus heridas, sino que sigue peleando hasta que llega al tope de sus puntos de Resistencia negativos, momento en el cual muere.

Algunas son ágeles en el templo y, en la casa, diablos sueltos.

Con el rey, y la Cruzada, y la Santa Inquisición, chitón.




El lobo de Santiago

El lobo de Santiago

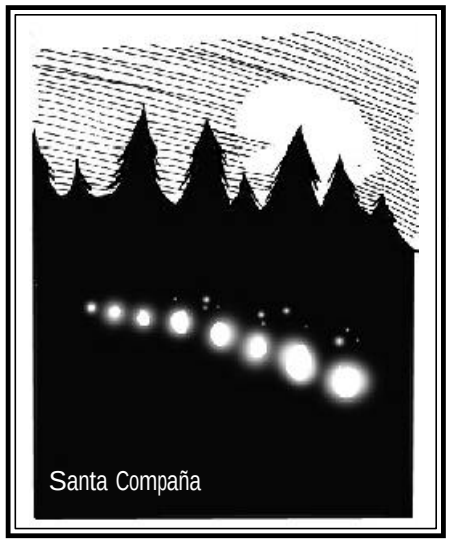
Según la leyenda se trata de un lobo gigante de pelo blanco, inmortal, que protege a los peregrinos en su viaje por el Camino de Santiago. Asimismo defiende a las gentes de corazón puro de las intrigas de Gaueko. Algunos dicen que se trata del alma de un peregrino, asesinado por unos ladrones y vuelto a la vida por el ángel Gabriel para que cumpliera con esta misión.

FUE 23 **AGI** 35 **HAB** 0 **RES** 30
PER 20 **COM** 0 **CUL** 10
Altura: 1´40 m. **Peso:** 80 Kg.
RR: 0% **IRR:** 112%
Arm. nat.: Inmune a cualquier arma no mágica
Armas: Mordisco: 95% (1D4 + 1D6)
COMPETENCIAS Correr 200%; Discreción 124%; Escuchar 98%; Otear 95%; Rastrear 250%; Saltar 98%.
HECHIZOS Carece
PODERES ESPECIALES Posee la facultad de invocar un ejército de 1D100 lobos normales para que acudan en su ayuda.

Meiga

Fruto de la unión entre Agaliaretph y una bruja. Son de apariencia humana, pero suelen tener rasgos que las identifican con su padre, como por ejemplo garras en lugar de manos, piernas de cabra, colmillos en lugar de dientes, orejas peludas y puntiagudas u ojos de gato. Envejecen rápidamente, convirtiéndose en viejas repugnantes. Son extraordinariamente longevas, pudiendo vivir hasta 400 años.

FUE 20/25 **AGI** 5/10 **HAB** 10/15 **RES** 25/35
PER 5/7 **COM** 2/5 **CUL** 20/25
Altura: 1´30/1´40 m. **Peso:** 40/50 Kg.
RR: 0% **IRR:** 125/150%
Arm. nat.: Carece.
Armas: Carece.
COMPETENCIAS Alquimia 60%; Astrología 75%; Con. Mágico 75%; Psicología 35%.
HECHIZOS Una Meiga puede conocer y usar cualquier tipo de hechizos.
PODERES ESPECIALES Tiene la facultad de invocar a Agaliaretph sólo pronunciando su nombre. Sin embargo, es algo que normalmente solamente pueden hacer una vez en su larga vida.


Santa Compaña

Santa Compaña

Almas que recorren de noche los caminos, en procesión, para purgar sus pecados. Asimismo avisan a los que están a punto de morir. Necesitan, sin embargo, un guía que los lleve por los caminos de los vivos, así que hechizan al desventurado que se cruce en su camino, obligándolo a ir con la Santa Compaña hasta que se crucen con otro humano vivo. La Santa Compaña tiene el aspecto de una serie de luces que avanzan por el camino con un sonido lúgubre, de cadenas y rezos, siguiendo a un hombre con los ojos en blanco, que lleva en lo alto una cruz. A veces toman el aspecto de una procesión de esqueletos envueltos en sudarios.

La Santa Compaña carece de características. Son impalpables, y ni la magia ni las armas les afectan.

Armas: Carecen.
COMPETENCIAS Carecen.
HECHIZOS Carecen.
PODERES ESPECIALES Obligar a un ser humano vivo a que los guíe.
El escogido sólo puede librarse de acompañar a la Santa Compaña si saca con éxito una tirada de RR.


Meiga



Capítulo VII

De Angelicum Natura

Non est ullus adeo
Fatuus aut cecus,
Cui non appareat
militare decus.

Capítulo VIII

De Rerum Demoni

Congaudentes ludite,
Chorus simul ducite!
luvenes sunt lepidi,
Senes sunt decrepiti!

Los datos que siguen están sacados principalmente de las obras de Collin de Plancy, Eliphas Levi y Berbiguier, así como de diversos evangelios apócrifos y de diferentes tradiciones hebreas (la imaginación del autor no llegaba para tanto).

En esta versión demostrativa, se incluyen solo los demonios superiores. Demonios menores, Demonios elementales, Engendros del infierno y servidores menores no incluidos.

Los Demonios Superiores

Lucifer, Rey de los Infiernos

Su nombre viene del latín Lux (luz) y Fero (soportar), ante lo cual la traducción literal de su nombre sería «el que soporta la luz». Otra traducción más libre, pero más de acuerdo con su naturaleza podría ser «aquél al que le daña la luz». Lucifer fue creado con el nombre de Luzbel «Helel ben Shahar» (hijo de la Aurora), y era, junto con Miguel, uno de los ángeles principales del Cielo, y posiblemente el más luminoso de ellos. Al parecer el motivo de su disputa con Dios fue Adán, razón por la cual odia a toda la raza humana.

Al crear Dios al primer hombre, dispuso que todas las criaturas lo respetasen, mientras que Adán solamente debería arrodillarse ante Dios. Luzbel protestó ante ello, diciendo que él era una criatura mucho más perfecta que el hombre, creada de la Gloria de Dios y no del barro, por lo cual debería ser Adán el que se humillara ante él, y no al revés. Dios demostró la superioridad de Adán concediéndole la facultad de dar un nombre a las cosas nuevas, lo cual Luzbel y los ángeles eran incapaces de hacer. Luzbel, sin embargo, siempre sostuvo que Dios había hecho trampas, otorgándole el poder al hombre después de sus quejas. A partir de ese instante empezó a intrigar para apoderarse del trono celestial. La tercera parte de los ángeles le secundaron.

Miguel, sin embargo, organizó la defensa entre las tropas leales y se enfrentó a él. Se produjo una gran batalla en el Cielo, que como todo el mundo sabe ganaron los partidarios de Dios. Los rebeldes fueron precipitados a la Tierra, y de la Tierra al Seol (Infierno). Se dice que Luzbel brilló como un relámpago al caer, extinguiéndose su luz para siempre jamás. Dios le cambió el nombre, llamándole Lucifer. El Diablo, sin embargo, no gusta de usar ese nombre, prefiriendo que le llamen Satanás, que significa «el Enemigo». Los campesinos de Euskadi le conocían como Aker, «el Cabrón». Aunque es capaz de adoptar cualquier forma, gusta de adoptar en especial la de un muchacho joven, casi adolescente, con un par de alas negras a la espalda, y de rostro tan inhumanamente hermoso e impasible que es imposible mirarlo fijamente más de un instante.

Por apostárselas a Dios,
Luzbel cayó.

Allega y guarda el avaro, y
ríese el diablo.



Belzebuth, Señor de la Guerra

Su nombre proviene de las palabras hebreas Baal (Señor) y Zbub (mosca), es decir, «Señor de las Moscas». Algunos autores, sin embargo, afirman que su nombre deriva del Sirio «Beel B'Bobo», que significa literalmente «Maestro de la Calumnia». Sea como fuere este Príncipe del Infierno está encargado de la organización y entrenamiento de todos los ejércitos infernales, los cuales están bajo su mando absoluto. Para ello cuenta con la inapreciable ayuda de Abigor, su lugarteniente.

Parece ser que en los primeros días de la rebelión de Lucifer, Belzebuth contaba con dos generales: Abigor y su hermano gemelo, Samael. Sin embargo, éste desertó de las filas infernales al poco de su derrota, humillándose ante Dios y solicitando el perdón divino, el cual le fue concedido, ocupando el lugar de Miguel como general de las tropas celestiales. Su hermano Abigor nunca le perdonó esta traición, y está escrito que un día se enfrentarán a muerte.

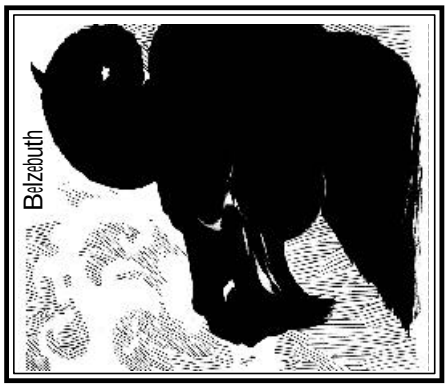
Pese a que Belzebuth puede adoptar cualquier tipo de forma, suele preferir tres que usa indistintamente:

Su forma favorita, y la que, por consiguiente, casi siempre adopta, es la de una mosca gigantesca y repugnante. Adopta esta forma siempre que es invocado por los humanos, y muchas veces, suele venir acompañado por Astaroth (aunque éste no haya sido llamado).

Asimismo puede presentarse como una bestia monstruosa, mitad macho cabrío y mitad becerro negro, que arrastra una larga cola. Bajo esta forma aúlla como un lobo y arroja llamas por la boca.

Por último, puede aparecer como un ser humanoide de talla gigantesca, sentado sobre un trono inmenso, con la frente ceñida por una banda de fuego, el pecho henchido, abotargado el rostro, brillantes los ojos, levantadas las cejas y con aspecto amenazador. Tiene la nariz larga, dos grandes cuernos en la frente, la piel de un tono negro como el carbón, dos gigantescas alas de murciélago que le nacen de la espalda, patas de ánade y cola de león, y esta cubierto de un pelaje largo y crespo de la cabeza a los pies. Muchas veces complementa su aspecto con una especie de túnica o sotana negra. Según parece, será con este aspecto con el cual Belzabuth piensa gobernar en el Infierno...

Y es que se dice que Belzebuth planea usurpar el trono a Lucifer, para lo cual cuenta con la fidelidad de sus tropas y con el apoyo del otro príncipe del Infierno, Astaroth.



Astaroth, Señor de la Mentira

Su nombre proviene del hebreo Oshuruth, que significa tropel, multitudes o asambleas. Es gran amigo de Belzebuth, el cual solicita su consejo a menudo, ya que entre las muchas facultades de Astaroth se encuentran las de conocer los secretos del pasado, el presente y el futuro. Sin embargo, su talante retorcido, calumniador, intrigante y mentiroso le hacen de muy poco fiar cuando realiza sus tajantes afirmaciones. La única historia que narra con bastante fidelidad es la de la rebelión de Lucifer y los ángeles caídos, aunque siempre se queja, con gran cinismo y en medio de grandes muecas y aspavientos, de que Dios lo ha castigado injustamente.

Está unido sexualmente a la diablesa Masabakes, siendo adorados ambos por algunos pueblos asiáticos, que invocan a Astaroth bajo el símbolo del Sol, y a Masabakes bajo el símbolo de la Luna.

Suele mostrarse bajo la apariencia de un hombrecillo de nariz ganchuda y dientes desiguales, barbilla hundida y escasa barba de pelos ralos. Generalmente su cuerpo despide un penetrante y nauseabundo olor, ante lo cual los adoradores

que lo invocan a menudo deben llevar en la nariz un anillo mágico de plata que él mismo les proporciona. Muchas veces se le encuentra montado en la serpiente gigante llamada Ganga Gramma, que él considera su mascota.

Por una inexplicable razón, las Aspides tienen tendencia a instalarse en los sitios que Astaroth ha visitado o que frecuenta. Así pues, no es raro encontrar a estos seres cerca de lugares donde se hayan realizado Aquelarres a dicho demonio, en las residencias de adoradores suyos o cerca de hombres o mujeres poseídos por su espíritu.

A Astaroth le encanta poseer a personas inocentes y puras, o causar daño por el simple placer de confundir a los hombres. Muchos piensan que considera a los hombres sus juguetes, y se divierte con ellos hasta que lo aburren. Normalmente, en ese momento los destruye. Sus métodos de actuación para conseguir sus fines NUNCA serán directos: al contrario, siempre retorcidos y solapados.



Silcharde, demonio del Dominio.

Este demonio fue muy adorado por los marineros fenicios, los cuales le conocían como Albinach Focalor, y le atribuían la capacidad de presidir las tempestades, la lluvia y el granizo, y de provocar el hundimiento de los barcos. Para aplacarle arrojaban al mar víctimas humanas, atadas de pies y manos, cuando arreciaba una tormenta, con la esperanza de que así ésta se calmara. Silcharde toma la apariencia de un hombre de mediana estatura, muy pálido, frío y húmedo al tacto. Su conversación siempre es agradable y cortés, pero provoca entre los hombres un terror y espanto inexplicables, siendo capaz de matar con la mirada. Tiene control absoluto sobre las Ondinas, y su consejero y asesor principal es el demonio menor Bael.

En Egipto se relaciona a Silcharde con la serpiente, y según la tradición fue él el que sedujo a Eva. Sea como fuere, hay en el desierto de Ryanneh un templo dedicado exclusivamente a él, y según se dice sus sacerdotes son todos



hombres poseídos por diablos. A ese templo acudían mujeres que deseaban ser fecundadas por él, para dar a luz demonios. Para ello debían pasar un día y una noche enteros dentro del templo, sometiéndose a ciertos ritos que con ellas practicaban los sacerdotes. La mayor parte de las mujeres enloquecían, o bien daban a luz a monstruos que las desgarraban al nacer. Sin embargo, se dice que de esta curiosa ceremonia tienen su origen los Aoun. Es curioso señalar que el dios-demonio tutelar de dicha raza es Agaliaretph, y no Silcharde.

Fue conocido en todo Israel con el nombre de Asmodeo. Con este nombre se enamoró de la hermosa Sarah, entrando en el cuerpo de ésta y poseyéndola, matándole luego (uno detrás de otro) a seis maridos. Finalmente Sarah se casó con su primo Tobías, el cual, gracias al humo producido por la hiel de un pescado (olor que desagrada a Silcharde profundamente) consiguió hacerle salir del cuerpo de Sarah.

Asimismo, según otras tradiciones judías fue Silcharde-Asmodeo uno de los demonios con los cuales se enfrentó Salomón, y el que, hecho prisionero y cargado de cadenas mágicas por dicho rey, construyó gran parte del templo de Jerusalem.

En general adoran a Silcharde todos aquellos que ansían el poder y el dominio absoluto sobre las vidas de otros hombres. Este acostumbra a ayudarles en su camino para luego divertirse viéndoles caer. Por el contrario le repelen el altruismo y las acciones desinteresadas en general.





Surgat, demonio de las riquezas

También conocido con los nombres de Foreas y Mammón, este demonio es muy invocado pero muy poco adorado. Los buscadores de tesoros, los avarientos y los ricos que temen ser robados, suelen hacerle alguna ofrenda para ponerse bajo su supuesta protección, pero en la práctica nunca tuvo un culto establecido en ninguna parte. Tiene el cuerpo grande y rechoncho, de color dorado, con la cara siempre congestionada.

Provoca un sudor difuso en los que lo contemplan. Ese sudor, si Surgat lo desea, puede consumir por completo a su víctima. Tiene control absoluto sobre los demonios Gnomos. Su secretario personal es el demonio menor Anazareth, guardián de los tesoros del Infierno.

El principal atributo de Surgat es la avaricia, ya que ansía las riquezas sin saciarse nunca de ellas. Suele favorecer a ricos y avarientos, para luego traicionarles y hacerles desaparecer, quedándose con sus tesoros, los cuales manda robar gracias a la ayuda de sus demonios gnomos. Se cuenta que fue este diablo el que castigó al célebre Minos, haciéndole convertir en oro todo lo que tocaba. Parece ser que en la península una secta judía le rindió culto, sacrificándole en su honor niños gentiles que crucificaban vivos.

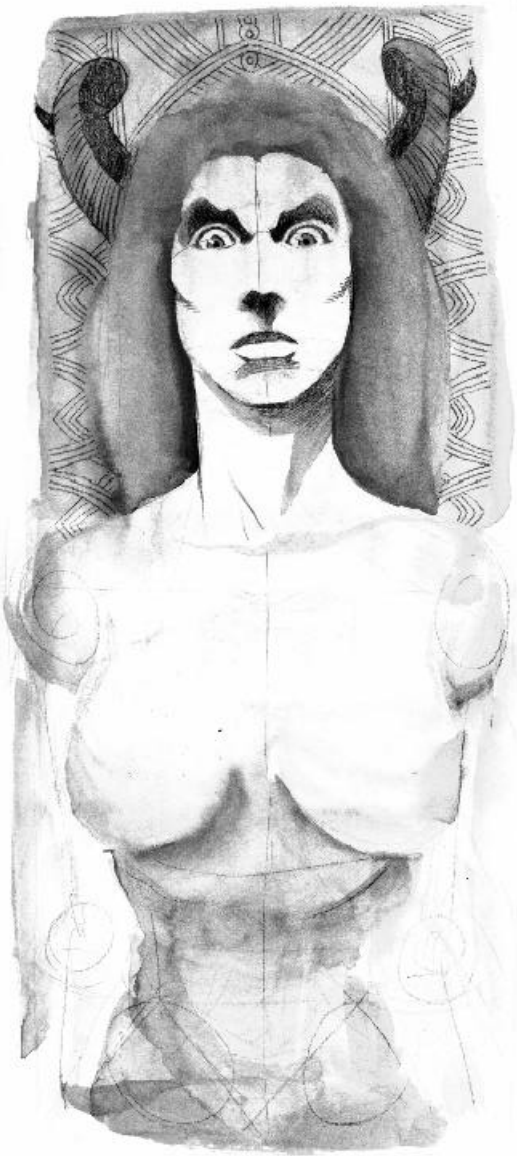


Agaliaretph, demonio de la Magia Negra

Los exorcistas le llaman Flauro, ya que con este nombre subleva a los espíritus que han poseído cuerpos humanos, dándoles fuerzas para resistir el exorcismo. Con el nombre de Leonardo gusta de presidir a veces los Aquelarres, aunque no sea él el demonio al cual se intenta invocar. En ese caso gusta de adoptar la figura de un macho cabrío con tres cuernos en la cabeza, orejas de zorra, cabello crespo y ojos redondos y muy abiertos, que jamás parpadean. Asimismo tiene barba y cola de cabra. Bajo esta forma, los brujos le rinden adoración besándole debajo de la cola. Fue adorado por los Moabitas, Amonitas, Fenicios y Cartagineses con el nombre de Moloch, y en su honor se realizaban numerosos sacrificios humanos. Los dirigentes esperaban con ello prolongar su propia vida. Muchos judíos adoraban en secreto a este demonio, al cual, y como exige el ritual, le sacrificaban su hijo primogénito. Normalmente adopta la apariencia de una forma oscura, sin una forma definida, de la cual salen multitud de apéndices, garras, manos y tentáculos. Tiene control absoluto sobre los demonios Sombras. Su lugarteniente es el demonio menor Beherito.

Es el demonio tutelar de los magos goéticos, y la raza demoníaca de los Aoun le rinde un culto monoteísta. Asimismo, y según se dice, es el demonio que más facilidad tiene en relacionarse con las mujeres humanas y tener descendencia, aunque ésta sea siempre de apariencia monstruosa.

Hay quien ve en Agaliaretph la Bestia de siete cabezas y diez cuernos que en los días del Apocalipsis surgirá del mar. Su carácter es el más inhumano del de todos los demonios, y nadie, ni el mismo Lucifer, es capaz de predecir cuales serán sus actos. Hay quien explica esto diciendo que Agaliaretph no fue creado como ángel, sino que surgió de los abismos tenebrosos tras la rebelión de los ángeles, habiendo nacido, de la ira de Dios frente a Satanás. Se dice que se complace, a veces, en enviar pesadillas a los humanos, sin motivo ni razón, pesadillas que pueden desde dar una información valiosa al durmiente hasta hacerle enloquecer por completo.





Frimost, demonio de la Destrucción

Este demonio fue muy adorado en la Antigüedad bajo distintos nombres. Los Babilonios lo llamaban Baal, y sus fieles practicaban en su honor la «Danza del Cuchillo». En la ciudad asiria de Sepharvaim se le adoraba bajo el nombre de Adramelech, y le quemaban niños en sus altares. Algunos magos goéticos lo adoran con los nombres de Thamur, Uko y Xaphan.

Tiene la apariencia de un ser humanoide alto, sucio y desgarbado, con el cuerpo de color rojo oscuro. Tiene garras de águila y cuernos de ciervo. Su voz recuerda el bufar de los toros salvajes. Siempre está rodeado de truenos y rayos, y terriblemente furioso. Tiene control absoluto sobre los demonios Igneos. Su lugarteniente es el demonio menor Haborimo.

Frimost no conoce ni la calma, ni el descanso, ni entiende otros sentimientos que no sean el odio o el ansia de destruir a los enemigos. Una antigua leyenda dice que nació del odio de los hombres, y que las guerras, las disputas y los rencores lo nutren y lo hacen fuerte. Según esto moriría si sobre la tierra reinasen el amor y la paz, no la violencia. Sea como fuere, verdad es que el amor lo debilita, mientras que la pasión (en especial el odio) y la violencia lo fortalecen.

Se cuenta que, en cierta ocasión, un santo anacoreta consiguió vencerle, sin sufrir el menor daño, sencillamente gracias a su bondad y su capacidad para sentir amor, ya que en su corazón sintió amor y compasión hacia Frimost. Esta situación obligó a dicho diablo a huir precipitadamente, y estuvo a punto de morir por ello. Por el contrario, Frimost enviará manifestaciones suyas en lugares o recintos donde hay fuertes odios o rencores. Las manifestaciones de la presencia de Frimost siempre estarán relacionadas con el fuego: desde aumentar la altura y el calor de las llamas de una lumbre, hasta un fuego cualquiera que se resiste a ser apagado por cualquier método, llegando, en casos extremos, a provocar la combustión espontanea de un individuo. Estas manifestaciones pueden persistir después de que la fuente que los generó (rencor, odio, etc) haya desaparecido, aunque con el tiempo van perdiendo fuerzas hasta desaparecer. Pueden ser eliminadas por completo con un hechizo de «Recinto mágico».



Guland, demonio de la Envidia

En ocasiones adorado con los nombres de Sucur Benoth, Ahamon y András, el culto a este demonio suele estar más orientado a aplacar sus posibles iras que a llamar su atención y pedirle favores (lo cual le divierte terriblemente). En época de Aquelarre, todavía algunas tribus africanas le rendían culto, sacrificando en su honor a aquellos a quienes consideraban superiores.

Guland transmite la enfermedad y la mala suerte. Tiene el cuerpo alto y muy delgado, casi consumido. Asimismo tiene cuatro caras, una detrás de la cabeza y dos más a los lados, con una larga nariz y una boca en forma de pico de ave. Dicen que pueden salirle caras, ocasionalmente, en el resto del cuerpo. Dichas caras son de color negro brillante. En su presencia la tierra se marchita y muere. Tiene control absoluto sobre los demonios Silfos. Tiene como subordinado al demonio menor Andrialfo.

El pasatiempo favorito de Guland consiste en hacer que los amigos y camaradas discutan entre ellos por tonterías, exacerbando los ánimos hasta que lleguen a luchar a muerte. Guland se siente atraído por los celos, la envidia y la traición, enviando manifestaciones relacionadas con la mala suerte y la enfermedad. Según se dice, fue Guland el encargado de torturar al célebre patriarca Job.

Por el contrario, este demonio huye como de la peste ante muestras de afecto sincero o amistad verdadera.

Sus adoradores no gozan precisamente de una salud envidiable, y aquellos que lo invocan con frecuencia no tardan en contraer enfermedades infecciosas e incurables (normalmente la lepra). Quizá por ello uno de sus principales focos de culto en la península se dé en el valle de Batzán, hogar de la raza maldita de los Agotes.



Masabakes, diablesa de la Lujuria

También conocida con los nombres de Sitry, Bitru y Gomory. Sus atributos son el amor mentiroso, la perfidia, la vanidad, la estafa y el robo. Toma casi siempre la apariencia de una mujer de belleza inhumana, de cuerpo perfecto permanentemente desnudo. Su única deformidad es poseer la lengua bífida. Tiene control absoluto sobre los demonios Incubos y Súcubos. Su lugarteniente es la diablesa Lilith. Le atraen sexualmente tanto los hombres como las mujeres, en especial si son de conducta casta y temerosa de Dios. Asimismo ayuda a cometer actos de adulterio y promiscuidad, excitando la líbido de las gentes. Sin embargo, muchas veces le divierte hacer que los amores prohibidos o los vicios secretos salgan a la luz, trayendo la desgracia o el ridículo sobre los amantes o pecadores. Se le adoró en Babilonia, Israel y Egipto con el nombre de Belial, y se decía que podía adoptar tanto apariencia masculina como femenina. Las únicas ciudades que se consagraron totalmente a su culto, sin embargo, fueron Sodoma y Gomorra, ya que, aunque su culto llegó a hacerse muy importante en la ciudad de Nínive, fue detenido gracias a la predicación del profeta Jonás. Según se dice tuvo un papel de gran importancia en los días anteriores a la rebelión de Lucifer, ya que junto con Astaroth fueron los encargados de defender la causa de la rebelión y convencer a muchos ángeles indecisos. Se dice que Masabakes llegó a enfrentarse al mismísimo rey Salomón, para impedir que construyera el templo de Jerusalén. Salomón consiguió vencerla, y encerró su espíritu en una botella, la cual arrojó al interior de un pozo. Lilith, para rescatarla, tuvo que introducirse en la corte judía seduciendo al rey, consiguiendo finalmente que unos babilonios bajaran al pozo, con la esperanza de encontrar un tesoro, y abrieran la botella, liberando a Masabakes-Belial de su encierro.

Masabakes es, con diferencia, el espíritu más disoluto del Infierno, ya que adora al vicio por el vicio mismo, y no porque a través de él se condenen los humanos. A Masabakes le atrae la lujuria mal reprimida, la castidad forzosa y los amores mentirosos. Ante estos casos envía diversos tipos de manifestaciones, todos ellos relacionados con el sexo, y que pueden variar desde alucinaciones eróticas más o menos veladas (una sombra que, en la penumbra de la celda del convento, le recuerda por un instante a un solitario monje el cuerpo voluptuoso de una mujer, por ejemplo), hasta sueños húmedos, incluyendo, por supuesto, el ya tradicional asalto nocturno de Incubos, Súcubos y Belaam. Por el contrario, Masabakes siente un fuerte rechazo hacia el amor verdadero y la sinceridad, los cuales son el mejor remedio frente a sus maquinaciones.





Aguelarre

15 aniversario

LÍDER

Juegos de Rol, Estrategia y Simulación



SIEMPRE LIDERES

La imagen del Diablo

Demonio viene de «Daimon», transcripción latina de la palabra griega con la cual se denominaba una especie de geniecillo o espíritu protector que todo ser humano llevaba consigo durante su vida. Personajes ilustres, como Sócrates, padre del Racionalismo occidental, hacían a menudo referencia a su Daimon y a los múltiples servicios que les reportaba. El que una palabra que en principio designaba a un protector del hombre hoy en día sirva para nombrar a su principal enemigo no debería asombrarnos. Los judíos, anclados en un monoteísmo feroz y monolítico, no vacilaron en considerar a las deidades de los pueblos vecinos como parte de esa horda de ángeles caídos que habían sido expulsados del cielo y se habían hecho adorar como dioses en la tierra. Esto explica la gran profusión de demonios y engendros que pululan en la demonología clásica, y de los cuales has visto una buena muestra en estas páginas.

EL DIABLO HEBREO

El profeta Isaías nos describe la caída de «el Lucero, hijo de la Aurora» (Lucifer). Otras tradiciones hebreas nos amplían la leyenda: No es otra cosa que un ángel de gran poder, un ser orgulloso, cuyo pecado es considerarse mayor y m s poderoso que Dios, por lo cual intenta desafiarlo colocando su trono por encima de las estrellas de Jehová. Todos nos conocemos la historia: Lucifer es precipitado al Seol (Infierno), junto con todos los ángeles que le han seguido. Y es que, pese a sus ansias de grandeza, el Diablo hebreo está totalmente supeditado a la Divinidad: no tiene ningún poder sobre aquellos que están protegidos por Jehová. La enseñanza es sencilla: siguiendo la Ley de Dios piadosamente se está protegido por Él, ya que se cumple el pacto de la Alianza. No seguir los Mandamientos de Dios equivale a romper dicha Alianza, y, por consiguiente, a caer bajo el poder del Diablo. Vemos a Lucifer, pues, como el reverso de la bondad divina: no es otra cosa que la espada de Damocles de todo buen creyente que (seamos humanos) tenga la tentación de echar una canita al aire. Esta imagen del Diablo se perfila claramente en el Libro de Job.

EL DIABLO CRISTIANO

El cristianismo primitivo dio mayor protagonismo al Diablo, colocándolo como contrincante de Jesús. Los cuatro evangelistas, y en especial San Juan con su Apocalipsis, describen la batalla entre los poderes divinos (de Jesús y sus discípulos) frente a los poderes demoníacos de diablos y magos. El poder de la Divinidad, sin embargo, sigue siendo más fuerte: a lo largo de las páginas de los Evangelios vemos a Jesús exorcizando diablos, venciendo tentaciones, y, en el Apocalipsis, dirigiendo victorioso a sus ejércitos celestiales contra las legiones de demonios y humanos apóstatas. El viejo Diablo ha ganado personalidad y carácter, sin embargo. Ya no se presenta como el ser inferior, aunque astuto, del Génesis o el Libro de Job, cuidadoso en sus palabras y sutil en sus actos, sino como un personaje arrogante capaz de enfrentarse en tono irónico al mismísimo Hijo de Dios para lanzarle al rostro dudas sobre su Divinidad. Y posteriormente, en los días finales del Apocalipsis de San Juan, lo vemos metamorfoseado en Dragón, intentando (y a decir verdad casi consiguiendo) devorar a Jesucristo, en el momento en que nazca nuevamente como hombre. Este enfrentamiento, casi en términos de igualdad, entre Jesús y Satanás llevaría a afirmar al teólogo Arrio de Alejandría, en el siglo II, que Satanás era el hijo primogénito de Dios, desterrado por su Padre por querer usurpar su poder. Jesús sería el hijo segundo. ¿El viejo mito de Caín y Abel? Quizá más bien una simple transposición de ciertos cultos asiáticos en los cuales se contempla la dualidad (buena y mala) de cualquier divinidad. Según la herejía de Arrio, todo proviene de Dios: tanto el Bien (Jesús) como el Mal (Lucifer). Según esto, ambos serían iguales en poder...

La herejía de Arrio se propagó entre los pueblos germánicos, en especial entre los Visigodos y Francos, que en su tiempo llegaron a ser los pueblos más poderosos de la Europa de la Alta Edad Media. Por eso es tan importante para entender la mentalidad de la época respecto a Satanás y su cohorte infernal.

EL DIABLO MEDIEVAL

La vida medieval no es fácil para nadie, pero para el pueblo llano lo es aún menos, debatiéndose entre continuas guerras, epidemias y una descarada injusticia social. La Muerte es una realidad cotidiana, que muy pocas veces llega dulcemente, tras una buena vejez: normalmente llega bajo la forma de una enfermedad dolorosa, o se encuentra sonriendo en el extremo de una espada. La única esperanza para sobrevivir algunos años cuando llegue la vejez es tener hijos que puedan (y quieran) mantener el peso inútil de sus padres. Lo cual no es tan fácil, teniendo en cuenta el alto índice de mortalidad infantil. La vida de los humildes, en la Edad Media, puede resumirse con las palabras trabajo y privaciones. Frente a esto los burgueses ricos, el alto clero y la alta nobleza comen mucho y bien, no ocultando sus vicios sino más bien pavoneándose de ellos, secuestrando (y «usando») a las hijas de los humildes que les apetecen, robando descaradamente y exhibiendo a sus enjoyadas barraganas. La vida, señores, no es justa, y en el Medievo, menos. ¿Es extraño, pues, que la gente de la época estuviera convencida que vivían la Aurora del Fin de los Tiempos, el reinado del Diablo sobre la Tierra, el imperio de la Injusticia descrito por San Juan en su Apocalipsis?. Esta teoría, desarrollada antes del año Mil, había evolucionado en el siglo XIV hacia extremos curiosos: la opinión general era que, sobre la Tierra, el Diablo podía ser incluso más poderoso que la Divinidad. ¿Acaso Dios no había casado a María con José para ocultar la venida de Jesucristo a la Tierra bajo forma humana? ¿Y acaso Cristo no había sido circuncidado «como los judíos» para que Satanás tardase en descubrirlo entre los hombres de Israel? La creencia popular, pues, era que incluso Dios tenía que tomar precauciones frente al Diablo.

Esta creencia fue aprovechada por la Iglesia para explicar la situación del Mundo: las cosas estaban mal por obra del Maligno, ya que él era el culpable de todas las imperfecciones del sistema: el clérigo rompía el ayuno o su voto de castidad por las tentaciones de las criaturas demoníacas. Era el Diablo el que hacía bajar los párpados de los frailes en los Maitines, o hacía ruidillos para simular que roncaban.

Culpable era el Príncipe de las Tinieblas, asimismo, de convertir el agua del abad en vino, para emborracharlo, de despertar la lujuria del Señor hacia una casta doncella, o de provocar inexplicablemente su ira frente a un indefenso campesino. La prevención hacia el Diablo explicaba asimismo la desproporción de la riqueza entre el pueblo de Dios: el poder y el oro debían tenerlo aquellos que estaban preparados para ello, y mejor dispuestos a soportar las múltiples tentaciones con que les acosaba el Enemigo. El pueblo, sencillo e incauto, hubiera sido presa fácil de las intrigas del Diablo, si hubiera tenido una ínfima parte de poder.

El pueblo, como es habitual en él, realizó su propia interpretación de estas enseñanzas. En muchas zonas rurales el cristianismo había llegado tarde y mal, y muchas veces se había limitado a asimilar ciertos cultos locales dándoles una interpretación cristiana. Los viejos cultos a las deidades de la tierra y de la fertilidad, a Lug y a los dioses Cornudos de la Guerra y la Muerte seguían realizándose, aunque su contenido místico y litúrgico había ido perdiéndose. Es por eso que, faltos de una base ideológica, estas celebraciones se fueron aglutinando alrededor de la figura del Diablo. Así nacen los Aquelarres, y el culto de la Brujería.

El Diablo rural es significativamente distinto al de los teólogos. Sólo hay que repasar algunas leyendas populares. En ellas aparece como

un gran señor, de increíble poder, pero que puede ser engañado si se tiene la astucia y sangre fría necesaria (Puente del Diablo de Mataró, Acueducto de Segovia).

Otras veces es un justiciero, que premia al inocente y se lleva al malvado (muchas veces, un clérigo o un rico). Se puede pactar con el Diablo. Hay mucho que ganar, y nada que perder. Solamente el alma, y un descanso eterno.

INFIERNO Y PURGATORIO

Las tradiciones hebreas y cristianas nos hablan del Infierno, un lugar donde según Isaías «todo es sufrimiento y rechinar de dientes». Los romanos pronto lo identificarían con el Tártaro de la Mitología Griega, el reino subterráneo donde eran castigados durante toda la eternidad los que se habían enfrentado a los dioses. Esta identificación aumentaría con el «redescubrimiento» de los textos clásicos durante la Edad Media, y en especial con la aparición, en los primeros años del siglo XIV, de la «Commedia» de Dante. Sin embargo, parece ser que la amenaza de una eternidad de horrores no hizo demasiada mella en una población acostumbrada a pasar su Infierno en vida, día a día. Sí que afectó, en cambio, a ricos y poderosos, que se apresuraron a pagar misas y comprar bulas, para perdonar sus pecados y poder disfrutar del Cielo... Mientras su dinero engrosaba las arcas de la Iglesia. De no tener dinero, la salvación sólo podía alcanzarse mediante una vida de intachable religiosidad (lo cual siempre ha sido muy duro, cualesquiera que sean los tiempos) o bien realizando acciones de penitencia (como peregrinaciones a lugares sagrados, ayuno o mortificación física mediante cilicios o fustigaciones). De todos modos, el Cielo sigue siendo algo muy difícil de conseguir. Demasiado difícil. A partir del siglo XII empieza a desarrollarse una corriente de pensamiento burlesca, que desprecia el Cielo cristiano (aburrido hogar de beatos besacuras) a favor de un Infierno donde se encuentra la gente realmente interesante: Reyes, emperadores, muchos Papas, cortesanas famosas, sabios alquimistas, juglares irrespetuosos, caballeros audaces... todos tienen su lugar en el Infierno. Quizá sea por eso que, a partir del siglo XIV, empiece a difundirse la creencia de un Purgatorio, un lugar de tránsito donde las almas de los condenados pueden purgar los pecados normales de una existencia humana antes de ser merecedores de la gloria de Dios. El Cielo, señores, ha dejado de ser privilegio de Santos. A partir de la Baja Edad Media puede adquirirse cómodamente a plazos.

Todo son ventajas... y el viejo Diablo, eterno burlón, posiblemente se ríe.



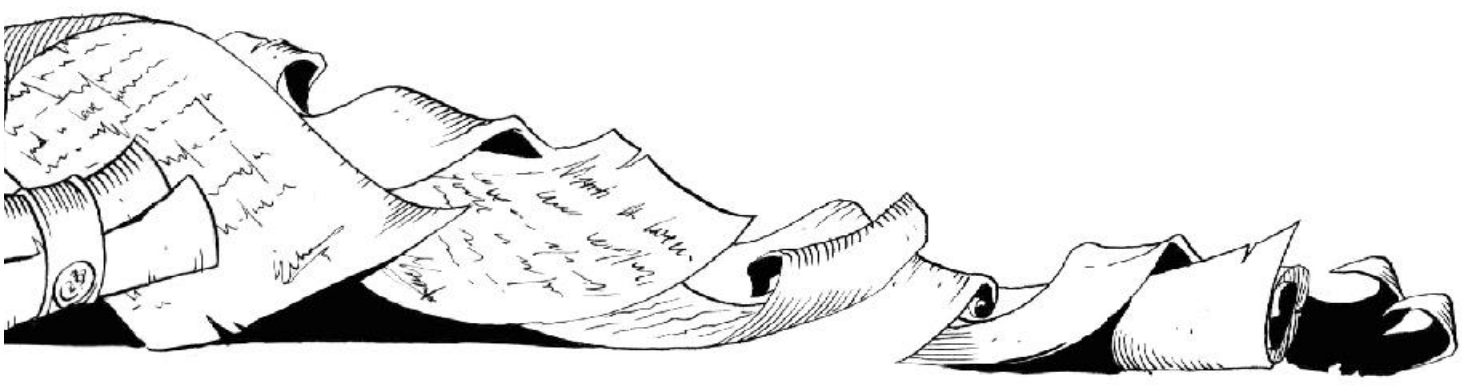
LIBER IV

La Vida en la Edad Media
La Vida en Villa y Corte

Capítulo IX

La Vida en la Edad Media

Ecce torpet probitas
Virtus sepelitur
Fit iam parca largitas
Parcitas largitur



La vida cotidiana

Las clases sociales

Existen dos grandes clases sociales: Los Nobles y los Plebeyos. Dentro de la Nobleza la estructura es la siguiente:

El Rey
La Familia Real
La Alta Nobleza (Nobles poderosos)
La Baja Nobleza
El Alto Clero (Obispos, Miembros de órdenes religiosas militares, etc)

Los Plebeyos se estructuran de la siguiente manera:

Alta Burguesía (Comerciantes, hombres de negocios en general)
Baja Burguesía (Artesanos, Villanos en general)
Bajo Clero (Monjes, eclesiásticos humildes en general)
Campesinos

El estilo de vida en la Edad Media está supeditado al origen social: o se es noble, o se es plebeyo. En la época de Aquelarre (Año 1350 en adelante) no obstante, las cosas están empezando a cambiar. Antaño la Nobleza lo tenía todo: la fuerza de las armas y la fuerza del dinero, ya que controlaba las tierras cultivables, en un mundo eminentemente rural. Las ciudades, sin embargo, han ido repoblándose, y ha aparecido una clase social nueva: la Burguesía, que controla el comercio y los negocios.

Se puede decir que un burgués rico vive tan bien como un Duque, y quizá mejor, aunque no tenga las ventajas sociales que la nobleza comporta.

El hecho de tener dinero para pagar determinados lujos marca una diferencia clara en tres áreas determinadas: La casa, la alimentación y el vestido.

La casa

Los materiales de construcción son la piedra, el ladrillo, el adobe y la madera. En las clases humildes este último es el material principal, mientras que para los ricos lo es la piedra.

Las casas humildes tienen dos pisos: En la planta baja está la cocina, dónde también se come, y una sala-taller destinada al trabajo. En esta sala está la puerta de entrada. Al fondo de la cocina suele haber otra puerta, que da a un patio interior, el cual muchas veces sirve de huerto. En el piso superior están las habitaciones.

En el subsuelo suele haber una bodega, y un granero en el techo. Las casas son medianamente grandes: cada piso de la casa mide unos seis m. de longitud por 8 de anchura. La altura de las casas suele ser de unos 6 m. (tres por piso). Elementos de lujo son las letrinas, baldosas en los suelos, tapices, mayor uso de la piedra en la construcción, chimeneas en lugar de braseros y paneles de cristal supliendo a las contraventanas de madera.

En otras palabras, la residencia de un rico será más caliente en invierno y más fresca en verano. Respecto al mobiliario, suele ser escaso tanto para los ricos como para los pobres.

Hay los muebles imprescindibles para llevar a cabo las funciones básicas: comer y dormir. Esto se solucionaba con cuatro muebles principales: La cama; la mesa; los asientos y las arcas.

Las camas eran grandes, ya que a veces dormían en ellas hasta seis personas, para mejor combatir el frío. En las casas humildes era un mueble desmontable, formado por bancos o tablas, con un colchón relleno de paja y sábanas de sarga. Los ricos tenían camas con dosel, colchones rellenos de plumas y sábanas de lino.

La mesa destinada exclusivamente para comer era igualmente signo de lujo. En las clases humildes, para ahorrar espacio, solía ser una plancha de madera que se colocaba encima de caballetes, estando el resto del tiempo apoyada en la pared.

Los asientos eran normalmente bancos de madera. Era obligado el uso de cojines, para amortiguar la dureza del asiento.

Las arcas cumplían la función de nuestros armarios actuales, en esa época muy raros. En las arcas se guardaba todo: ropa, comida, utensilios y herramientas diversas... En ocasiones se usaban igualmente como asientos, colocando cojines encima.

La alimentación

Los dos alimentos básicos de la dieta medieval son el pan y el vino. Aparte de éstos, por supuesto, se consumían otros muchos productos. En los medios rurales la dieta variaba según los productos de cada comarca; en la ciudad, en cambio, la dieta solía ser más variada, debido al desarrollo de los mercados.

Se come carne de: Carnero, Macho Cabrío, Vaca, Oveja, Ternera, Aves de Corral, y sobre todo Cerdo. Para los ricos es la base de la alimentación. Los humildes deben contentarse con comer de tanto en tanto tocino o despojos (tripas, lengua e hígado). La carne se estropea con rapidez, por lo cual es preciso condimentarla con especias orientales (pimienta, canela, azafrán), demasiado caras para los bolsillos de los humildes.

En períodos de abstinencia religiosa (Cuaresma, etc.) el pescado es el sustitutivo de la carne. En la costa se consume pescado de mar, en el interior de río. Se prepara de tres maneras: fresco, en salazón y ahumado.

Las verduras más consumidas eran las judías, las lentejas, los guisantes, las habas, los nabos, las coles, las lechugas, los rábanos, las calabazas y los ajos. En el apartado de las frutas se consumen manzanas, peras, ciruelas y fresas. A esta dieta se añaden los huevos, las grasas animales, el aceite y, como bebida, la leche, el vino y el agua.

Los poderosos, como ya hemos dicho, comen principalmente carne sazonada con abundantes especias. Los más humildes se contentan con una especie de pan hecho con un amasijo de cereales, cocidos con sal y agua o leche, hasta que adquiere la forma de una hogaza.

La gente come usando escudillas, cucharas, cuchillos y los dedos. Las servilletas y manteles se usan sólo en las mesas de los poderosos, y aún así, en circunstancias muy especiales.

El vestido

En la Baja Edad Media, el vestido femenino suele ser largo, mientras que el masculino es más bien corto (salvo en ceremonias especiales, como actos oficiales o litúrgicos). Los campesinos y los humildes visten telas bastas de tonos oscuros; los poderosos hacen ostentación de su riqueza vistiendo paños de calidad teñidos de llamativos colores. Los eclesiásticos tienen prohibido usar vestiduras rojas, verdes o rosadas. Los judíos y musulmanes (en zona cristiana) no pueden vestir pieles blancas, ni paños de color.

El día y la noche

En el mundo rural el principio de la jornada está marcado por la salida del sol, y la puesta del mismo marca su final. El día está marcado por un tiempo de actividad (con luz) y un tiempo de reposo.

En la ciudad las cosas no son muy diferentes. La precariedad de la iluminación, y el peligro de los incendios, hacen que los Gremios prohiban a los artesanos el trabajar de noche. No existe iluminación pública, y las amas de casa aprovechan la oscuridad para echar la basura a la calle. Al amanecer se soltarán los cerdos del ayuntamiento o de la comunidad, para que coman la basura limpiando las calles.

La noche en la Edad Media es un tiempo muerto, donde pululan malas gentes, como los borrachos de taberna, los ladrones y bandidos o los que tienen tratos con el diablo.

Existen dos maneras de medir el tiempo: una de ellas es el llamado «tiempo de Dios». El día se divide en ocho grupos de tres horas, de acuerdo con los rezos de los monjes y marcados por el toque de las campanas: Maitines, a medianoche. Laúdes, a las 3 h. Prima, a las 6h. Tertia, a las 9H. Sexta, a las 12h. Nona, a las 15 h. Vísperas, a las 18h. Completas, a las 21 h.

La otra manera de medir el tiempo se realizaba con los relojes de sol, y los (muy raros) relojes de pesas y campanas. Era el llamado «tiempo de los hombres»: veinticuatro divisiones de una hora cada uno.

Anecdotario de costumbres sociales

Higiene y cuidado corporal

Es censurable dedicar mucho tiempo al cuidado del cuerpo, ya que provoca pasiones incontrolables que pueden hacer perder el honor y el alma. Por el contrario, está bien visto el ayuno, la penitencia y la mortificación física (mediante cilicios, flagelos y otras torturas semejantes).

Bañarse de cuerpo completo más de dos veces al año está considerado una inmoralidad, así como una muestra de irresponsabilidad: existe la firme creencia de que el baño prolongado provoca diarreas agudas.

El mal aliento se combate con aspiraciones de anís, hinojo o comino.

Las mujeres depilan su cuerpo frotándose con cal viva, o bien untándose los dedos con pez (substancia muy pegajosa) y usándolos después cómo nuestros modernos papeles depilatorios.

La transpiración se elimina mediante una pasta desodorante hecha a base de almizcle, clavo y nuez moscada.

Las canas se disimulan tiñéndolas de rubio, gracias a una pasta hecha de ceniza de sarmientos macerada en vinagre.

La mujer debe llevar el pelo recogido, normalmente en una trenza recogida en una toca o, en las clases bajas, en un moño. Sólo las prostitutas y las niñas menores de 10 años pueden llevar el pelo suelto.

Los cristianos humildes (campesinos, villanos) no pueden dejarse crecer la barba ni la melena. Esta costumbre se transgredía con bastante frecuencia.

Modales durante la comida

Es de buena educación comer con los tres primeros dedos, según costumbre de los árabes.

En los banquetes se bebe en cubiletes de madera o metal, y se come en escudillas que suelen compartirse por parejas.

No está bien visto comer en cuclillas ni de pie, y mucho menos comer con prisas.

Tampoco es de buena educación beber demasiado, quejarse de la calidad de la comida cuando se es un invitado o armar excesivo escándalo. No es chic roer los huesos, ni dejarlos en la escudilla; es mucho más elegante dejarlos sobre el mantel o arrojarlos por encima del hombro (para que los roan los criados o los perros).

Sexo y matrimonio

Aunque la Iglesia (como ahora) prohibía las relaciones sexuales que no se realizaran con fines reproductores, las mujeres recurrían a rudimentarios métodos anticonceptivos para evitar los embarazos no deseados: bebedizos a base de Ruda, conjuros de dudoso efecto, toscos preservativos hechos con tripa de cerdo, sodomía, la clásica «marcha atrás», o bien dar fuertes golpes en el vientre de la mujer embarazada para provocar el aborto.

Las muchachas se consideran casaderas a los doce años. Es normal que, en primeras nupcias, su marido tenga diez o más años que ella.

La mujer jamás puede negarse a hacer el amor con su marido, a no ser que éste quiera poseerla en otra postura que no sea la habitual. Se considera especialmente pecaminosa la postura del sodomita, y sobre todo si se hace a una mujer, ya que se considera tal acto una burla a Dios, y por lo tanto un halago al Diablo. Los sodomitas suelen ser quemados vivos, tras haber sido castrados antes.

Costumbres y modas extranjeras

La capital de la moda en la época se encuentra en el ducado de Borgoña, en Francia. De allí viene la costumbre de usar un calzado determinado, tanto más largo cuando mayor es la posición social del que lo lleva: Su longitud excede con mucho la del pie humano, con la punta estrecha y puntiaguda, muchas veces vuelta hacia arriba. El espacio hueco entre la punta del pie y la del zapato se mantiene derecho con hilos de acero. Esta costumbre se encontraba poco extendida en la península, principalmente por lo incómodo que resultaba.

Asimismo en Borgoña nació la costumbre de, en los banquetes, hacer sentar a los músicos sobre una enorme empanada de pan, tanto más grande cuando mayor es la riqueza del anfitrión. Con toda seguridad, la empanada (o lo que quedara de ella) sería devorada por los criados al fin del banquete.

Desde Francia se extiende por la Península el uso del corsé, prenda femenina que aplasta los senos de las mujeres, evitando así que induzcan a los hombres a la tentación.

Varios

Aparte del vino, se beben aguardientes fermentados y el Hipocrás, bebida hecha con vino tinto hervido, especias y miel.

El uso de ropa interior (calzoncillos) fue censurado por San Benito, ya que consideraba esa prenda superflua. Por lo tanto, para los moralistas su uso no es más que una muestra de vanidad. Los monjes cluniacenses, defensores de esa prenda, sostuvieron durante el siglo XII una larga disputa teológica contra los monjes del Císter, a los que acusaban de andar sin calzoncillos para «estar más prestos a la deshonestidad».

Se suponía que la terrible Peste Negra tenía su origen en unos vapores pestilentes que escapaban del suelo. Para evitar el contagio las gentes (en especial los médicos que cuidaban a los enfermos) vestían largos abrigos, guantes y zapatos con una suela extremadamente gruesa, así como una capucha con una máscara el forma de pico de pájaro, en cuyo extremo había hierbas perfumadas. Asimismo se intentaba alejar los miasmas mediante un brasero en el cual se quemaban hierbas y esencias.

Estampas medievales

El mundo rural en la Edad Media

Según las Partidas de Alfonso X el Sabio los campesinos son aquellos que labran la tierra e fazen en ella aquellas cosas por que omes han de bivir e de mantenerse. En los textos eclesiásticos latinos se les da el nombre de laboratores, es decir, los que trabajan. Y es que, aunque había otras actividades económicas (artesanía, comercio), el campesinado era el que desarrollaba la principal actividad laboral... y el que en la práctica sostenía, mediante los tributos señoriales, los diezmos a la iglesia, y los impuestos del rey, a toda la sociedad de la época.

Evidentemente, señores y vasallos no se apreciaban demasiado. Los primeros consideraban a los campesinos (según un dicho de la época) iguales a los bueyes, pero sin cuernos. Por su parte, los campesinos solían preguntarse a menudo para qué necesitaban un señor (Cuando Adán araba y Eva hilaba... ¿dónde

estaba el señor?) Este y no otro será el motivo de las ocasionales (y sangrientas) revueltas campesinas.

Bajo el nombre genérico de campesinos se engloban toda una serie de personajes con estatus diferenciados:

Hacendados. Campesinos enriquecidos, dueños de propiedades considerables. Solían formar el patriciado de los pueblos y aldeas, y ocupar los cargos de poder (como el de alcalde, merino o concejal).

Colonos libres. Campesinos dueños de la tierra que trabajan, cuya extensión era bastante variable.

Quinteros. Jornaleros especializados (a veces dueños de una yunta de bueyes o mulas) que viajan por los caminos ofreciéndose para trabajar los campos. La costumbre era que se contrataran para todo un año, a cambio de techo, comida y algo de dinero.

Peones. Jornaleros que se contrataban a tiempo parcial, en épocas de mayor actividad agrícola (siega, cosecha, etc).

Siervos de la Gleba. Campesinos adscritos a la tierra que trabajan, dominio de un señor feudal. No podían salir de sus campos sin permiso, ni salir de los dominios del señor, bajo pena de muerte. En caso de que el señor vendiera sus tierras, los siervos eran vendidos con ellas, ya que se les consideraba parte de las mismas.

Esclavos. Prisioneros de guerra infieles (la religión cristiana prohíbe esclavizar un cristiano). Obtenían su libertad al abjurar de su fe, aunque el señor feudal debía atestiguar que el juramento había sido hecho de buena fe (lo que no era frecuente). Por supuesto, eran considerados aún peor que los siervos de la Gleba. Contra lo que pueda parecer, no eran demasiado numerosos.

Los campesinos y su Señor

Todos los campesinos debían fidelidad y obediencia a uno u otro señor feudal. Este les garantizaba su protección frente a bandidos y soldados (extranjeros o de otro señor vecino). A cambio, cobraba de ellos ciertos tributos o impuestos, que eran de dos tipos: en trabajo personal (que aunque variaba de unos lugares a otros, solía ser de unos cuarenta días al año) y en especie (normalmente un tercio de la cosecha).

En el primer caso el vasallo debía trabajar (gratis) en lo que su señor le mandase, desde hacer caminos hasta una nueva torre de su castillo, pasando por hacer un puente o desbrozar un bosque. En el segundo, aparte de ese tercio a su señor, los campesinos debían entregar al representante eclesiástico de su zona un décimo de la cosecha restante (diezmo). Con el resto debían pasar el invierno y guardar semillas para plantar a la temporada siguiente.

Además, el señor feudal tenía toda una serie de derechos sobre sus vasallos:

Derecho de hacer justicia: En el caso de miembros de la alta nobleza, podían juzgar todo tipo de delitos que hubieran cometido sus vasallos dentro de su territorio, teniendo la potestad de castigarlos con la muerte. Solían tener colocada, en sitio bien visible, una buena horca. Los miembros de la baja nobleza, por el contrario, no podían juzgar delitos de sangre, por lo cual tenían que enviar a los infractores ante el alto noble al cual le hubieran jurado vasallaje. Los señores feudales dictaban la ley según su sentido común, su capricho y su humor del momento, sin consultar ningún código escrito.

Derecho de Pernada: Derecho a acostarse (si así lo deseaban) con la mujer de sus siervos la noche de bodas, antes que el marido, por supuesto.

Derecho de alojamiento: El señor podía obligar a cualquiera de sus vasallos a alojar en su casa a él o a cualquiera que él indicara, aunque a raíz de ello el vasallo y su familia tuvieran que dormir al raso.

Derecho de reclutamiento: En cualquier momento el señor feudal podía llevarse a cualquiera de sus vasallos a la guerra con él, haciéndole dejar atrás familia y pertenencias.

Derecho de monopolio: Molinos, hornos de hacer el pan, e incluso en ocasiones herrerías son propiedad del señor feudal, y usarlos significa pagar un impuesto extra (en metálico o en especie).

Vida cotidiana

Los campos

La cantidad de terreno que trabaja cada familia depende de dos factores: el tipo de cultivo que se utilice (que depende de las condiciones climáticas) y la potencia de trabajo de su familia. En tierras ricas y cálidas, bien provistas de agua, unas pocas huertas de pequeño tamaño producen abundante cosecha de fruta y verdura fresca. En zonas más áridas y frías las parcelas de terreno suelen ser más grandes, de un par de Hectáreas, ya que se utiliza un sistema de barbecho: la tierra se divide en tres parcelas: en la primera se siembra trigo y centeno, en la segunda alubias y guisantes y la tercera se deja descansar. Al año siguiente se producirá una rotación de cultivos.

Igualmente incide en el tamaño de una parcela arrendada la potencia de trabajo de la familia: es decir, el número de manos capaces de trabajar la tierra y la disponer o no de animales de tiro (bueyes, mulas o caballos) que ayuden en las faenas de labranza. Una familia campesina típica tiene entre siete y doce miembros, ya que además del padre, la madre y los hijos pueden encontrarse también los abuelos supervivientes, los tíos o tías solteras, algún pariente más o menos cercano y uno o varios mozos que trabajen sólo por el alojamiento y la comida.

Vivienda

Las casas más pobres son poca cosa más que chozas de adobe y techo de paja, con una única estancia que muchas veces es a la vez habitación familiar, establo y granero. El suelo de la cabaña es de arcilla apisonada, alfombrado con paja o hierba, según la estación del año. Con la chimenea encendida, la cabaña se llena de humo, pero está más o menos caliente. Los techos son bajos (aprox. 1'60 m), para resguardar mejor el calor. Cuando llueve, evidentemente, todo se llena de goteras.

Campesinos con más recursos hacen sus casas de piedra en lugar de adobe, y cuentan con varias estancias en lugar de una sola, separando así el establo y granero.

En una casa campesina los muebles son escasos. Como máximo, una gran mesa, a menudo un tablero sobre unos caballetes, donde se reúne toda la familia para comer. Algunos bancos completan el conjunto. Para dormir no hay camas, sino camastros, jergones o incluso simples montones de paja en el suelo. La familia muchas veces duerme junta, amontonada para darse calor unos a otros. Como los animales... y a menudo con ellos, si los tienen. No hay armarios, como mucho toscas estanterías o ganchos en la pared, donde se cuelgan los aperos de labranza, los objetos domésticos (cacerolas de barro, escudillas y jarras de madera). Los campesinos menos pobres pueden disponer de alguna manta de lana o un perol de metal (bronce).

Alimentación

El campesino come habitualmente cereales en forma de gachas y potajes, a veces algunos guisos con legumbres, así como pan y queso. En días especiales se comen asados de aves o carne de cerdo. La carne fresca solamente se consume en época de matanza, el resto del año deberá ser ahumada o en salazón. Los campesinos más pobres deben contentarse con los despojos de la carne: tripas, lengua, cabeza, hígado...

El pan del campesino pobre muchas veces está compuesto de mijo, avena y quizá algo de trigo, todo ello molido y cocido con agua, leche y sal. Según se deje fermentar o no la masa dará lugar a un pan más o menos esponjoso o a una hogaza cocida bastante dura de roer.

Vestimenta

En la sociedad medieval el vestido es un símbolo de clase. Se viste de acuerdo con el grupo social al que se pertenece, y quien no hace esto es castigado por la ley. En el caso de los campesinos, sus ropas deben ser de colores oscuros, a menudo negro y gris. Los tejidos son bastos, confeccionados en sus propias casas. Su calzado es un pedazo de cuero anudado entorno al pie. El prototipo del vestido de un campesino bajo medieval es el siguiente: Túnica de lana o lino con mangas (Sayal), calzones con cinto, calzado atado sobre el tobillo. En invierno se puede llevar una capa de piel, cuero o lana gruesa, y una capucha en la cabeza para protegerse de la lluvia. En verano, la túnica tiene las mangas más cortas que en invierno. Las mujeres visten más o menos cómo los hombres, pero llevan la túnica más larga, hasta los tobillos, y a veces lucen un cinturón de cuero decorado. Todas las mujeres llevan el pelo recogido en un moño. Solamente las prostitutas llevan la cabellera suelta.

Evidentemente, el campesino no puede llevar espada ni ningún tipo de arma. Todo lo más un bastón. Por otra parte, casi todos los campesinos llevaban un cuchillo al cinto, cosa que justificaban diciendo que era una herramienta de trabajo. No digamos nada, pues, de los leñadores y los cazadores...

Bandidos en los reinos hispánicos

En la Edad Media se conoce por bandido o malfeytor (malhechor) al salteador de caminos que, sin ningún tipo de control, vive del pillaje. Por extensión, comprende a todo autor de un delito contra la seguridad del Estado, la integridad física de las personas o la propiedad privada. También se aplica a todo aquel que, tomando partido por una causa, combate en el campo o la ciudad contra una facción opuesta: a esto se le denomina estar haciendo bando, o bandosidad.

Motivos del bandidaje

Hay tres tipos de razones para que un individuo armado o grupo de ellos se lance a los caminos:

Por hambre. En épocas de penuria (sequía, malas cosechas, epidemias) los campesinos más pobres pueden lanzarse a los caminos en busca de su subsistencia, convirtiéndose en delincuentes por necesidad. A veces son los padres de familia, que acechan a los caminantes para robarles comida y dinero. Otras son pueblos enteros, que bajan a los valles en busca de alimento, enfrentándose a cualquiera que intente cerrarles el paso.

Por motivos sociales. La participación en algún delito puede llevar al acusado a perder contacto con la sociedad, debiendo dedicarse al bandidaje como única vía de supervivencia.

Por conflictos armados. Los enfrentamientos entre grupos o facciones rivales de nobles, o las revueltas campesinas pueden provocar que, concluida la causa que los retenía junto a su señor, restos de tropa armada se resistan a ser licenciados y decidan vivir de la rapiña, quedando marginados de la ley. Estos últimos son los grupos de bandidos más peligrosos, ya que acostumbran seguir estando organizados militarmente. Suelen ser igualmente los mejor librados, ya que normalmente terminan siendo contratados de nuevo por algún Señor feudal, o por el Concejo de alguna ciudad.

De todos modos, no hay tanta diferencia entre un soldado en tiempo de paz y un bandido. Es por eso que cualquier autoridad mirará con desconfianza a un grupo pesadamente armado, a no ser que tengan un buen motivo para ir así.

Principales marcos de actuación de los bandidos

Aunque se dan casos de asaltos bandoleros en los arrabales de las poblaciones (siempre en el exterior de la muralla), los principales centros de acción de los bandidos son los caminos que atraviesan zonas agrestes, lejos de núcleos habitados. Grupos más numerosos y mejor organizados pueden asaltar un caserío solitario, o incluso una aldea pequeña.



En zonas ganaderas, era corriente que se dedicaran al robo de ganado.

El peligro constante de los bandidos obligaba a los habitantes de estas zonas (o a los viajeros que debían pasar por ellas) a idear mil escondrijos para sus objetos de valor, y a no confiar en ningún forastero. En contrapartida, los bandidos solían usar métodos muy convincentes para hacer hablar a la gente (En 1366 las Compañías Blancas de Beltrán Dugueslin, supuestos aliados de la Corona de Aragón, saquearon Barbastro, encerrando a muchos de sus habitantes en la torre de la Iglesia Mayor y prendiéndole seguidamente fuego).

La represión del bandidaje

En casos de intensa actividad de los bandidos en un punto determinado los reyes solían enviar un ejército para perseguirlos y exterminarlos. El remedio era la mayor parte de las veces peor que la enfermedad, ya que dicho ejercito se abastecía con los recursos del terreno (léase los productos de las granjas y aldeas vecinas) y no acostumbraba a mirarse demasiado sobre a quien tenía que ejecutar.

Es por eso que las villas y aldeas tienden a unirse, creando «Hermandades», partidas de voluntarios organizadas para dar caza a los bandidos. A veces contratan capitanes mercenarios expertos para que los dirijieran, en otras lo hacían oficiales del rey, entrenados para tal fin: Se les denominaba «Sobrejunteros».

La pena por actos de bandidaje puede variar desde la pérdida de una mano hasta una condena en galeras. Sin embargo, en la práctica los bandidos (o sospechosos de serlo) solían terminar ahorcados sin juicio previo, en especial si eran detenidos por las Hermandades.

Intramuros.
La ciudad en el siglo XIV

En la baja Edad Media el símbolo característico que distingue una ciudad de una aldea es que la primera estaba rodeada de una muralla, de carácter no tanto militar como económico, jurídico y político. De su conservación y cuidado se encargaba el Concejo de la ciudad, el cual destinaba para ello una parte importante del presupuesto municipal. Las ciudades dependían directamente de un señor feudal, al cual debían pagar ciertos impuestos y que era la máxima autoridad. Esto configuraba diversos tipos de ciudades, dependiendo de quien las controlara: Ciudades de Realengo (controladas por el Rey, como Burgos); ciudades de Abadengo, dependientes del abad de un monasterio (Sahagún); ciudades de Señorío, dependientes de un señor laico (Benavente); o ciudades de Señorío Episcopal, dependientes de un Obispo (Palencia).

Sociedad

La sociedad urbana está formada por una o dos familias nobles poderosas, que normalmente intrigan y pactan entre sí. Agrupados en torno a estos bandos se encuentran los caballeros e hidalgos de la baja nobleza. También encontramos, evidentemente, la presencia religiosa: Obispos y Abades, canónigos, y clero de Iglesias y Monasterios en general. Todos ellos están exentos del pago de impuestos. En la escala inferior se encuentran los comerciantes, cada vez más importantes en la vida de la ciudad, los artesanos, agrupados en gremios y los campesinos, propietarios de tierras más allá de las murallas. No olvidemos que la sociedad es eminentemente rural: las actividades agrícolas y ganaderas abarcan parte importante de la economía medieval.

Geografía Urbana

Los edificios más importantes de la ciudad eran:

La Catedral, que muchas veces marca la distribución urbanística de la ciudad. Normalmente la ciudad se había diseñado alrededor de dicho edificio. Sin embargo, las sucesivas ampliaciones de la ciudad harían que la Catedral perdiera su papel centralizador. En ciudades sin universidad se organizaban clases en sus dependencias (las denominadas Escuelas Catedralicias). Asimismo la Catedral solía dejar locales para las reuniones del Concejo, si éste no tenía edificio propio (cosa muy normal, por otro lado, hasta bien entrado el siglo XV).

Los Mesones y Posadas, situados en las calles principales o en los caminos cerca de las puertas de la ciudad.

El Burdel (Casa de Mancebía), en España tan común como la misma Catedral.

El Hospital, dirigido por religiosos. Se entendía más como un lugar donde «bien morir», que como un lugar de curación.

El Alcázar, o Castillo, donde reside el señor feudal (civil o eclesiástico) o el representante del rey.

Los Baños públicos, herencia de la época romana, más frecuentados como punto de encuentro que para el cuidado de la higiene.

La Universidad, normalmente anexa a la catedral, y dependiente directamente del clero.

Las viviendas

Los edificios de vivienda eran aproximadamente todos del mismo tamaño, y de una apariencia exterior bastante similar. Los ricos tienen todo el edificio para ellos. Los pobres, suelen compartirlo con varias familias. En todas las casas se encuentra un patio interior con un pequeño huerto, un corral, un pozo, una bodega con lagar para fabricar vino y un horno para cocer el pan. Muchos artesanos trabajan en su casa, en la cual han instalado el taller. Los comerciantes, en cambio, solían instalar su tienda en otro local, o vendían su mercancía en la plaza o por las calles.

Conviven, mezclados en el mismo barrio, ricos y pobres, labradores junto artesanos, incluso a veces cristianos con judíos o moriscos, en los períodos en los que las leyes de confinamiento de estas minorías en Aljamas no eran demasiado rígidas.

El material empleado en la construcción de la casa depende del potencial económico de su propietario: salvo en los palacios de los ricos, la piedra se usa sólo para los cimientos, construyéndose el resto del edificio con adobes (ladrillos de barro y paja). Igual pasa con el vidrio y el cristal; sólo se usa en las residencias de los poderosos o en la catedral. Normalmente las ventanas se cierran con porticones de madera, lo cual da al interior de las viviendas un aspecto sombrío y lúgubre, sobre todo en invierno. También se usa madera para confeccionar las puertas, ventanas y vigas, y en las casas de los ricos también para los suelos. Los pobres tienen que conformarse con suelos de arcilla apisonada.

Organización política

El Concejo (en algunos lugares denominado Regimiento): grupo de hombres, cuyo número oscilaba entre los 6 y los 16, que se encargaban de gobernar la ciudad. Recibían el nombre de Alcaldes o Regidores. Su nombramiento debía ser ratificado por el Rey. Normalmente los candidatos se elegían entre las familias influyentes de la ciudad

Merino: Especie de juez/policía, que auxiliaba al Concejo en la tarea de administrar justicia. Asimismo estaba bajo su cargo el mantenimiento y custodia de la carcel.

Mayordomo: Su función consistía en administrar el dinero público de la ciudad, cobrar impuestos, y pagar los distintos gastos de la ciudad.

El Corregidor: Funcionario enviado por el Rey para supervisar las funciones del Concejo, mediar en los conflictos y resolverlos. A menudo, sus intereses estaban enfrentados con la oligarquía de la ciudad.

Comercio, Ferias y Mercados

Los dos factores principales que marcan la transición de la Alta a la Baja Edad Media son el repoblamiento de las ciudades y la apertura de rutas comerciales. Esto genera un intercambio de productos, noticias y gentes, que rompe con el estancamiento de la etapa anterior.

Los gobernantes favorecen el comercio: en los lugares frecuentados por los comerciantes hay mayor riqueza y población.

Así pues se dictan toda una serie de leyes para favorecer a los comerciantes:

*En época de Mercado no se le impedirá la entrada en una población a ningún comerciante, ni aunque hubiera restricciones a la entrada de viajeros (salvo en el caso de peligro de epidemia).

*A un comerciante jamás se le incautarán como prenda de pago sus animales de transporte.

*En caso de robo a un comerciante, la justicia tiene la obligación de intervenir con la mayor diligencia. En caso de no atraparse al ladrón, o no poder este restituir lo robado, el Concejo de la población o el Señor del lugar tendrá que indemnizar al comerciante.

Rutas y mercancías

Las poblaciones costeras (en especial las de Galicia) abastecen de productos del mar al interior. Estas, a su vez, proporcionan sal para elaborar los salazones, única manera de que el pescado aguante sin estropearse (como es el caso de la isla de Ibiza o de Villafáfila, en Zamora). Asimismo se comercia con el cerdo y sus productos (Pamplona), con productos exóticos o de lujo (Granada), con vinos y pieles curtidas (las ciudades de Castilla). Paños, vestidos y calzado llegan a la Península procedentes de Francia, Flandes y de Inglaterra.

Productos de Oriente como la seda, especias y esencias aromáticas (perfumes) llegan asimismo a los mercados hispanos gracias a los marinos-comerciantes catalanes e italianos.

En tierra el medio de transporte del comerciante varía según su mercancía y el estado de la ruta:

Animales (como cerdos u ovejas) y mercancías ligeras como telas suelen transportarse a pie. Normalmente un comerciante solitario no llevará más de una docena de animales. Paños, pieles, en ocasiones madera o hierro, suelen transportarse en recuas de animales de carga, ya sean asnos o caballos.

En caso de mucha carga, o de cargas especiales (como odres de aceite o barriles de vino) se usa el carro. Este, sin embargo, sólo puede avanzar por caminos anchos y allanados, con lo cual no es demasiado utilizado en las largas distancias.

El comerciante suele viajar en grupo, para mejor protegerse de los bandidos y otros peligros del camino.

El comercio en la ciudad

Las tiendas en la ciudad medieval suelen situarse en la calle principal. Se trata de casas corrientes, cuya planta baja ha sido habilitada como comercio. Sin señalización, el caminante puede ver los artículos a la venta a través del arco de las puertas, abiertas de par en par.

Dichas tiendas de tiempo completo, sin embargo, suelen ser escasas. La ciudad medieval se abastece, principalmente, con el Mercado y la Feria.

El Mercado se celebra un día a la semana. Ese día los comerciantes de dentro y fuera de la ciudad estan autorizados a exponer sus mercancías, normalmente en la plaza mayor del pueblo, o en plazas destinadas especialmente a este fin, como es el caso de los Zocos arabes.

La Feria tiene una periodicidad anual (aunque en algunas ciudades se hace dos veces al año, una en Primavera y otra a principios del Otoño). Suele durar unos quince días, y en ellos la ciudad cambia: durante estos días los comerciantes que lleguen están exentos del pago de Portes (especie de impuesto o tributo que se pagaba por las mercancías al entrar en una ciudad), lo cual hace que lleguen comerciantes de otras ciudades y reinos cargados con sus mejores productos. La ciudad es invadida por ellos: los comerciantes no sólo ocupan el espacio normalmente ocupado durante el Mercado, sino que se extienden también a las calles y plazas circundantes.

El Merino de la ciudad es el encargado de mantener el orden en la feria, convirtiéndose mientras dure ésta prácticamente en el amo de la ciudad. Coloca su tienda en la feria, como un comerciante más, para atender más directamente los asuntos de ésta, y el propio Concejo celebra esos días sus reuniones públicas en ella (Ver Intramuros).

El Merino velaba por el cumplimiento de las llamadas «Leyes de Feria», las cuales sus alguaciles hacían cumplir al pie de la letra:

En el recinto ferial está prohibido llevar armas, a no ser que se sea de nacimiento noble. (Pero un cuchillo no se considera arma sino herramienta).

En caso de cometerse un robo o asalto contra los comerciantes en la Feria, los culpables cogidos «in fraganti», aparte del castigo normal que imponga la ley, serán desnudados y azotados 100 veces. Luego, maniatados y desnudos, serán paseados por todo el recinto ferial antes de ser conducidos a los calabozos del Concejo, en espera de juicio.

En días de Mercado no se pueden tomar mercancías o bienes de un comerciante como prenda para el pago de una deuda.

Los comerciantes, a su vez, deben cumplir dos preceptos: dar el peso justo y pagar los impuestos de la ciudad que se hayan estipulado de antemano. En caso de no cumplirlos sufrirán igualmente severos castigos.

A pesar de estas medidas, Mercados y en especial Ferias eran caldo de cultivo ideal para desordenes, robos y asaltos, debido a la gran concentración de gentes y lo variopinto de sus condiciones sociales.

Puertos, marineros y barcos

El comercio marítimo en la baja Edad Media, una vez superada la crisis europea de finales del siglo XIII y principios del XIV (motivada por las epidemias, hambres y guerras), se reabren las rutas comerciales, y se crean otras nuevas, merced principalmente al auge que toman dos industrias: el hierro y los textiles.

A esto se une un cambio de mentalidad, un deseo aperturista y una nueva visión económica. Del mismo modo que los estados favorecen el comercio interno, se anima a los grandes comerciantes para que entren en tratos con sus colegas extranjeros, incluso de allende los mares.

Los principales puertos comerciales a mediados del siglo XIII en el continente Europeo son:

Génova, que comercia con Constantinopla y las costas de Grecia (incluso tras la invasión de los Turcos) y a través de los mares Negro y Caspio con Rusia y con los Tártaros. Por esa ruta llegan trigo, sal, pieles exóticas, madera, pesca salada, caviar, e incluso esclavos y productos de la India y Catay, como seda y especias. Asimismo se envían naves a Rumanía (en busca de cera, frutas y pescado).

Venecia, la cual organiza un monopolio comercial con Alejandría y Beirut, especializado en artículos de lujo: pimienta, jengibre, canela, nuez moscada, algodón, medicinas y esencias.

Marsella, la cual se dedica especialmente a comerciar con los productos alimenticios y la lana del Norte de Africa, a cambio de tejidos europeos.

Barcelona, (que a pesar de no poseer un puerto en condiciones hasta 1477 forma todo un imperio comercial entre los años 1282 y 1348) importa básicamente materias primas para su industria textil: algodón, seda, colorantes, lana. Asimismo comercia con el Próximo Oriente, intentando quitarle el monopolio a los Genoveses: Especias, algodón, azúcar, alumbre, esclavos...

Valencia, a partir de 1350 la sucesora de Barcelona en el comercio Mediterráneo, comercia con los mismos productos que ésta, además de con productos textiles de lujo de Italia. Su proveedor principal es Siria.

Londres mantiene un comercio activo con flamencos, bretones, normandos y castellanos, los cuales abastecen Inglaterra de vino, sal y pieles a cambio de la lana inglesa, de excelente calidad.

Brujas exporta hacia el sur de Europa trigo y pan, sal, vino, frutas, aceite y salazones.

Tipos de embarcaciones

Podemos diferenciar tres tipos de naves, según el medio de desplazamiento que empleaban:

Desplazamiento realizado exclusivamente a vela: **Cocas y Carracas**.

Desplazamiento en el cual se combina el remo y la vela: **Fustas, Galeotas y Saetas**.

Desplazamiento realizado casi exclusivamente gracias al remo: **Galera y Galeaza**.

Todas las naves de bajo bordo (Galeotas, Fustas, Saetas, Galeras) no pueden navegar por el Atlántico, debiéndo contentarse con mares interiores (Caspio, Negro o Mediterráneo) mucho más tranquilos.

Coca. Barco pequeño, redondo, de alto bordo, panzudo y pesado, relativamente poco largo en relación a su anchura. (Unos 18 m. de longitud por 5 de ancho, y unos 3 m. de altura de borda). Estaba provisto de un mástil (a veces dos) de unos 20 m. de altura, con una vela cuadrada. Embarcación dedicada exclusivamente al comercio, tanto en el Atlántico como en el Mediterráneo, tenía una capacidad de transporte de 150 a 225 Toneladas.

Carraca. Barco de origen italiano, de características muy similares a la Coca, pero de mayor tamaño (35 m. de largo por 10 de ancho, y más de 5 m. de altura de borda). Constaba de tres palos, con dos velas cuadradas y una vela latina (triangular) situada a popa. Tenía tres puentes, y una capacidad de transporte que variaba, según el tamaño de la nave, de 225 a 400 Toneladas.

Fusta (también llamada Leño). Embarcación de borda baja, pequeña y larga en relación a su anchura. Aunque tenía un mástil con una vela latina, era lo bastante ligera como para poder ser impulsada fácilmente a remo, no dependiendo del viento para su desplazamiento. Solían medir unos 12 m. de largo por 1'5 m. de ancho, y llevaban unos 20 remos. Se usaban para acciones de corso (piratería), en especial por los piratas turcos y berberiscos.

Galeota. Embarcación muy parecida a la Fusta, sólo que de tamaño más grande. Tenía dos mástiles de vela latina, y medía unos 20 m. de largo. Solía llevar 30 remos. Igual que la Fusta, se usaba para actos de piratería, o en ocasiones como escolta a naves mercantes.

Saeta. Embarcación de tres palos con vela latina y una cubierta. Más grande que la Galeota (unos 25 m.), más ancha (3 o 4 m.) y con una borda más alta. Llevaba una treintena de remos. Podía usarse tanto para el corso como para el transporte. Tenía una capacidad de 100 Toneladas.

Galera. Embarcación de 35 ó 40 m. de longitud, y unos 5 m. de ancho. Tenía una altura de borda de 3 m. Podía llegar a tener (según las dimensiones) de 50 a 100 remos. Asimismo llevaba dos mástiles, ambos con vela latina. Solían utilizarse en acciones militares de gran envergadura, o para patrullar las costas en prevención de los ataques piratas. Podía transportar tropas o material hasta un máximo de 150 toneladas.

Galeaza. Nave de origen Florentino, cuyas características van a caballo entre la Galera y la Carraca. De mayores dimensiones que la galera: aproximadamente unos 60 m. de longitud, 9 de ancho y 6'5 m. de altura de borda. Tenía tres mástiles, con velas latinas, y tres puentes (lo cual lo diferencia de la Galera y las otras naves de remo). Los remeros (galeotes) se encontraban bajo cubierta, en lugar de al descubierto como en otras naves. Esta enorme nave tenía una buena capacidad de carga: Algunas de ellas podían alcanzar una capacidad de 500 Toneladas.

Construcción de barcos

La confección de naves se realizaba en las Atarazanas (Astilleros), bajo la dirección del Calafate, especie de ingeniero naval. Los materiales eran elegidos con cuidado: la madera de los palos debía de ser de abeto, las planchas y los puentes de madera blanca, como el pino y el abeto. Para los otros elementos del barco se valoraban mucho el haya y la encina.

La construcción de un barco requería cierto número de artesanos especialistas en trabajos muy concretos: así, los remos los confeccionaban fabricantes remeros; los herreros las partes metálicas (con especial cuidado en el ancla); las velas, confeccionadas con cáñamo y algodón, las realizaban tejedores especializados llamados veleros; Las cuerdas, tejidas por los cordeleros, debían ser exclusivamente de cáñamo.

El precio de un barco oscilaba según la calidad de los materiales empleados o el prestigio del Calafate.

En embarcaciones grandes, será raro que una nave pertenezca a un sólo propietario, sino que eran de propiedad colectiva.

Tripulación

El jefe indiscutido a bordo es el Capitán o Patrón, cuyas funciones no se limitan a dirigir la navegación, sino que incluyen la responsabilidad de toda la empresa. Podía ser propietario de una parte del navío. Igualmente viajaba en el barco un escriba, a sueldo de los propietarios del barco, el cual cumplía funciones de administrador, llevando un Cartulario (libro-registro) dónde figuraban los gastos e ingresos. Asimismo controlaba la carga y descarga de las mercancías, anotaba los salarios pagados al personal, y compraba lo necesario para el abastecimiento del barco.

El resto de la tripulación se dividía en tres tipos:

Los marineros, gente veterana experta en las cosas del mar.

Los Compañeros (companyons), gentes que se pagaban el viaje a cambio de comprometerse a defender el barco en caso de ataque, y de ayudar a los marineros en las maniobras y mantenimiento del barco.

Los Serviciales, nombre con el cual se designa el personal especializado: el cocinero, el carpintero, el barbero- curandero, etc.

El reclutamiento de la tripulación estaba sujeto a ciertos formulismos:

Al ser contratado en tierra, el marinero debe dar su nombre y lugar de residencia, recibiendo a cambio una cierta cantidad de dinero como avance de su salario. De no poder embarcar cuando se le llamase, estaba obligado a restituir íntegra dicha cantidad.

Una vez enrolado, el nuevo tripulante no podía abandonar la localidad, estando a disposición del patrón para todo lo que éste le ordenara: sacar el barco a la playa, llevar gente de la costa a la nave, cargar y descargar las mercancías y efectuar las reparaciones necesarias.

Una vez embarcado, no podía abandonar el barco durante el viaje, ni desembarcar ni dormir en tierra sin el permiso expreso del Patrón. En caso de no cumplir esas normas era encarcelado, debiendo pagar una fuerte multa en concepto de restitución del avance del salario y de los costes por la contratación de un nuevo marinero que supliera su puesto. Asimismo perdía el salario ganado hasta la fecha.

Toda la tripulación estaba obligada a defender el barco en caso de ataque, debiendo traer sus propias armas: en caso de no poseerlas las facilitaba el capitán, descontándolas del sueldo.

La comida a bordo consistía en un plato de guisado al mediodía, excepto los domingos, martes y jueves, en que se comía carne. Se cenaba queso, tocino o pescado. Se daba asimismo una jarra de vino a cada miembro de la tripulación tres veces al día.

Además de su salario, el marinero obtenía una paga suplementaria con la concesión de una pequeñísima parte del espacio de carga de la bodega, para transportar alguna mercancía. Normalmente realizaban estos pequeños transportes por cuenta de terceros, reservándose una cuarta parte de los beneficios obtenidos.

La navegación en Aquelarre

Cada nave tiene un bonus o malus a la tirada de Navegar del que la maneja. Dichos bonus o malus varían según la calidad de la nave, su

estado de conservación y sus características marineras, aunque ninguna embarcación puede tener más de 25% en bonus o malus.

Asimismo las naves se mueven a una cierta velocidad, dependiendo de las circunstancias (dirección del viento, estado de los remeros, corrientes).

Damos a continuación una lista indicativa de bonus o malus standard para los diferentes tipos de embarcaciones, así como su velocidad punta en circunstancias óptimas.

La velocidad viene indicada en nudos. Un nudo equivale a 1 Milla Marina por hora. Una Milla Marina son 1'852 Km.

9.1 Velocidad de Navegación

Coca	-15%	8 Nudos
Carraca	- 5%	10 Nudos
Fusta	+20%	18 Nudos
Galeota	+10%	15 Nudos
Saeta	0 %	12 Nudos
Galera	-10%	15 Nudos
Galeaza	0 %	15 Nudos
Barca (2 ó 3 tripulantes)	+10%	2 Nudos
(con vela)		10 Nudos
Balsa	0%	2 Nudos

La medicina medieval

A la ciencia de Hipócrates todavía le queda un largo camino que recorrer a mediados del siglo XIV: se ignora la más elemental higiene (como puede ser lavarse las manos o usar agua limpia para lavar una herida o llaga), se tiene un desconocimiento casi absoluto de la anatomía humana (se creía, por ejemplo, que las lágrimas se generaban en el corazón), se desconocen la mayor parte de las substancias medicinales y la medicina tradicional tiene planteamientos totalmente erróneos (como el que un baño puede provocar diarrea, o que a un enfermo no debe dejársele respirar aire fresco, ya que es portador de miasmas).

Los médicos tradicionales achacan la mayor parte de las enfermedades a un exceso de sangre, o a la presencia de humores (líquidos) malignos en el cuerpo. Así pues, sus remedios contra casi cualquier enfermedad suelen limitarse a practicar sangrías (cortes en las venas al enfermo, para hacerlo sangrar) o administrarle sanguijuelas vivas (gusanos que se adhieren a la piel de los animales o del hombre, alimentándose de su sangre, con lo cual cumplen la misma función que la sangría).

Otras veces achacan la enfermedad a algo que ha comido el paciente. En ese caso le recetaban fuertes dosis de purgantes, o le administran lavativas por medio de enormes clísters. Los médicos no podían tocar (ni siquiera ver) el cuerpo desnudo de sus víc... pacientes. Muchos de ellos diagnosticaban la enfermedad que tenían mirándoles a los ojos, haciendo que explicaran con todo detalle sus dolencias o examinando sus heces.

En heridas de guerra, los cuidados a los heridos se reducían a la amputación si un miembro quedaba inservible (amputación que se realizaba con el paciente atado con cuerdas a la mesa, ya que se desconocía la anestesia), el cauterizado de las heridas con fuego o brea hirviendo, o sencillamente la aplicación de vendajes apretados hasta que la herida dejara de sangrar.

En lo que respecta a las fracturas de brazos o piernas, se entablillaban con varillas de madera, envolviendo a continuación el miembro afectado con una tira de piel mojada, sin curtir. Además, se untaba todo con resina. Al secarse, la piel se ponía rígida y la resina endurecía el atado. A los cuarenta días se ablandaba la piel con agua caliente, quedando soldada la fractura. Sin embargo, raras eran las fracturas que soldaban bien, quedando la mayor parte de las veces los brazos torcidos y las piernas cojas.

Los hospitales de la época no eran considerados centros de curación, sino lugares dónde la gente era recluída para morir.

Como puede suponerse, a nivel de juego, un médico que utilice estos procedimientos ayudará muy poco o nada a su paciente, suponiendo que no haga empeorar su estado. Se supone que los Pj que practiquen la profesión de Médico-Curandero usan métodos más efectivos, que pueden haber aprendido ya sea de los médicos árabes, ya sea de la sabiduría popular.

Los médicos árabes y judíos eran más apreciados, y gozaban de mayor renombre que sus colegas cristianos entre los poderosos, ya que conocían el uso de drogas y pociones medicinales, tenían conocimientos de anatomía e higiene e incluso realizaban algunas operaciones de cirugía sencillas. Sin embargo, ningún cristiano ferviente se pondría en manos de un médico infiel, al cual se le acusaba muchas veces de brujería.

Del mismo modo en los medios rurales era común recurrir al curandero (muchas veces curandera), que proporcionaba remedios sencillos para los males, gracias a su amplio conocimiento de las propiedades curativas de ciertas substancias, principalmente plantas. Al igual que en el caso de los médicos infieles, solían ser acusados de brujería.

Propiedades curativas de las plantas

Se enumeran seguidamente una serie de plantas empleadas habitualmente por los curanderos y alquimistas medievales, según su supuesta función terapéutica. Normalmente deben ser tratadas previamente (hervidas, secadas, etc) antes de poder ser usadas con eficacia. Han sido divididas en cinco categorías: Las calmantes, que mitigan los efectos de la enfermedad, pero sin curarla; las de propiedades diversas; las que curan; las que provocan ciertos efectos; y un par de inclasificables.

Calmantes

Dolores estomacales: Achicoria.
Reumatismo: Ajo.
Nervios y epilepsia: Artemisa, Belladona, Hinojo, Melisa, Muérdago, Valeriana.
Artritis: Genciana.
Enf. venéreas: Zarzaparrilla.

Propiedades varias

Laxante: Achicoria, aceites de Oliva y Ricino.
Diurético: Apio, Cebolla.
Purgante: Corregüela, corteza de Haya, Ricino.
Depura la sangre: Diente de León.
Afrodisíaco: Mandrágora (muy poca cantidad).

Cura

Sarna: Ajo.
Heridas infectadas: Betónica.
Fiebre: Diente de León, Genciana, Serpentaria.
Heridas abiertas: Corteza de Encina, Mirto.
Quemaduras: Harina de Habas, Lirio, aceite de Oliva.
Hemorragias internas: Hortiga.
Antiveneno (reptiles): Serpentaria.

Provoca

Perder la leche: Apio.
Sueño: Belladona (en pequeña cantidad).
Locura y muerte: Belladona, Cicuta, Estramonio, Mandrágora.
Vómitos: Corteza de Haya.
Vértigo: Melisa.
Abortos: Ruda.

Varios

Para renacer el pelo: Hojas de Acónito.
Para evitar el aborto: Artemisa.

Amor y matrimonio cristiano en el siglo XIV

En la Edad Media se consideraba al amor como una compulsión o pasión cuyo poder consiste en enajenar la razón del individuo, privándole de su libertad, y que en algunos casos incluso podía conllevar la pérdida de la personalidad natural del individuo, pudiendo éste enloquecer si su amor no era correspondido.

Respecto al matrimonio, según Alfonso X, Ramon LLull y Pedro de Cuéllar, es el más

antiguo de los sacramentos, instituído por Dios en el Paraíso antes del Pecado Original. Su objetivo principal consiste en tener hijos, que en un principio debían remplazar los ángeles perdidos tras la rebelión de Lucifer.

Tras la expulsión del Paraíso, sin embargo, el matrimonio cumple asimismo la función de poner remedio a la lujuria sembrada por el Diablo.

El galanteo

El amor cortés, o galanteo hacia la dama objeto de los lánguidos suspiros del enamorado sólo era practicado por nobles hacia damas nobles o, en algunos casos, hacia hijas de burgueses poderosos. Respecto a las muchachas de las clases bajas de la población, cierto famoso tratado de amor cortés de la época aconsejaba no molestarse con ellas, ya que no entendían de tales sutilezas. Era mucho mejor y más práctico violarlas directamente (Sin comentarios).

La principal característica del amor cortés consistía en que el pretendiente se desvivía por agradar a su amada, mientras que ésta se mostraba fría e indiferente a sus atenciones. La dama debe cumplir tres características principales: ser hermosa, virtuosa y casta.

El compromiso

El matrimonio no podía llevarse a cabo si uno o ambos novios no eran capaces de engendrar hijos. Así pues no estaban permitidos matrimonios con castrados, o con varones menores de catorce años o mujeres menores de doce. Tampoco podían casarse los locos, ya que los contrayentes debían aceptar libremente el compromiso sacramental.

El matrimonio se acordaba entre los padres o tutores de los contrayentes, o entre el tutor legal de la pareja y el interesado/a si había alcanzado la estabilidad económica y tenía ya cierta edad, escapando al control de la familia.

La boda

Las fiestas de boda solían durar tres días: domingo, lunes y martes, más otro domingo que era el llamado «de la toma de boda». Los familiares traían como regalo la comida tradicional: gallinas, carne de carnero o vaca, cecina, pasteles, frutas, vino. La novia aportaba su dote, la cantidad de la cual dependía directamente del patrimonio familiar. Una mujer sin dote difícilmente lograba casarse, por lo cual numerosas muchachas pobres tenían que recurrir a la prostitución para reunirla. Se solía conceder permiso legal al marido para que dispusiera de la dote, pero la propietaria y administradora de la misma seguía siendo la mujer.

Anulación matrimonial

Según las Partidas de Alfonso X, el matrimonio podía anularse si tras tres años de matrimonio la mujer seguía siendo virgen. Igualmente se anulaba en el acto si la mujer practicaba adulterio con otro hombre. Sin embargo, si el marido cometía a su vez adulterio, ambos pecados se contrarrestaban el uno al otro, no anulándose el matrimonio.

Según los Fueros Castellanos, el hombre tenía derecho a matar a su mujer si la sorprendía in fraganti con otro hombre, siempre que matara al mismo tiempo al amante. El derecho de venganza del marido sólo se reconocía en caso de que se ejerciera sobre ambos. Matar sólo a uno de ellos se consideraba un asesinato.

Debido al alto nivel de mortandad, solían darse numerosos casos de segundas nupcias, tanto en el caso del hombre como de la mujer. Una viuda, sin embargo, tenía que esperar un año antes de volverse a casar, so pena de perder la herencia que le correspondiera de su anterior marido.

El sexo fuera del matrimonio

Pese a lo que pudiera parecer, la sociedad medieval era poco mojigata, en comparación con algunos siglos posteriores. Las amantes mantenidas (concubinas o barraganas) de poderosos o eclesiásticos eran moneda frecuente, así como las madres solteras y las prostitutas. Estas, normalmente, veían su actividad controlada por el Concejo de la ciudad, el cual las recluía en prostíbulos (casas de mancebía). El regentar una de estas casas era considerado un negocio honorable, amén de altamente lucrativo.

Numerosos niños, normalmente hijos no deseados o de madres solteras, eran abandonados a la puerta de las iglesias, o bien en el portal de la primera casa de una agrupación urbana. El Concejo solía hacerse cargo de ellos, alquilando una ama de cría para que los amamantara, e internándolo posteriormente con los otros niños expósitos en el hospicio de la ciudad. En las Partidas de Alfonso X aparece una relación de las diferentes denominaciones con las que se conoce a los hijos ilegítimos, según su procedencia:

Naturales. Bastardos reconocidos, hijos de una barragana o concubina, y cuya paternidad ha sido admitida por el hombre.

Fornecinos. Hijos del adulterio, o de una relación incestuosa entre parientes. También se conocen con este nombre a los hijos de las monjas.

Espúreos. Hijos de una concubina, cuya paternidad no ha sido admitida por el supuesto padre.

Manzeres. Hijos de prostitutas

Notos. Hijos del adulterio, pero criados por el marido cornudo como si fueran hijos suyos.

La Iglesia y la Moral en el mundo medieval

La Iglesia ejercía un fuerte ascendiente sobre el resto de la sociedad: Todo cristiano tenía que acudir a la Iglesia para cumplir una serie de funciones administrativas (boda, bautizo, funeral), espirituales (misa, comunión, confesión), y sociales (pertenecer a una cofradía, guardar fiesta los días sagrados, estudiar).

El clero y la moral

Los puestos más importantes del estamento clerical eran ocupados por la nobleza, o en algunos casos por hijos de ricos comerciantes. El Clero solía ser muchas veces una salida para los hijos segundones, o para los bastardos reconocidos por su padre. Cualquier cargo eclesiástico, incluso el de Papa, podía conseguirse con dinero. Buena parte de los clérigos se integraban en la Iglesia en busca de un medio de vida, en lugar de hacerlo por vocación.

No es de extrañar, pues, que se comportaran como los seglares, no siendo precisamente un modelo de espiritualidad ni de moralidad.

Era del dominio público que muchos clérigos guardaban poca o ninguna moderación respecto a la comida o la bebida, vivían lujosamente, amancebados con barraganas, ejercían otros oficios (a veces aprovechando las instalaciones de la Iglesia), e incluso cometían delitos, como el robo o el asesinato.

Sin embargo, la Iglesia era la tutelar de la moral de la época, gracias a lo cual ejercía gran influencia sobre las gentes. Esto era conseguido gracias a dos factores: la confesión y la prédica.

La confesión permitía a los clérigos ejercer una cierta dirección sobre la conducta moral de los feligreses. Sin embargo, la mayor parte de los mismos sólo se confesaban una vez al año, lo mínimo, según los preceptos, para no caer en pecado mortal.

La prédica (los sermones) los realizaba el cura parroquial, durante la misa del domingo. En caso de grandes festividades o de acontecimientos señalados, el Concejo de la ciudad o pueblo pagaba los servicios de un predicador especial, normalmente un fraile, el cual ejercía aún mayor influencia entre las gentes.

El espíritu y el mundo

La Iglesia predicaba la aversión hacia el mundo, para sumergirse a cambio en la sencillez, ascetismo y frugalidad del cristianismo. Los placeres del mundo estaban pervertidos por el

Diablo desde el Pecado Original, por lo cual eran rechazados. Todo buen cristiano estaba obligado al ascetismo, a renunciar en lo posible al Mundo y a sus vanidades. El ingresar en una orden religiosa era un modo de practicar la virtud de modo más fácil y con mayor perfección. En otras palabras, el ideal cristiano según la Iglesia de la época significa abrazar voluntariamente la pobreza y la castidad, y en servir voluntariamente al superior eclesiástico. En rechazar todo bien personal... y toda idea propia.

Penitencias y perdones

Muy pocos (empezando por los integrantes del Clero) seguían al pie de la letra este ideal de vida. Así pues, cuando se acercaba la hora de la muerte, los pecadores intentaban ganarse el cielo donando parte o la totalidad de sus riquezas a las instituciones eclesiásticas, buscando salvarse de la condena eterna, o bien pagando regularmente misas a celebrar para el perdón de su alma.

Esta creencia de que el dinero podía pagar la salvación del alma se convirtió en una de las mayores fuentes de ingresos de la Iglesia, la cual incluso llegó a consentir los amancebamientos de los sacerdotes, siempre y cuanto pagasen las cuantiosas multas que les eran impuestas. (Como ejemplo podríamos citar el caso de cierto obispo, el cual se negó a expulsar a las concubinas de las casas parroquiales para no perder los ingresos que obtenía de las multas).

Organización de un monasterio

En el siglo VI San Benito de Nursia funda el llamado «monasterio ideal», con biblioteca, refectorio, hospedería, huerto, basílica y oratorio. Escribe, además, una Regla, modelo de funcionamiento y conducta para los monjes. Es el primer monasterio medieval, tal y como hoy lo entendemos.

Ora et Labora

En un monasterio, la espiritualidad se entiende no como el éxtasis contemplativo que produce la soledad ante la grandeza divina (como es el caso de los ermitaños), sino adorando a Dios mediante el trabajo útil. Esto se explica de dos modos: por un lado, según la Regla de San Benito «la ociosidad es enemiga del alma»; por otro, la adoración al Señor sería estéril y egoísta si no tuviera ninguna consecuencia más allá de los muros del monasterio. Así pues, los monjes desarrollarán toda una serie de funciones sociales: expansión y defensa de la Fe; conservación y propagación de la cultura a través de los scriptoria (salas donde se copiaban los textos) y las bibliotecas; ejercicio de la Caridad con el refugio a los perseguidos, la creación y sustento de hospitales y hospederías, y la donación de limosnas.

Este culto al trabajo tiene otro motivo: como lugar sagrado, el monasterio y los que allí residen deben estar por encima de los intereses y conflictos mundanos, lo cual no sucedería si dependieran económicamente de alguien ajeno a ellos mismos. Es por eso que el monasterio se automantiene con la explotación de cierto número de tierras de su propiedad, las cuales se arriendan a los siervos a cambio del pago de un diezmo, normalmente pagado en especie (con algunos animales, parte de la cosecha y productos de granja como huevos y leche y sus derivados) así como con cierta cantidad de trabajo gratis para la comunidad, como podía ser la construcción de caminos o nuevas instalaciones, reparaciones, o trabajar en las tierras que el monasterio reservaba para ser explotadas por ellos mismos. Este tipo de trabajo recibía en la Península diferentes nombres: Serna, Obreriza o Facendera eran los más empleados.

Ars Longa, Vita Brevis

El monasterio redondea sus ingresos con el trabajo de los monjes en el huerto (destinado a consumo personal), y en algunos casos con la fabricación de ciertos licores o labores de tipo artesanal.

El trabajo más importante en la mayoría de los monasterios es, sin embargo, la propagación y la preservación de la Cultura. Esta función la realizaban de varios modos: la más importante era la de atesorar y copiar minuciosamente en el scriptoria los libros que caían en sus manos, pero a ello se sumaba la educación de los hijos de los poderosos, servir a reyes y nobles de traductores e intérpretes e incluso realizar tareas diplomáticas como el gestionar el rescate de cautivos en un país vecino.

Los textos que los monjes copistas reproducían a mano sobre los pergaminos eran de carácter sagrado o científico: textos de otro género contradecirían el dogma religioso. (Podían darse excepciones, sin embargo, si la reproducción del texto era encargada, y bien pagada, por algún poderoso). Esta diferenciación entre libros admitidos y prohibidos hacía que un monje novicio o un visitante del monasterio tuviera dificultades en consultar según qué libro de la biblioteca.

In excelsis Deo

La vida del monje es oración. El trabajo es oración. El silencio es oración. Las largas ceremonias religiosas, por supuesto, son oración. Es por eso lógico que su horario se divida según los nombres de las ceremonias religiosas: La jornada empieza a medianoche, con los Maitines, ceremonia en la cual se cantan en el templo una quincena de Salmos. Los hermanos están autorizados a acostarse de nuevo hasta las 3 de la madrugada, hora en la cual se rezan los Laudes, una serie de cantos de alabanza al Señor. Tras los Laudes los monjes realizan sus abluciones en la fuente del claustro, dirigiéndose seguidamente a la sala Capitular. Allí, el Abad o el Prior organizan el trabajo del día, asignando a los monjes diversas ocupaciones. Se trabaja entonces durante las horas Prima y Tertia. A las 9 h. se celebra la primera misa del día. Tras ella se dispone de un tiempo muerto que suele dedicarse a la meditación en el claustro o a seguir con la tarea asignada si esta es urgente, hasta llegar a la hora Sexta (Mediodía) en la cual se celebra la segunda misa del día. Tras ella se come en el Refectorio (Comedor común) en silencio, mientras uno de los monjes lee las Sagradas escrituras o la Regla de la Orden. Tras la comida hay un corto período de descanso hasta las 15 h. (hora Nona) en la cual se reemprende el trabajo hasta la hora de Vísperas (18 h.) en la cual se celebra la tercera misa del día. Tras esta se realiza una cena frugal en el refectorio, tras los cual se suele rezar en el templo hasta la hora de Completas (21 h.) en la cual los monjes pueden acostarse.

La principal autoridad de un monasterio es el Padre Abad, el cual dirige este pequeño universo y toma las decisiones importantes, auxiliado por la Revelación Divina, la Regla de la Orden y el Prior. Este es el segundo en el poder, y reemplaza al Abad cuando no puede ejercer sus funciones.

Otros cargos importantes en un monasterio son el Hermano Deán, encargado de los asuntos económicos, y el Hermano Claustral, encargado de mantener la disciplina y el cumplimiento de la Regla entre los Monjes.

Los hermanos se dividen en Monjes y Novicios. Los segundos deben pasar un tiempo determinado como tales antes de aspirar a la categoría de monjes. Según las Ordenes, este período varía de uno a cuatro años.

Como detalles particulares de la vida en un monasterio medieval señalaremos que el monje solía ser un individuo más limpio que la media de sus contemporáneos: salvo algunas órdenes religiosas como los Templarios, que habían hecho voto de no lavarse jamás, la mayor parte de los monjes debían hacerlo regularmente, así como tonsurarse una vez al mes. Su dieta solía contener más pescado y productos de huerta que carne, pero era abundante y sustanciosa, comparada con la dieta de los campesinos, entre los cuales abundaba la desnutrición.

La vida del estudiante medieval

En la Baja Edad Media la cultura está en manos de la Iglesia, pese a la cada vez mayor presión por parte de los municipios. Los estudiantes universitarios son considerados a todos los efectos como clérigos menores, y en caso de que cometan algún delito o deban rendir cuentas ante la justicia son siempre juzgados por tribunales eclesiásticos, no civiles.

La carrera universitaria

La vida universitaria suele empezar a los quince años, aunque es normal ver en las aulas gente de mayor edad. Existen cuatro tipos de facultades: Artes, Leyes y Cánones, Medicina y Teología.

Antes de emprender una carrera universitaria propiamente dicha, el estudiante debía pasar unos años en la facultad de Artes estudiando artes liberales. Concretamente los estudiantes debían aprobar el Trivium (Gramática, Dialéctica y Retórica) y el Cuadrivium (Aritmética, Geometría, Astronomía, Música).

Seguidamente, el estudiante podía optar por intentar licenciarse en Artes liberales o bien estudiar para Bachiller en cualquiera de las otras universidades. En ese caso debía seguir un número variable de cursos: (cuatro para Medicina, cinco para Teología, seis para Leyes).

Conseguir el título de Licenciado (poseedor de la licentia docenti, para dar clase de esa disciplina) suponía nuevos cursos de estudio, alternados con prácticas y lecturas públicas: (cuatro en Medicina, cinco en Derecho, tres en Artes y cuatro en Teología).

Para acceder al título de Bachiller el estudiante debía demostrar sus conocimientos pronunciando una breve lección ante sus compañeros, ante un doctor (maestro) que debía confirmarle el título y ante el Rector de la Universidad. Para ser licenciado, sin embargo, el aspirante debía exponer durante dos horas una lección a la Asamblea de doctores de la Facultad. El tema de dicha lección, elegido por sorteo, le era notificado con 24 h. de antelación. Los doctores decidían posteriormente, en votación secreta, si el aspirante merecía o no el título.

El bachiller con influencias podía asimismo acceder al cargo de Rector de la Universidad, que en esa época era ocupado por un alumno y no por un profesor. El Rector era elegido por votación mayoritaria de los estudiantes, y era un puesto lucrativo, ya que, aunque no percibía un sueldo fijo, cobraba una tasa de cada alumno que deseaba acceder al título de bachiller.

El curso y la clase

Los cursos eran largos, y abarcaban normalmente de Octubre a Septiembre. Los horarios de clase empezaban a las 6 ó 7 de la mañana, prolongándose hasta las 7 o las 8 de la tarde con una pausa al mediodía para comer.

El método de trabajo en todas las asignaturas era fundamentalmente oral, que consistía en tres partes:

Exposición, en el cual el maestro leía un texto y lo comentaba.

Disputa, en el cual lo discutía con sus alumnos y organizaba debates.

Repetición, en el cual los estudiantes memorizaban lo aprendido.

Las novatadas

Era costumbre que los estudiantes de cursos superiores gastaran una serie de novatadas (varias de ellas de muy mal gusto) a los nuevos alumnos. Algunas de ellas eran: La Rueda (los novatos eran metidos dentro de un cerco de estudiantes, y golpeados con los libros de texto); el manteo (hacerles volar con una manta); arrancarles las cubiertas de los libros; hacerles «obispillos» (obligarles a pronunciar un discurso coronados con una mitra de papel); la Nevada (llenarlos de gargajos bien dirigidos)...

Para finalizar esta pesadilla (que según las diferentes Universidades tenía una duración variable) el estudiante novato debía pagar la llamada «Patente», impuesto que se pagaba a los estudiantes veteranos, ya fuera en metálico o en especie, y que estos consumían luego en meriendas y juergas.

Las salidas nocturnas están prohibidas en los estatutos de todas las universidades: sin embargo se practican asiduamente, sea para dar serenatas o cencerradas, visitar las tabernas, jugar o ir al burdel.

Vida cotidiana en el mundo islámico

Diferenciaciones sociales

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

Musulmanes. Adeptos de la fe Islámica. Todos los musulmanes (en teoría) son iguales ante la ley.

Dhimmis. Con este nombre se conoce a los adoradores de otras religiones que viven en un pais musulmán. Pagan una serie de impuestos extra por el hecho de no ser creyentes. En el Reino de Granada la comunidad Dhimmi estaba formada por Mozárabes (cristianos) y Judíos. Los dhimmis deben celebrar sus ritos en las zonas de la ciudad reservadas para ellos, y deben evitar colocar donde puedan ser vistos por un musulmán objetos sagrados de su culto (por ejemplo, una cruz), u objetos considerados impuros por la fe islámica (como puede ser la carne de cerdo, o bebidas alcohólicas). Asimismo, tienen prohibido poseer armas, salvo en casos especiales. (Como son el que los Dhimmis formen parte del séquito de un funcionario importante, o que hayan sido contratados como mercenarios). Un musulmán piadoso evitará dirigirle la palabra directamente a un infiel si puede evitarlo.

Una vez establecida esta distinción, las clases sociales en las que se dividía la sociedad musulmana de Granada no eran muy diferentes a la sociedad cristiana: hay una clase privilegiada (la alta burocracia (1)), una casta de comerciantes ricos (equivalente en todos los sentidos a la burguesía europea), los habitantes de las ciudades (perfectamente equivalentes, asimismo, con los villanos) y los campesinos, que son iguales en todas partes.

(1) En la sociedad islámica no existe una clase nobiliaria tal y como se entiende en occidente. Las clases privilegiadas están formadas por los altos funcionarios que desempeñan cargos públicos de gran poder. En el Reino de Granada, y quizá por influencia cristiana, los cargos terminaron siendo hereditarios, alejándose de su función principal y transformándose en algo muy parecido a un título nobiliario. (consultar Capítulo I, grupos étnicos).

En la escala social, debajo de los campesinos se encontraban los esclavos. Estos podían ser de dos tipos:

Eunucos, esclavos de lujo que eran castrados en su niñez. Los que sobrevivían eran individuos con voz de niño, sin vello cutáneo y con el pelo fino y lacio, que engordaban rapidamente y cuyo temperamento era débil y sumiso.

Esclavos normales, normalmente prisioneros de guerra cristianos.

La casa

La casa de un musulmán difiere en gran medida de la de un cristiano de la época: suele ser más pequeña, con una distribución diferente de las habitaciones. La puerta de acceso suele ser pequeña y estrecha, y da a un patio o vestíbulo al cual desembocan las diferentes salas. Las habitaciones se encuentran siempre en el piso superior. No hay sillas, sentándose la gente en mullidos cojines. Las mesas, por lo tanto, son muy bajas. En las casas pudientes las diferentes estancias están adornadas con tapices y alfombras.

Las diversas pertenencias de la familia se guardan en arcones.

La alimentación

El musulmán tiene una dieta más equilibrada que el cristiano, consumiendo más pan, verduras y fruta que carne, la cual suele ser de cordero o de caza. Son muy apreciadas la acémita (sopa hecha de trigo tostado a medio moler) la addara alarabia (sopa heha de mijo) y el al-cuzcuz, plato típico hecho a base de cordero y sémola de trigo. Asimismo se consumen pastelillos dulces, hechos con miel y almendras.

El consumo del vino, pese a estar prohibido por la ley del Corán, se encuentra igualmente muy extendido.

Un musulmán piadoso, sin embargo, no puede comer carne de cerdo ni beber vino, y debe guardar ayuno los viernes (por ser el Día de los Profetas) y durante el noveno mes lunar (Ramadán).

La familia

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

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

Los niños permanecen con sus mujeres hasta los siete años, edad en la que son circuncidados, pasando a estar bajo la tutela directa de su padre. Escapará a la autoridad paterna cuando se case, momento en el cual fundará a su vez una nueva familia. Respecto a las niñas, permanecen con las otras mujeres hasta que contraen matrimonio, pasando a depender entonces de su marido.

La Ley

El Rey tiene el poder legislativo, es decir, es el encargado de promulgar las leyes. Estas suelen basarse en los preceptos contenidos en el Corán y en la Sunna. Los Cadíes cumplen la función de juzgar a los infractores de la ley, y los Walíes son los encargados de ejecutar la sentencia, así como de perseguir a los criminales.

Las penas con las que se castiga a los criminales difieren en parte de las que se aplican en territorio cristiano:

9.2 Ley árabe

Robo	Amputación de una mano.
Asesinato	Pena de muerte.
Rebelión	Muerte por tortura.
Traición	Muerte por tortura.
Fornicación (1)	Lapidación (si estaba casada) o número determinado de azotes.
Bandidaje	Crucifixión
Delitos menores:	Un número determinado de azotes.
Blasfemias al Islam	Estrangulamiento o decapitación.

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

Costumbres varias

Abluciones e higiene : El musulmán, por precepto de religión, debe lavarse regularmente para purificarse, y nunca puede realizar sus oraciones sucio. Hay dos tipos de abluciones: el Tahor (purificación completa con agua caliente) y el Guado (baño parcial con agua fría). Asimismo debe purificarse con un baño en casos de nacimiento o muerte en el seno de su familia.

La costumbre del baño era vista por los cristianos como inconveniente e insana, ya que, según se suponía, acrecentaba los humores (líquidos) malignos del cuerpo y propiciaba la diarrea.

Ornamentación personal y vestido : Los musulmanes, en especial los hombres, gustan de perfumarse el cuerpo con esencias, y de teñirse el pelo. Esta costumbre es considerada un signo de debilidad y afeminamiento por parte de los cristianos, cuando no de excentricidad (Jadicha, prima de Boabdil el Zogoibi, solía teñirse el pelo de verde i y lo mismo hacía con su caballo!). Visten camisas largas de seda o lino, encima de las cuales se colocan túnicas de lana o algodón (según la época del año) teñidas muchas veces con colores chillones, que se denominan Caftanes. Las mujeres se cubren la cabeza con una prenda llamada Almalata, de lino, algodón o seda, y que sirve para cubrirles el rostro cuando no llevan velo. Los hombres se cubren la cabeza con Turbantes. Calzan Babuchas (especie de zapatilla, muy cómoda) o Sandalias.

Costumbres religiosas . La religión islámica se fundamenta en cinco preceptos principales:

Chachada. Profesión de fe en la cual se reconoce que «no hay otro dios que Allah, y Mahoma es su profeta»

Salat. La plegaria. Debe realizarse cinco veces al día: al amanecer, al mediodía, a las cuatro de la tarde, al atardecer, y antes de acostarse. Como ya dijimos, el creyente debe haberse lavado (por completo o en parte) antes de rezar. El rezo debe realizarse con la cabeza orientada hacia la Meca (ciudad sagrada de los musulmanes, equivalente a la Roma cristiana). El creyente debe perder contacto con el mundo que le rodea, delimitando un espacio sagrado: es por eso que debe realizar sus rezos de rodillas encima de una esterilla o pequeña alfombra destinada para tal fin, y que debe llevar siempre consigo. Ya que el Islam es sumisión a Allah, su frente debe tocar la esterilla durante toda la oración. El creyente puede realizar sus oraciones en cualquier lugar, excepto los viernes al mediodía, en los cuales debe realizarlos en público, a ser posible en una Mezquita. En ellas es obligatorio entrar descalzo, como muestra de respeto hacia un lugar sagrado. En las ciudades, la hora de las oraciones viene indicada por el Muecín, sacerdote que entona alabanzas a Allah a voz en grito desde lo alto del Minarete (Torre) de la Mezquita.

Zacat. La limosna, que sirve para purificar los beneficios obtenidos por el trabajo, el comercio o la guerra. Debe darse a los pobres, a los soldados voluntarios que van a la guerra, a los esclavos que deseen comprar su liberación o destinarse a la construcción de Mezquitas.

Ramadán. Como ya dijimos, mes sagrado de los musulmanes. Durante este período de tiempo, está prohibido hacer la guerra, tener relaciones sexuales y tomar cualquier alimento líquido o sólido entre el amanecer y el atardecer.

Peregrinación. Una vez en su vida, el creyente debe ir en Peregrinación a la Meca, para adorar a la Ka'aba, la piedra negra sagrada. En el viaje de regreso se visita la tumba de Mahoma en Medina, y se puede rezar en la Mezquita de Omar, en Jerusalén.

Ritos funerarios . La familia y amigos del difunto rezan algunas plegarias en torno a su cadáver. Luego se le lava, se le cubre con una mortaja y se le lleva en procesión hacia el Macaver, cementerio alejado de la población. El rostro del cadáver debe estar girado, orientado hacia la Meca.

Modales durante la comida . Se come normalmente con los dedos. Se usa exclusivamente la mano derecha, ya que la izquierda se considera impura, ya que es la que se usa en la letrina. Es de muy buena educación (y satisface mucho al anfitrión) el que un huésped demuestre que la comida le ha sentado bien lanzando un eructo durante la misma o al terminar ésta.

Hombres y mujeres comen en habitaciones separadas. En familias humildes, los hombres comen primero, dejando las sobras de la comida para las mujeres.

Ser judío en la Edad Media

La existencia de la comunidad judía en la península (y a decir verdad, en toda Europa) no es especialmente fácil, pues viven en una época en que la sociedad se va volviendo progresivamente intolerante e intransigente. En las fechas que nos ocupan los judíos tienen prohibido hacer proselitismo de su religión, no pueden casarse ni tener relaciones físicas con miembros de la religión cristiana y ni siquiera pueden tocar (mucho menos preparar o cocinar) alimentos destinados para los cristianos. No pueden llevar anillos de oro ni pieles preciosas, ni pieles blancas o paños de color. Además su vestimenta debe ser especial, diferente a la del cristiano, y debe llevar bordada una rodela o círculo de paño roja y amarilla, que los hombres han de llevar cosida sobre el pecho y las mujeres en la frente. Los judíos tampoco pueden ejercer cargos públicos, ni tener criados o servidores cristianos, ni siquiera una nodriza para sus hijos. Con ello se les veta el acceso a las propiedades rurales (para cuya explotación se necesita numerosa mano de obra), quedando relegados a las comunidades urbanas.

Bajo la protección del Rey

La comunidad judía suele residir en barrios cerrados, que suelen llamarse Juderías (aunque en Cataluña se extendió el nombre de Call y en Castilla el de Aljama). Estos barrios están protegidos por murallas y puertas, que custodian soldados del Rey. Pues los judíos gozan de la protección directa de la Corona, protección que pagan muy cara. Cada comunidad ha de pagar una serie de impuestos ordinarios, que van a parar directamente a las arcas reales, sin intermediarios. Aparte de esto, cuando hay necesidad de dinero, se les suelen vender privilegios especiales... o simplemente tomar decisiones políticas favorables a la comunidad a cambio de un precio. A los judíos no les hace gracia esta situación, pero no pueden hacer otra cosa: Necesitan la protección armada del Rey. Cada año, durante las fiestas de Semana Santa, los sacerdotes atacan desde sus púlpitos a los judíos, acusándolos de asesinos de Cristo. En esas fechas las puertas de las Aljamas están cerradas, y ningún judío con dos dedos de frente se atreve a asomar siquiera su ganchuda nariz fuera de ellas. Aunque en desuso, aún se recuerda en Cataluña la costumbre de dar una paliza pública (y a menudo mortal) dentro de la Iglesia a un judío, mientras se lee en la Biblia el texto de la Pasión del Señor. Además, los judíos son los chivos expiatorios perfectos para cargar con las culpas de todas las calamidades naturales (desde las epidemias hasta las malas cosechas o las sequías). Es evidente que son castigos de Dios hacia los que conviven junto a los asesinos de Su Hijo...

Los judíos y el dinero

Los oficios más comunes a los que se dedican los judíos son los de Artesano, Orfebre, Médico, Traductor y Prestamista, ocupación a la que están especialmente dedicados, ya que la religión de los cristianos les prohíbe cobrar intereses al prestar dinero. Al no poder ser terratenientes, los judíos terminan ocupando la plaza de prestamistas, y su necesidad de dinero (para pagar la protección Real) los vuelve despiadados. Un interés del 20% era algo perfectamente normal, y muchos préstamos se hacían al 50% de interés o más. Evidentemente, ello no favorecía precisamente sus relaciones con la comunidad cristiana...

Religión

El edificio principal de toda judería es la Sinagoga, donde se realizan tres ceremonias religiosas diarias:

La de la mañana (Chaharit), la de la tarde (Minnhah) y la de la noche (Maarib). El Sabbat (sábado) por ser día festivo entre los judíos, tiene una ceremonia religiosa suplementaria, llamada Moussaf, que se realiza a continuación de la Chaharit. Por supuesto, está totalmente prohibido que un no creyente entre en una sinagoga, pues mancillaría el suelo sagrado con su presencia. Tal acto es capaz de convertir al más pacífico prestamista en un bárbaro sediento de sangre.

El Sabbat, día sagrado, es día de descanso, en el que no solamente no se trabaja, sino que tampoco pueden hacerse muchas cosas, entre ellas encender fuego o cocinar. Pero la festividad más importante para los judíos es la Pascua, el Purim o Iom Kippur (día de las expiaciones).

Cultura

En las Escuelas Mayores de las Juderías los adolescentes pasan determinado número de años aprendiendo Filosofía, Matemáticas, Física, Astronomía, Alquimia, Geografía, Cirugía y Medicina. Todas estas materias, por cierto, se imparten a un nivel bastante más elevado que el que ofrece la Universidad cristiana...

Aquellos que completados sus estudios quieran dedicarse a la religión deberán consagrar su vida al estudio de la Torah (la Ley, recogida en los cinco primeros libros del Antiguo Testamento) y del Talmud (tradiciones jurídicas antiguas y comentarios rabínicos), convirtiéndose finalmente en Rabinos o maestros de la Ley.

Costumbres alimentarias

La religión judía divide a los animales entre animales puros, aptos para el consumo humano, y animales impuros, que no deben ser tocados y mucho menos consumidos. Son animales puros los rumiantes que tienen la pezuña hendida, la mayor parte de las aves y los pescados que poseen escamas. Además, rumiantes y volátiles deben ser sacrificados siguiendo un complicado ritual, y su carne debe ser separada de la grasa y la sangre, sustancias consideradas igualmente impuras, antes de recibir la aprobación de los rabinos y ser considerada «comida kosher», apta para el consumo. Es por eso que la figura del Chohet (carnicero) era una de las más respetadas de la comunidad.

Comidas prohibidas por la religión judía son la carne de cerdo (animal que se revuelca en sus heces) los crustáceos de cualquier tipo, y los alimentos en los que están mezclados carne con leche o sus derivados.

El Caballero en la España Medieval

El Infanzón

Infanzón: (del latín vulgar infantio-onem, y éste del latín clásico Infans-antem, infante). Hijodalgo o hijadalgo que en sus heredamientos tenía potestad y señorío limitados. En España, y por extensión, caballero feudal de la baja nobleza.

La jerarquía social en la Edad Media estaba muy bien definida:

Encima el rey, detrás los nobles, y debajo de éstos los burgueses, villanos, campesinos... Al rey lo protegen sus caballeros, y los primeros entre éstos son los Infanzones.

El Infanzón es lo más parecido a un «caballero andante» que recorriera en su día la España medieval. No es ni un Pardo (soldado de caballería de origen campesino) ni un caballero villano (procedente de la ciudad), sino un miembro de la baja nobleza que ha de ganarse la gloria, la fama y la fortuna que a otros les han sido dadas en herencia. Por ello, una vez armados caballeros, rinden vasallaje al rey o a un noble importante, con la esperanza de prosperar a su servicio y obtener en feudo propio tierras y un castillo o torre. En la batalla su entrenamiento guerrero les hace ser líderes naturales de los hombres, convirtiéndose en la «oficialidad de la tropa».

Se les distingue, en combate y fuera de él, por llevar una enseña de tela, banderín o pendón, hondeando en el extremo de su lanza.

Armándose caballero...

Aquél hijo de noble que quiera dedicarse a la carrera de las armas deberá pasar su pubertad como paje de algún Señor, para después pasar su adolescencia como escudero. Su Señor se encargará de educarle dentro de las buenas costumbres que todo caballero cristiano debe tener. Por fin, cuando su Señor lo considere oportuno (teóricamente, debido a los servicios prestados) hará que lo armen caballero. En ocasiones el aspirante a caballero (o infanzón) pasaba su aprendizaje en el castillo de sus padres o de algún pariente cercano, otras, por el contrario, sus padres lo enviaban al castillo de algún amigo, para que así su entrenamiento fuera más duro (y más eficaz). También era corriente que el rey retuviese junto a sí (o que enviase a hombres de su confianza) a los hijos de los nobles díscolos o de poco fiar, convirtiéndolos así en sus rehenes y garantizando la buena conducta de los padres.

El escudero que se ha de convertir en caballero debe ayunar el día anterior a la ceremonia, pasar la noche rezando (de pie o de rodillas) en la iglesia y acudir a la ceremonia con el cuerpo limpio (aunque, según los textos de la época, los futuros caballeros opinaban que tampoco había que exagerar: se lavaban, eso sí, la cabeza y las manos).

El rito de armar a un caballero consistía básicamente en un discursito moralizante (más o menos largo según el humor del noble que imponía la nueva condición); calzar las espuelas al nuevo caballero (cosa que podía hacer el noble mismo, alguno de sus hombres de confianza o una dama de cierta alcurnia, que podía incluso convertirse en «la» dama del nuevo caballero); y ceñirle la espada en el costado. Seguidamente el nuevo caballero debía desenvainarla con la mano diestra, y jurar fidelidad a Dios, al Rey y a su Señor (aunque en la práctica esto de las fidelidades no siempre iba por este orden).

El vasallaje

Tanto el Señor como su noble Vasallo tienen derechos y deberes. Básicamente, el Vasallo debe ser leal a su Señor, y socorrerle con su vida y con la de sus hombres (si los tiene) en caso de que su Señor se lo solicite (por ejemplo, en caso de guerra). A su vez, el Señor debe proteger de afrenta a sus Vasallos, no permitiendo que los insulten o castiguen sin motivo, y en caso de guerra debe repartir con ellos cuatro quintas partes del botín.

El Vasallo puede romper su relación con el Señor por tres razones: Si el Señor buscara su muerte, si buscara su deshonra, o si le desheredase en tuerto (fuera injusto con él). Romper el contrato es algo relativamente fácil: solamente hay que decírselo a la cara. Cómo podía suceder que el Señor se lo tomara a mal y reaccionara violentamente, se solía enviar un mensajero con la noticia. Sin embargo, según las leyes de la época, dicho mensajero debía ser de sangre noble, es decir, como mínimo hidalgo. La fórmula tradicional era: Mi señor me manda besaros la mano por él y deciros que de aquí en adelante ya no será vuestro vasallo. Perder un vasallo podía ser tomado por una ofensa (así cómo una pérdida de influencia) y no era raro que al pobre escudero le cortasen manos y pies, o cosas peores...

En la guerra...

Al combate los caballeros marchan delante, seguidos por sus peones o infantes, a veces soldados curtidos, otras simplemente villanos o campesinos armados con lanzar y arcos. Los grupos de peones tienen como misión rodear a su señor cuando cae del caballo, para permitirle volver a subir o al menos evitar que lo rematen como a un perro, indefenso como está por el peso de su armadura. Por ello solamente llevaban armadura completa los grandes señores, que podían organizar una tropa de peones eficaz y numerosa. Los infanzones y los caballeros pobres preferían ir al combate con cota de malla, a lo más con refuerzos, para no perder la iniciativa ni los reflejos.

Si el infanzón sale malparado en la guerra, y ésta ha sido ordenada por el Rey o por un Noble importante, tiene derecho a una compensación monetaria, que varía muy poco de un reino a otro. Tomemos por ejemplo la estipulada por Alfonso X de Castilla (en Maravedíes):

9.3 Compensación en la guerra

Heridas en la cabeza	
Sin sacar de ella hueso	5 m.
Si se saca hueso	10 m.
Si no la pudiesen cubrir los cabellos	12 m.
Heridas en el cuerpo	
Que pasasen de una parte a otra	10 m.
Heridas en los miembros	
En una pierna o brazo, sin atravesar	2'5 m.
Si pasase de parte a otra	5 m.
Rotura de pierna o brazo sin inutilidad	12 m.
Mutilaciones	
Perdida de los cuatro dientes delanteros	40 m.
Pérdida de una oreja	40 m.
Pérdida del dedo pulgar	50 m.
Los demás, disminuyendo el orden	50 a 10 m.
El meñique	10 m.
Por los cuatro dedos juntos	80 m.
Pérdida de ojo, mano o pie	100 m.
Por heridas de que fuese mutilado	100 m.
Pérdida de brazo hasta el codo o pierna hasta la rodilla	120 m.
Fallecimiento	
Caballero muerto en batalla	150 m.
Peón muerto	75 m.

...Y en la paz

Cuando no está guerreando el caballero no se dedica a jugar a juegos de azar, que es cosa mal vista (hasta el punto que puede castigarse con la pérdida de un pedazo de lengua). En lugar de ello va de caza, o juega al ajedrez, entretenimiento muy de moda, o procura realizar proezas exhibiéndose en Justas y Torneos, en los que se enfrenta contra otros caballeros ante vasallos, amigos, siervos, poderosos.. y damas. Muchas justas y lances terminaban en tragedia, al poner el caballero, deseoso de agradar a alguna hermosa, más ardor del requerido.

Y ello pese a que la Iglesia prohibe terminantemente que los muertos en torneo sean enterrados en tierra sagrada, pues considera que han muerto por una frivolidad, y no en guerra contra el infiel, como es su obligación de soldados cristianos.

Honor y deshonra

Se supone que dos caballeros, aunque no se conozcan, son de natural amigos, pues pertenecen a una clase social donde brillan las más altas cualidades, como el honor, la generosidad, etc. De hecho, es fórmula habitual de desafío decir «mi amistad os retiro». Entre iguales, es corriente el saludo de besar al otro en las mejillas o en la boca. A un superior se le besa en la mano, y los musulmanes acostumbran a besar en el hombro. El mayor gesto de amistad entre dos caballeros es el de intercambiarse las espadas.

Por el contrario, la mayor ofensa que se puede hacer a un caballero cristiano es la de mesarle (cortarle) la barba. Hasta tal punto se considera delito horrendo que los fueros de Plasencia y de Sepúlveda dictaminan que el que esa cosa haga pague al otro tantas monedas de oro como pulgadas de barba alla cortado. Sin embargo, los nobles no se andaban con minucias, y en lugar de recurrir a la justicia preferían vengarse a su vez: Alguien de la familia lucharía contra el ofensor, lo vencería y le mesaría a su vez la barba. ¿Y si no tenía barba? En ese caso, le cortaría un trozo de carne de la mejilla.

Cosa curiosa, esa del honor... Por él, y para conseguir fama y gloria, algunos nobles gustaba de llevar a cabo empresas. Se trataba de llevar una prenda u objeto encima, que sirviera de provocación a otros caballeros, con los cuales enfrentarse. Algunos llevaban una garrotera en la pierna, otros una flecha atravesando el muslo. Lo que fuera, mientras fuera estrafalario. Cuando un caballero les preguntaba por qué llevaban eso, se les contestaba que era para cumplir una promesa amorosa, que les obligaba a combatir contra cualquier caballero que lo preguntase...

La empresa más conocida de la España medieval es la de Suero Quiñones y su Paso Honroso. Por el honor de su dama, y para quitarse la argolla que por ella lucía en el cuello, se apostó durante un año en el puente de Orbigo, en la ruta de Santiago, junto con otros nueve caballeros, y desafió a todos los caballeros de Europa y de las Españas a que se enfrentasen con él (a primera sangre, todo hay que decirlo), si querían cruzar. Hubo más de trescientos combates.

Ordenes Militares en España

Los caballeros Templarios

Las Ordenes reigioso-militares, que estaban compuestas en principio por voluntarios con votos de por vida y que, en su mayor parte, nacieron entre los comienzos del siglo XII y los del XIII, significaron un tipo muy particular de fuerza guerrera, tanto por su reclutamiento como por su organización y su utilización.

Los templarios ofrecieron un primer modelo de este fenómeno, surgido de la cruzada y de su espíritu, pero con algunos cambios.

Los templarios (frates militae templi) surgieron en Tierra Santa hacia el año 1118. En un principio se trataba de un puñado de caballeros piadosos y sacrificados, agrupados en torno a un caballero borgoñón, Hugo de Payens, y a otro flamenco, Godofredo de Saint-Omer. Su primitivo objetivo era la salvaguardia de los caminos que conducían a la Ciudad Santa. Esta pequeña fraternidad vio muy pronto reforzada su estructura y su misión al adoptar sus miembros el triple voto de castidad, pobreza y obediencia y comprometerse, en la medida de lo posible, a la asistencia al rezo del oficio de los canónigos en la iglesia del Temple de Jerusalen. Fue en el Concilio de Troyes de 1128 cuando la nueva orden recibió su regla, totalmente penetrada por el pensamiento de San Bernardo, el cual elogia a «la nueva caballería» (De laude novae militae), y ataca duramente a la caballería profana, o «milicia del siglo», por su destino siempre hacia la condenación del alma tanto por matar como por ser muerto en combate cuando la motivación para la guerra no era otra que el lucro, la vanagloria o el afán de aventuras. San Bernardo considera la obra de los templarios como algo nuevo apoyado en la convicción cristiana. No sólo la pureza de sus motivaciones hacía legítima su lucha, sino que también la forma de vida les convertía en guerreros ejemplares: obediencia y disciplina en el combate, frugalidad y ascetismo de una existencia en la que no cabían las mujeres y los hijos, una vida en comunidad. No poseían nada, todo lo recibían de sus jefes. Nunca permanecían ociosos, dedicándose a tareas serviles como repararse las armas o cuidarse sus vestidos, y su jerarquía no se basaba en la nobleza sino en los méritos propios. Así pues, vemos como el carácter de la orden está basado en la pobreza, la vida en comunidad y la dedicación a Cristo.

El ideal de los templarios tuvo un éxito enorme e inmediato, y la nobleza, ávida de participar en los beneficios espirituales de la orden, se volcó en su favor con donaciones materiales y aportando vocaciones. Ello provocó el abandono de la misión de la orden para la protección de los peregrinos por la lucha contra los infieles en general. A partir de ese momento la historia del Temple quedó unida a la de los Estados Latinos de Oriente. Por encima de los fracasos, de las intrigas y de las imprudencias, conviene subrayar el gran tributo que los templarios pagaron a la causa de la cruzada, y en varias ocasiones una gran parte de sus caballeros murió en batallas a campo abierto, mientras que otros muchos fueron hechos prisioneros. En el transcurso de un siglo, cinco Maestres del Temple murieron con las armas en la mano.

Los Templarios en la Península

Sin una fecha concreta para señalar la introducción de la Orden del Temple en la península, los historiadores la localizan después del concilio de Troyes. Lo cierto es que había habido varios destacados caballeros peninsulares ya desde los primeros momentos de la creación de la Orden en Tierra Santa. Ahora, vueltos a sus lugares de origen, podían cumplir de la forma más adecuada la lucha contra el infiel. La empresa de Reconquista recibiría a partir de entonces grandes impulsos.

Al igual que en el resto de la Europa cristiana los Templarios españoles tuvieron una gran aceptación y un rápido enriquecimiento, tanto en influencia política como en bienes materiales, procedentes del favor de los monarcas. Tanto es así que, en 1131, Alfonso I el Batallador les hará herederos (junto con Hospitalarios y Caballeros del Santo Sepulcro) de sus reinos de Aragón y Navarra. Decisión ésta recusada por los estamentos de representación popular.

En los estados de la Corona de Aragón, el conde de Barcelona Ramon Berenguer III el Grande era hermano de la Orden, a la que había introducido en Catalunya por mandato. Su hijo Ramon Berenguer IV pide a los Templarios, en las Cortes de Gerona, (1143) que pasen a residir en sus dominios, ofreciéndoles importantes castillos y ricas villas. A las rentas generadas por Zaragoza y Huesca se unía la exención de censos y tributos, junto con la promesa Real de no pactar con los musulmanes sin consultar antes con el poder Templario. Más adelante Alfonso II el Casto se hace acompañar por caballeros Templarios en sus campañas de conquista del Bajo Ebro. Durante el reinado de Pedro II, la intervención Templaria en los más altos niveles vuelve a ponerse de manifiesto, cuando consigue reconciliar, en 1198, al monarca con su madre doña Sancha en el pleito habido por la posesión de la fortaleza de Ariza.

Además de los grandes servicios que la Orden prestará en la conquista de Mallorca y Valencia durante el reinado de Jaime I, en Castilla los Templarios tendrán una evolución similar a la de los estados catalano-aragoneses. Alfonso VII les concede la posesión de Calatrava, como punto de defensa clave en la frontera sur, y dónde edificarán una de sus fortalezas más significativas, la del Sacro Convento, que dominaba las extensiones manchegas. Ya entrado el siglo XIII, los caballeros del Temple muestran todas sus capacidades bélicas y organizativas en las que se presenta como empresa definitiva de la Reconquista la ocupación del valle del Guadalquivir, la toma de Sevilla en 1248, obteniendo del rey Fernando III grandes recompensas y tierras en la Baja Extremadura. Asimismo, Alfonso X y Sancho IV les encargarán importantes misiones. En Navarra Sancho el Bravo les había otorgado también extensos y ricos territorios. En Portugal, tras su instalación en 1130 bajo la protección directa de Alonso Enríquez, alcanzarán gran poderío y tendrán su centro en la fortaleza matriz de Thomar.

Cuando en los primeros años del siglo XIV, partiendo de Francia una oleada de represión y aniquilación dirigida contra los Templarios, la reacción que se produce en los reinos peninsulares muestra unas características muy especiales y diferenciadoras. Salvo el de Navarra, estrechamente unido a Francia, los demás monarcas se mostrarán reacios a admitir sin más las acusaciones lanzadas por Felipe el Hermoso, que en su designio llega a contar con el apoyo del Papa. El aragonés Jaime II exigirá de Francia una detallada información acerca de los cargos contra la Orden. Tras una acción preventiva de toma de fortalezas, como la de Peñíscola, y del apresamiento de destacados caballeros, será un Concilio reunido en Tarragona el que dictamine sobre los hechos. Los trámites judiciales serían transmitidos al Inquisidor General y a los Obispos de Zaragoza y Valencia. Ordenada la supresión de la Orden, y llegando incluso a la utilización de la tortura para obtener confesiones, el 4 de Noviembre de 1312 sería admitida la sentencia que absolvía a los Templarios de las acusaciones vertidas sobre ellos.

De forma paralela, un Concilio similar reunido en Salamanca dos años antes, e integrado por las jerarquías eclesiásticas de los Rei

nos de Castilla, León y Portugal, había decidido la libre absolución de los acusados. Pero la furia antitemplaria desatada desde París tendría incluso en este marco importantes efectos.

Así, en Aragón el Papa Clemente V ordenó la distribución de los bienes de la suprimida Orden entre la nueva de Montesa y la ya existente de los Hospitalarios. La Corona, por su parte, sigue conservando los territorios, villas, castillos y riquezas que había arrebatado en un primer momento, pese a su benevolente actitud a lo largo del proceso.

En Castilla sería la Corona la principal beneficiada por esta distribución de abundantes despojos, mientras en Portugal pasarían a engrosar el patrimonio de la también recién creada Orden de Cristo. Diseminados y perseguidos por las autoridades, pero en muchas ocasiones protegidos por la población, los antiguos caballeros Templarios tendrán que esperar veinte años a que en 1331 el Papa Juan XXII les permita integrarse en otras órdenes militares.

Orden de Calatrava

Desde 1140 las abadías cistercienses de Claraval, Cister y Morimond extendieron su influencia por la península Ibérica mediante la creación de Abadías y Conventos, entre los que destacó pronto el de Fitero, gobernado por el Abad Raimundo de Serrat (San Raimundo de Fitero). Junto con Diego Velázquez, Raimundo se hallaba en Toledo en 1158, cuando los Templarios hicieron público de abandonar la fortaleza de Calatrava, atacada por los musulmanes, y fueron estos dos personajes los que aceptaron defender la plaza, junto con otros caballeros, dando así origen a la Orden de Calatrava. Pasado el peligro Almohade nuevos monjes de Fitero y numerosas familias campesinas se instalaron en el campo que rodeaba la fortaleza.

Muertos los fundadores de la Orden en 1163 surgieron las primeras desaveniencias entre monjes y caballeros sobre el grupo al que debía pertenecer el futuro Maestre: elegido un caballero los monjes regresaron a la abadia de Fitero y los Calatravos pasaron a depender de la abadía francesa de Morimond. La regla de los caballeros fue aprobada por Alejandro III en 1164 y tuvo gran difusión, hasta el punto de ser aceptada por las Ordenes militares de Evora (1187), Trujillo (1190), Alcántara (1213), Montrag (1215), Montesa (1317), y por la Orden de Cristo (1319). Los caballeros de Calatrava participaron activamente en las guerras de Reconquista, en especial en el asalto de Cuenca (1177), en la batalla de las Navas (1212) y en las campañas de Fernando III en Andalucía (1218-1250). Contribuyeron eficazmente a someter a los musulmanes sublevados durante el reinado de Alfonso X el Sabio, y frente a este Rey apoyaron a su hijo Sancho IV en 1282. Su colaboración militar fue premiada por los Reyes con cuantiosos donativos que hicieron de la Orden una de las potencias económicas de Castilla y Aragón, hasta el punto que en los siglos XIV-XV la Orden tenía dos grandes encomiendas en Calatrava y Alcañiz, ochenta y cuatro encomiendas menores y setenta y dos iglesias, ejerciendo sus Maestres jurisdicción sobre 200.000 personas.

Paralizada la Reconquista a mediados del siglo XIV la Orden, al igual que las restantes Ordenes castellanas, intervino activamente en las luchas entre Pedro el Cruel de Castilla y Pedro el Ceremonioso de Aragón.

Orden Militar de Alcántara

La Orden de Alcántara fue fundada a mediados del siglo XII (1156 ó 1166) por un grupo de caballeros salmantinos bajo la regla cisterciense. El Papa Alejandro III la aprobó en 1177.

Se llamó en un principio de San Julián del Pereiro, por haber sido constituída en la iglesia de ese nombre, cerca de Ciudad Rodrigo; posteriormente toma el de Alcántara al concederles Alfonso IX esta ciudad. Los primeros hechos de armas de la Orden fueron combatiendo en la frontera portuguesa y participando en la Reconquista de las tierras extremeñas; con el tiempo alcanzó gran poderío político y económico al serles concedidos numerosos dominios para su defensa y administración. En su primera divisa había un peral de sinople en campo de oro; pero en el año 1410 el Papa Benedicto XIII la modificó y a partir de entonces fué una cruz flordelisada y esmaltada de sinople. Los Reyes Católicos incorporaron el Maestrazgo de la Orden a la Corona y poco más tarde los caballeros fueron dispensados del voto de castidad: así quedó convertida en una mera institución honorífica que ha sobrevivido hasta nuestros días.

Orden Militar de Santiago

Esta Orden fué creada el 1 de agosto de 1170 por el caballero leonés Pedro Fernández. Sus freires adoptaron inicialmente el nombre de «freires de Cáceres», por ser este el primer lugar que les fue concedido por Fernando III. Al año siguiente el Arzobispo de Santiago recibió al Maestre de la nueva Orden como canónigo de la Iglesia Compostelana y dio a sus caballeros el nombre de Santiago. Esta milicia se diferencia de las restantes por que sus caballeros no adoptaron la observancia benedictino-cisterciense, sino la canónica de San Agustín, que les permitía practicar los votos de pobreza y de castidad atenuados, de forma que raramente renunciaban a todos sus bienes y podían además estar casados o ingresar en la Orden con sus esposas; quizá haya que atribuir a este debilitamiento de los votos su auge, pues muchos caballeros que no hubieran podido ingresar en otras Ordenes hallaron acogida en la de Santiago. Junto a estos freires y monjas había clérigos encargados de la dirección espiritual de la orden. Se ha relacionado alguna vez a los Santiaguistas con las peregrinaciones compostelanas, y se ha creído que su misión era proteger a los peregrinos jacobeos; pero en realidad esta milicia nació para luchar contra los musulmanes de la península, contra los africanos después, y por último, y sólo en el caso de que ambos grupos fueran vencidos, los freires se proponían combatir el Islam en Jerusalén.

La Orden de Santiago, la última en el tiempo de las grandes Ordenes castellano-aragonesas, fue la más internacional de todas ellas: a los treinta años de su fundación se había extendido por Castilla, Aragón y Portugal; poseía bienes en Francia, Flandes, Normandía e Inglaterra; su prestigio y su fuerza militar habían llamado la atención de Bonemundo III de Antioquía, quien en 1180 pidió a los Santiaguistas que se trasladaran a su Principado y lo defendieran de los ataques de los musulmanes, y en la primera mitad del siglo XIII el Emperador Balduino de Constantinopla pretendió utilizarlos para la defensa de su Imperio.

La política militar de los reyes de Castilla, León y Portugal a finales del siglo XII y comienzos del XIII no podría explicarse sin la existencia de los Santiaguistas: las campañas andaluzas de Fernando III deben su éxito a ellos, y sin el concurso decisivo del Maestre Pelay Pérez Correa no habría sido posible la conquista de Sevilla en 1248, ni la sumisión de los mudéjares sublevados en 1266. El carácter semi laico de los freires de Santiago hizo que, con el tiempo, la Orden experimentara un proceso de aristocratización, que llevó a reservar los cargos importantes a los caballeros, especialmente de la alta nobleza, la cual utilizó a los freires como fuerza militar al servicio de sus intereses particulares; también los reyes se preocuparon por asegurar su fidelidad, poniendo a su fente a sus partidarios, así se ve desde la segunda mitad del siglo XIV a los Santiaguistas dirigidos por el representante del grupo triunfador en la política castellana: Fabrique de Trastámara, Enrique (hijo de Fernando I de Aragón), Alvaro de Luna, Beltrán de la Cueva, Juan Pacheco, etc... quienes hicieron de la Orden un elemento importante en las luchas civiles castellanas y en las guerras de Castilla contra Aragón y Portugal. El patrimonio Santiaguista se formó durante su primer siglo de existencia, en dos etapas. Durante la primera época, que va de 1170 a 1212 y coincide con el auge Almohade, la

Orden intenta crear una barrera de fortalezas y castillos a lo largo del sur del Tajo, desde Lisboa hasta Cuenca; entre el Duero y el Tajo una segunda línea de castillos alternada con explotaciones agrarias, y en la retaguardia las posesiones Santiaguistas se concentraban alrededor de Villar de Donas (Galicia), Santa Eufemia de Cozuelos (Palencia), San Marcos (León) y Castrotorate (Zamora). El avance de la frontera cristiana durante el reinado de Fernando III, hizo que las fortalezas del Tajo se transformaran en centros repobladores, de donde salieron grupos que colonizaron la Mancha y Extremadura; de esta forma la orden pudo controlar la extensa zona de pastos del ganado de la Meseta y se convirtió en la primera potencia económica de Castilla, cuando este país basó su riqueza en la exportación lanera. Las fortalezas de la orden se trasladaron entonces a las fortalezas granadinas: la conversión del rey de Valencia Abu Saio y su posterior ingreso en la Orden hizo a los freires dueños de extensas posesiones al sur de Valencia; la participación Santiaguista en la conquista de Murcia, en las campañas de Fernando III contra Jaén, Córdoba y Sevilla y en los ataques de los reyes portugueses contra el Algarve fue premiada con generosas donaciones, lo que proporcionó tierras en estas zonas. Con la conquista de Sevilla comienza una política cara al mar por parte de la Orden. Así, se mantenían algunas naves de guerra constantemente con el fin de amenazar el norte de Africa, y con ellas colaboraron los Santiaguistas en la conquista de Salé.

La Orden estaba regida por un Maestre, asesorado por 16 freires, y por el Prior de los clérigos; todos ellos junto con los Comendadores, debían reunirse una vez al año y tomar decisiones pertinentes para el buen regimiento de la milicia, pero esta constitución unitaria chocó con el espíritu nacionalista imperante en Portugal, León y Castilla y, de hecho, en cada uno de éstos reinos la Orden formó provincias prácticamente independientes, unidas entre sí por la superior autoridad del Maestre, y, mientras que los clérigos castellanos obedecían al Prior de Uclés, y los leoneses al de San Marcos, los portugueses dependían del Prior de Palmela; los freires de Castilla estaban sometidos al Comendador Mayor de Uclés, con autoridad sobre todo el Reino, y para León existía un Vicemaestre con las mismas atribuciones que el Comendador Mayor. La provincia portuguesa rompió sus lazos con las restantes en el siglo XIV, pasando a denominarse la Orden de Avis.

Mercedarios

Orden de Santa María de la Merced, fundada en 1218 en Barcelona, para la redención de cristianos cautivos en tierra musulmana. Su fundador, Pedro Nolasco, tras haber recibido una aparición de la Virgen, reunió unos cuantos laicos, que recibieron la institución canónica del Obispo de Barcelona, Berenguer de Palau, y la investidura militar del rey Jaime I. Constituyeron una Orden militar, cuyos miembros se obligaban por un cuarto voto a la redención de los cautivos. Ha esta Orden se incorporan algunos sacerdotes para el ministerio espiritual. Su regla es aprobada por Gregorio IX en 1235.

Su primer nombre fue el de Orden de Santa Eulalia o «limosna de los cautivos». Su nombre definitivo data de 1249. Los primeros Mercedarios, aparte de su misión específica, tomaron parte en la conquista de las Baleares (1229) y de Valencia (1238). El Maestre general fue siempre laico hasta 1317, en que fue designado para dicho cargo un clérigo, Fray Ramón Albert. Con él comienza el gobierno de los clérigos y la desaparición de la comunidad militar.

Orden Militar de Montesa

Creada en 1317 en la Corona de Aragón. Suprimida la Orden del Temple, a comienzos del siglo XIV, diversos enemigos de la Orden intentaron apoderarse de sus bienes. Jaime II de Aragón y Dionís I de Portugal protestaron ante la decisión pontificia. Dionís I creó con los bienes incautados a los Templarios la Milicia de Cristo; Jaime II cedió parte de las posesiones templarias a diferentes Ordenes, y con las del Reino de Valencia creó la Orden de Montesa, a la que pronto se unió la Orden de San Jorge de Alfama, fundada por Pedro el Católico de Aragón.

Montesa aceptó la regla de la Orden de Calatrava y fue adscrita al Cister, aunque para evitar la intromisión de los Maestres castellanos de dicha Orden, la Orden catalana pasó a depender del monasterio de Santes Creus. Montesa, a pesar de su nombre, no actuó nunca como una Orden Militar; reducida al Reino de Valencia en unos momentos en que la Corona de Aragón había finalizado su Reconquista no tuvo ocasión de intervenir en la lucha contra los musulmanes, de los que estaba separado por el Reino de Murcia, controlado en parte por la Orden de Santiago. A finales del siglo XV la Orden tenía trece encomiendas y ocho prioratos; sus Maestres ejercían jurisdicción sobre 90.000 personas. Al igual que otras Ordenes militares, terminó siendo incorporada a la Corona.

La pérdida de los ideales de Reconquista que habían animado a las Ordenes militares españolas en sus comiencos hizo de los caballeros meros soldados al servicio del Rey o de cualquiera de los grupos nobiliarios en pugna. Los reyes intentaban controlar esta fuerza económica y militar, obteniendo de los potífices o arrogándose por la fuerza el derecho de nombrar Maestres, y un paso en este sentido fue dado por Fernando el Católico en 1488, al conseguir el nombramiento de administrador general de la Orden de Calatrava, con lo que los inmensos recursos de la Orden pasaron, de hecho, al patrimonio real.

La mujer en Aquelarre

En el siglo XI estalla una controversia entre los que afirman que la mujer es tan capaz como cualquier hombre (Afirmación apoyada por Robert d'Arbrissel y Abelardo) y los que opinan que la mujer es un instrumento del diablo, débil y pecadora, creada únicamente con fines reproductivos y como solaz del hombre. Partidario de esta última teoría era el muy sabio doctor de la Iglesia, Tomás de Aquino. A Abelardo lo castraron una noche en París, mientras que a Tomás lo canonizaron, así que adivinarán los lectores qué idea se impuso...

Legalmente la mujer medieval es una menor de edad de por vida:

No puede disponer de su fortuna, ni administrar sus bienes, ni siquiera presentarse como denunciante ante un tribunal. Debe siempre ir acompañada de su padre, hermano o marido para que la avale e interceda por ella. La mujer pasa directamente del poder del padre al del marido, y no puede hacer nada sin el permiso del varón. Por supuesto no elige al marido, pero éste puede matarla en el acto si la sorprende en adulterio. La más pequeña de las faltas (o el simple aburrimiento) son suficientes para que los grandes señores repudien y condenen al convento o a la muerte a sus mujeres, para casarse con otras más jóvenes.

Las actividades de la mujer parecen reducirse al matrimonio, el convento o la prostitución.

Y sin embargo... sin embargo las cosas en la vida real no fueron tan sencillas, ni la mujer tan sumisa como se nos ha querido dar a entender: En las clases bajas, la mujer participa en las conversaciones de la casa a nivel de igualdad con su esposo o hermanos. En un mundo dominado por la analfabetización, la cultura se transmite de manera oral de padres a hijos. Es más, la mujer desarrolla una cultura propia, opuesta a la falocracia masculina: el mundo de las brujas, cuyos hechizos muchas veces se usan exclusivamente para dominar a los hombres.

Las mujeres de clase media y alta con in-

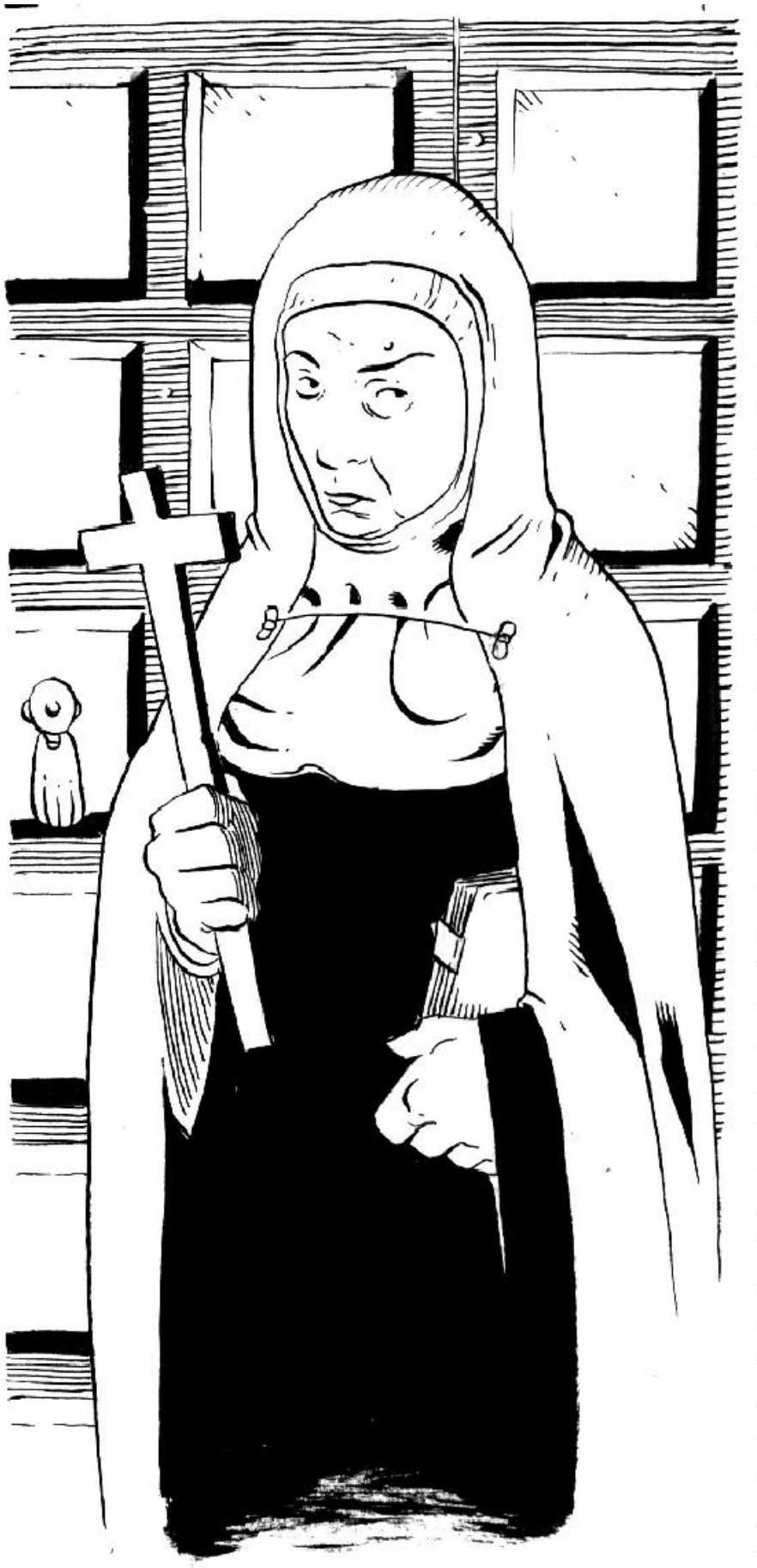
quietudes culturales se convierten en autodidactas o se disfrazan de hombres para entrar en las universidades masculinas (muchas veces protegidas por sus mismos compañeros goliardos).

La mujer ayuda al marido en el cultivo de los campos, en el trabajo artesanal y tiene una serie de oficios que monopoliza, en especial en los ramos textil y de alimentación (hilandera, costurera, lavandera, panadera, tabernera). Hay mujeres trabajando el cuero y el metal, e incluso trabajando en la construcción. El sueldo, eso sí, suele ser menor que el de un hombre.

Hay mujeres que intervienen directamente en la política, como Blanca de Castilla o María de Molina, incluso mujeres soldado, como Juana de Arco, o como las heroínas de tantas leyendas y romances.

Por último, las mujeres tuvieron un papel destacado en los movimientos heréticos Cátaro, Valdense y Husita en un plano de absoluta igualdad con respecto al hombre.

Si se desea llevar un personaje femenino en Aquelarre, deberán tenerse en cuenta estos conceptos. La sociedad es hostil a la mujer, y eso le causará más problemas que a un personaje masculino (claro que no más que si llevando un personaje masculino elegimos el grupo étnico judío, o las profesiones de Alquimista o Brujo). Por supuesto, no podrá acceder a la profesión de Clérigo, y deberá ejercer la profesión de Goliardo disfrazada. Nada más le está vedado. ♋



Capítulo X

Vida cotidiana en los siglos XVI y XVII

Florebat olim studium
Nunc veritur in tedium;
Iam scire diu viguit,
Sed ludere prevaluit.

El mundo a partir del Renacimiento

Desde la segunda mitad del sigo XV, y en especial a partir del reinado de los Reyes Católicos, se van produciendo en la península una serie de cambios políticos y sociales que influirán decisivamente en la vida de sus habitantes.

Gracias al desarrollo de la artillería, el poderío feudal característico del período anterior desaparece. La adquisición de la nueva arma exige un fuerte desembolso que ningún noble aislado puede permitirse, mientras que la Corona si. La nobleza debe elegir entre ponerse al servicio de los reyes, ya sea como oficiales de los nuevos ejércitos o como cortesanos de lujo, o vivir encerrados en sus propiedades rurales.

Hay un progresivo aumento de la población (Sevilla pasa en menos de 100 años de 15.000 a 40.000 habitantes), debido a un descenso de la mortalidad, no tanto a causa de las tímidas mejoras sanitarias o de higiene (que siguen siendo básicamente las mismas que en época medieval) como al fin de las grandes pestes que asolaron el período anterior, y que disminuyen mucho en virulencia. Asimismo hay una mejora en la dieta alimenticia de las clases populares, producto, en general, de una mejora del nivel de vida.

El pago en moneda ha sustituido totalmente al pago en especie (típico de las relaciones feudales), Esto trae como consecuencia que, al producirse una progresiva alza de precios agrícolas durante el siglo XVI, los campesinos vean mejorado su nivel de vida, mientras que la baja nobleza se empobrece.

Esta elevación del nivel de vida popular provoca la aparición del tiempo de ocio: la gente gana más trabajando menos, con lo que tiene dinero para gastar, y tiempo para hacerlo.

Proliferan las fiestas populares, y las tabernas son más bulliciosas que nunca. En ellas causa furor, a partir del siglo XVI, una nueva bebida procedente de la Europa del Norte: se llama cerveza, y en tiempos de Carlos I se fabrica ya en Castilla.

El tiempo libre provoca asimismo un aumento de la cultura, impulsada por la creación de la imprenta. Se calcula que hacia mediados del siglo XVI casi la mitad de los habitantes de las ciudades sabían leer y escribir. Un libro sigue siendo un objeto de lujo, pero ya no es una fortuna. La imprenta provoca también la unificación lingüística: nobleza, burguesía, escritores y poetas abandonan el catalán y gallego a favor del castellano. Sólo las clases populares seguirán fieles a sus lenguas vernáculas.

El progresivo racismo que invade la sociedad peninsular (y que traerá como consecuencia la creación de la Inquisición y la expulsión de los judíos) provoca que las gentes, en especial de origen noble, se esfuercen en demostrar la pureza de su linaje. Nacen así los «cristianos viejos», individuos que podían atestiguar, con los documentos adecuados, que en su linaje no había moros ni judíos. La situación pronto llegó a tal extremo que solamente dichos «cristianos viejos» podían ocupar cargos públicos, y en un juicio de cualquier tipo su simple palabra valía más que cualquier prueba acusatoria que presentara alguien que no lo fuera. Pronto surgirán por toda la península hábiles notarios, especializados en falsificar dichos documentos... y simultáneamente expertos en descubrir falsificaciones.

Se supone que el cristiano viejo había de ser sobrio y austero. Los que presumían de serlo pronto empezaron a vestir con tonos oscuros, absteniéndose de hacer ostentación de riqueza. Esta moda iría muy bien a la cada vez más empobrecida nobleza menor de las ciudades, que pudo disimular así de puertas para fuera su cada vez más apurada situación. Los nobles rurales empobrecidos no tenían otra salida que el bandidaje, por lo cual los caminos fueron tan peligrosos o más que en la época anterior.

A esto hay que sumar el carácter cosmopolita de la monarquía hispánica durante esta época. La península pronto se verá invadida por gentes de origen Alemán, Italiano o Flamenco, súbditos del mismo emperador, que buscan fortuna en nuevas tierras. La desestructuración de la sociedad feudal ha supuesto la ruptura del inmovilismo de la época anterior, y hay menos trabas para viajar de un extremo al otro del país.

Muchos campesinos emigran hacia las ciudades, buscando una vida más fácil. Muchos de ellos terminarán engrosando las filas del ejército, o bien se convertirán en prostitutas o mendigos.

Las casas de mancebía continúan estando permitidas e incluso en algunos casos apoyadas financieramente por los Concejos de las ciudades. Por el contrario, la homosexualidad está cada vez más castigada: en época medieval el castigo era simplemente la castración. Durante el reinado de los Reyes Católicos dicho delito se castiga con la pena de muerte. A inicios del siglo XVI se suman ambos castigos (castración primero y muerte después). Por último, en tiempos de Felipe II se decreta que la muerte de los homosexuales sea en la hoguera, como los herejes o los brujos. Estos datos se refieren a la homosexualidad masculina. No hay datos sobre la femenina, ya fuera porque no existiera o porque las mujeres supieran ser más discretas.

El mendigo no está mal visto en la sociedad de la época: la Iglesia postula que es necesario que haya necesitados, para que los buenos cristianos puedan ejercitar la caridad con la limosna. La diferencia entre un mendigo, un cortagargantas y un pícaro no están en absoluto claras, y a menudo los tres aspectos se combinan en la misma persona.

La Corona intentó luchar contra la inseguridad que sufría el reino autorizando a los Concejos de las ciudades a crear guardias diurnas y nocturnas que patrullaban por las calles de las ciudades, ahuyentando a ladrones y maleantes. El mundo rural reorganizó aquellas primitivas «Hermandades» de voluntarios en «La Santa Hermandad», una guardia rural encargada de patrullar por los caminos importantes. Pronto se hicieron famosos por sus métodos, sangrientos pero eficaces.

Este esfuerzo por mejorar la seguridad trajo como consecuencia un mayor control sobre las armas y armaduras de las gentes: En las ciudades solo podían ir protegidos con armadura y armados los soldados de servicio. Asimismo se autorizaba a los nobles a llevar una espada, como señal de su rango. La aplicación de esta ley no era tan rígida fuera de las ciudades, aunque teóricamente seguía aplicándose. Este control provocó que se crearan una serie de prendas de vestir que, en la práctica, servían de protección en caso de ataque. Asimismo aumentó el uso de las armas pequeñas, fácilmente disimulables debajo del jubón o la capa. Del mismo modo a partir de la segunda mitad del siglo XVI empieza el uso de la pistola, arma de fuego pequeña (y por lo tanto disimulable) pero muy efectiva a corta distancia.

La Santa Inquisición

Orígenes del Santo Oficio

El 1 de Septiembre de 1478, a raíz de una bula promulgada por el papa Sixto IV, nace oficialmente la Santa Inquisición Española. Aunque desde 1238 existía un primitivo tribunal inquisitorial en la Corona de Aragón, estaba prácticamente en desuso en el siglo XV. Además, esta nueva Inquisición tiene una serie de características propias que lo alejan de cualquier tribunal anterior, confiriéndole un carácter marcadamente «moderno» (de Edad Moderna, y les ruego me perdonen el juego de palabras).

El clima de tolerancia forjado durante tantos años de convivencia forzosa entre tres culturas (cristiana, judía y árabe) empezó a resquebrajarse con la llegada al poder de la Casa de Trastámara en Castilla primero y en Aragón después.

Los gobernantes de esta dinastía fueron siempre marcadamente anti semitas, siguiendo el ejemplo de su fundador, Enrique de las Mercedes, enemistado con el pueblo judío por

el apoyo que éste prestara a su rival en el trono, Pedro el Cruel. Sea como fuere, esto se reflejó en una serie de leyes restrictivas encaminadas a segregar la minoría judía, y por extensión, la morisca (árabes que residían en la zona cristiana). Tales leyes eran normales en los reinos medievales, pero nunca habían sido aplicadas con tanto rigor y virulencia. Tal y como esperaban las autoridades, esto provocó una serie de conversiones en masa por parte de la minoría judía. Con lo que no contaban era que judíos y moriscos siguieran practicando sus ritos en secreto. Empezaron a circular extraños rumores sobre los falsos conversos. Se decía de ellos que sacrificaban niños cristianos en sus ritos, como si se tratara de Jesucristo, o que se implicaban en conjuras y traiciones contra la comunidad cristiana (envenenamientos de agua, provocar epidemias, etc). Estos rumores generaron una fuerte corriente popular de carácter anti semita, corriente azuzada por la predicación de fray Alonso Ojeda.

Paralelamente, los Reyes Católicos estaban preocupados por la creciente influencia semita en altos cargos de la administración civil y eclesiástica (muchos obispos eran de sangre judía), y necesitaban un instrumento, controlado por el poder central, para terminar con el problema. Según la tradición (y es muy posible que en este caso sea cierta) fue su confesor, fray Tomás de Torquemada, el que les sugirió la idea.

Así pues, y gracias a las negociaciones secretas del obispo de Osma y de su hermano Diego de Millán, embajadores de Castilla en la Santa Sede, el Papado accedió a la creación de una Inquisición diferente a las otras: en lugar de depender directamente de la autoridad papal, se autorizaba a la monarquía española para nombrar o destituir a los inquisidores que considerara necesarios. Estos inquisidores debían ser personas doctas en Derecho Canónigo o Teología, y se encargarían de investigar las acusaciones de herejía que se les presentasen. Así pues, solo tenían jurisdicción sobre la población cristiana, y solamente en materia teológica. En la práctica, el campo de acción de la Inquisición abarcó la mayor parte del mundo social de la época, desde la bigamia y el adulterio (posible prueba de que se adoraba a Mahoma) hasta la consulta de textos escritos por no cristianos (posible prueba de simpatía hacia ellos o sus ideas) pasando por cosas ya más dentro de su ámbito como podían ser la blasfemia, ciertas costumbres consideradas paganas o diabólicas (como beber sidra, que por derivar de la manzana se consideraba bebida del Demonio), realizar fiestas no cristianas (léase Aquelarres), practicar la magia y la brujería (lo cual equivalía a rechazar a Dios, ya que la Biblia prohibía el uso de la magia) o detectar a los falsos conversos, función, repetimos, por la que fue creada.

Las conversiones forzosas de gran parte de la comunidad no cristiana, y la expulsión del resto, ampliaron igualmente el marco de acción de la Inquisición, ya que prácticamente desaparecieron los infieles en los Reinos Hispánicos.

La Inquisición se convirtió así en un eficaz instrumento represor dependiente del gobierno central, que mantendría sus actividades durante casi tres siglos.

Organización de la Inquisición Española

Fray Tomás de Torquemada, auténtico creador de la Inquisición, dispuso un complejo esquema burocrático y administrativo para la organización del Santo Oficio: El órgano de gobierno superior era el llamado Consejo de la Suprema y General Inquisición, a cuya cabeza estaba el Inquisidor General. Si este era de una personalidad carismática o gozaba de fuerte influencia, muchas veces se convertía en un simple órgano consultivo (como sucedió durante el período de Torquemada).

Por el contrario, con Inquisidores Generales débiles la Suprema era un verdadero órgano judicial, al cual acudir en última instancia.

Bajo la Suprema se encontraban una serie de organismos llamados Consejos, con una competencia territorial definida por reinos o provincias: Territorios italianos, Castilla, Aragón, etc. Al frente de cada uno de estos organismos se encontraba a su vez un Inquisidor Mayor, el cual a su vez tenía subordinados a una serie de Inquisidores provinciales, organizados en Tribunales Provinciales. Estos organizaban a su vez Tribunales locales de carácter transitorio, que se instalaban allí donde se había denunciado un caso de herejía, para llevar a cabo las oportunas investigaciones.

Un Tribunal local estaba formado (según la gravedad del caso) por uno o varios Inquisidores provinciales, excepcionalmente al mando del Inquisidor Mayor. Asimismo constaba de un fiscal, varios notarios, un médico, un capellán, y un número determinado de familiares. Con este nombre se conoce a una serie de individuos al servicio de la Inquisición, que pese a ser laicos se ocupaban de una serie de funciones de vital importancia: carceleros, torturadores, alguaciles y muchas veces espías e investigadores. Era normal que se adelantaran unos días a la llegada del Inquisidor, para efectuar las primeras pesquisas. El pueblo llano les tenía un terror casi supersticioso.

El proceso de la investigación inquisitorial

Todo proceso inquisitorial empezaba con la denuncia. Cualquier súbdito de la corona podía presentarse en un tribunal para denunciar un caso de herejía. Si no abundaban las denuncias, los inquisidores podían provocarlas emitiendo Edictos de Fe, según los cuales toda persona de la localidad quedaba obligada, so pena de excomunión, a denunciar a todos los herejes o las herejías que hubieran llegado a su conocimiento.

Igualmente existían los llamados Edictos de Gracia, que concedían un plazo de tiempo (unos 30/40 días) durante el cual todo aquél que se supiera culpable de herejía podía autodenunciarse y solicitar el perdón, con la seguridad de que no sería castigado con severidad, sino que simplemente debería entregar una cierta cantidad de dinero a la Inquisición «como limosna». Como el lector puede adivinar, los tribunales provinciales solían emitir este tipo de edictos cuando andaban escasos de fondos.

La denuncia era examinada por los Calificadores, individuos especializados en Derecho canónico y Teología, que decidían si la denuncia entraba dentro del ámbito de la Inquisición o no. En ocasiones podían enviar a varios Familiares para hacer unas averiguaciones previas. Caso que éstos demostraran que la acusación había sido falsa, el denunciante era acusado de calumniador, debiendo pagar una multa a la Inquisición.

Si por el contrario no se encontraban pruebas de la inocencia del acusado, se procedía al arresto del mismo, sin dar explicaciones, y se le confiscaban todos sus bienes y los de su familia para pagar las costas de la investigación y del juicio, así como los sueldos del personal inquisitorial. El acusado era informado (en términos muy generales) de la acusación que pesaba sobre él, pero se mantenía en secreto el nombre del denunciante para evitar posibles venganzas. El acusado debía demostrar su inocencia, organizando su defensa ante el tribunal con la ayuda de un abogado que la misma Inquisición le facilitaba. Asimismo podía recoger testimonios favorables.

Por su parte los Inquisidores provinciales designados para tal función debían demostrar su culpabilidad, en base a la denuncia formulada, testimonios acusatorios recogidos por los Familiares o la confesión del acusado. Si éste se negaba a confesar en el primer interrogatorio se le aplicaba tortura hasta que confesaba. Se daba oportunidad al acusado de retractarse de cualquier confesión realizada bajo tortura tres días después de la misma. Si la negaba, no se consideraba válida... y el acusado podía ser torturado de nuevo.

Aunque la tortura se realizaba siempre en presencia de un médico, se le aclaraba al acusado que todo daño temporal o permanente que sufriera su cuerpo sería responsabilidad suya, por negarse a confesar y descargar su conciencia.

Reunidas las pruebas por ambas partes se llevaba a cabo el proceso, que consistía en la lectura de la acusación y la defensa, tras lo cual el Tribunal deliberaba en la llamada Consulta de Fe, tras la cual emitía en veredicto. Ya que la confesión se consideraba una prueba irrefutable, muy pocas veces el acusado era absuelto. La condena se llevaba a cabo en un Auto de Fe, ceremonia muy parecida a una misa durante la cual se cumplía la sentencia. Se pretendía así corregir al hereje y reconciliarlo con la Iglesia católica.

Los castigos más comunes eran:

Para delitos menores (blasfemias, no respetar los sacramentos, etc): Pagar una multa, uso del Sanbenito (traje especial, muy llamativo, que provocaba la burla de quien lo veía, ya que marcaba a su portador como reo del Santo Oficio).

Delitos comunes (herejía, prácticas de adivinación o de brujería menor): Azotes (a menudo cien), destierro de la localidad o la provincia, cárcel durante un tiempo determinado en una institución eclesiástica (normalmente un convento)

Delitos graves (herejes reincidentes, practicantes de brujería mayor o que hayan tenido tratos con el Diablo): Destierro del reino con confiscación de bienes, condena a galeras (durante unos 10 años), muerte en la hoguera.

En caso de ser condenado a la muerte en la hoguera, al reo se le concedía la oportunidad de que se arrepintiese de sus pecados en el último instante y se acogiera a la verdadera fe de Cristo. En caso que el reo aceptara era estrangulado antes de encender el fuego.

El arte de la guerra

A la caída del Imperio griego, en cuyas bibliotecas se habían acumulado durante siglos gran parte del tesoro cultural de Grecia y Roma, los innumerables manuscritos salvados de las iras de los turcos produjeron, al divulgarse en el mundo cristiano, una verdadera revolución. Estudiada y admirada con progresivo entusiasmo la Edad Antigua, tuvo como consecuencia el considerar a la Edad Media como un paréntesis inútil en la marcha progresiva de la Humanidad. Había nacido el Renacimiento, y con él la Edad Moderna.

Si nos centramos en el terreno puramente militar, encontramos en eruditos como Leonardo Da Vinci o Pedro Navarro exponentes claros de lo que serían los ingenieros militares, dispuestos a aplicar la Nueva Ciencia para fines guerreros.

Nuevos tiempos para la guerra

La evolución de la Milicia durante el Renacimiento se caracteriza, sobre todo, por la creación de los ejércitos permanentes, por la preponderancia de la Infantería sobre la Caballería y por la introducción y progresivo desarrollo en los ejércitos de las armas de fuego:

La constante aspiración de los monarcas de someter a los nobles y de no depender en la guerra del dudoso concurso de las mesnadas señoriales, unido a la recíproca aproximación entre la Corona y el pueblo y la progresiva tendencia hacia las grandes nacionalidades, hicieron posible la aparición de ejércitos permanentes. Como base de ellos pueden ser consideradas las Compañias de ordenanza creadas por Carlos VII de Francia (1445), y ya en mayor escala y con caracteres más definidos, la organización de la Santa Hermandad por los Reyes Católicos (1476).

Paralelamente la creciente fortaleza moral de las clases populares frente a los nobles, unido a la resurrección de los órdenes de combate sólidos y profundos (para resistir el ímpetu de los jinetes) y, por último, la adopción y desarrollo de las armas de fuego, fueron las principales causas de la decadencia de la Caballería y el correlativo renacimiento de la Infantería, anunciada ya en las victorias inglesas de Crecy (1346) y Poitiers (1356), y confirmada en las de Grandson y Morat, obtenidas por los infantes suizos sobre la brillante Gendarmeria de Carlos el Temerario. En el Renacimiento el infante recuperará la importancia que tuvo en el Mundo Antigüo.

La infantería es a su vez apoyada por la progresiva generalización de armas de fuego ligeras e individuales en los ejércitos: Los Cañones de mano, las Espingardas y los Arcabuces y en general toda la artillería darían un nuevo tipo de fragor a las batallas a partir de entonces: Gracias a los ejemplos que el Imperio Otomano había dado en la utilización de la artillería (factor importante en la conquista de Constantinopla) se tiende a aligerar los calibres, a utilizar tiros con animales, y a emplear bronce en lugar de hierro para su fabricación.

Haciendo alusión a las armas de fuego Ludovico Ariosto escribiría en su obra Orlando Furioso: Tan pronto como se ven los fogonazos, la tierra se estremece los baluartes tiemblan al eco de sus sonidos. La peste, que nunca consume sus fuerzas en vano, Si no que despedaza todo lo que encuentra en su camino, pasando como un rayo en su vuelo como el viento.

Los ejércitos

Aunque algunos eruditos como Nicolás Maquiavelo y Gonzalo de Cordoba defendieron en su momento la creación de un ejército nacional, reclutado mediante alistamiento forzoso, dichos ejércitos no aparecerían en Europa hasta el siglo XIX. De hecho, en los ejércitos del Renacimiento, al lado de las tropas permanentes organizadas por los Reyes, figuraban todavía las antiguas mesnadas feudales, las milicias concejiles y en gran número, los mercenarios nacionales y extranjeros. Estos últimos eran contratados por cada Monarca entre las tropas más reputadas de otros países, tales como los Piqueros suizos, los Lansquenetes alemanes, los Gendarmes (caballeria pesada) franceses y los jinetes ligeros (Estradiotas) griegos y albaneses.

Estos cambios en la composición de los ejércitos y de la técnica militar transformaron igualmente el espíritu de la organización militar. El código moral, las tradiciones y las costumbres de la época feudal no tenían significado para los nuevos hombres que formaban parte de los nuevos ejércitos. Aventureros y rufianes en busca de riqueza y pillaje, hombres que no tenían nada que perder y casi todo que ganar en la guerra, constituyeron el grueso de los ejércitos. Como resultado de una situación en que la guerra no era considerada un deber religioso, el propósito del servicio militar pasó a ser puramente económico. Inmediatamente surgió el problema moral de si era pecado una profesión cuya finalidad era matar a otras personas. Muchas veces se miró con desprecio a los soldados, no tan diferentes, al fin y al cabo, a los bandidos y salteadores.

La infantería

Durante algún tiempo la organización y empleo de la Infantería suiza sirvió de modelo a todas las demás de Europa. Ya fuera inspirándose en la Falange griega y en la Legión romana, o ya por su propia iniciativa, los suizos organizaron su Infantería en un dispositivo masivo en profundidad en el que no había ningún vacío interior de la formación: Así se desarrollaba la formación de batalla triangular como en Morat (1476), donde el ejército de los confederados suizos estaba formado por una pequeña tropa de Caballeros, después de una vanguardia de 5.000 hombres, en la que estaban la élite de los helvecios (Ballesteros, Hacquebutiers y Piqueros), y tras ellos, un cuerpo de batalla (Gewalthaufen), en forma de cuadrilatero alargado, rematado por dicho triángulo (formado en cuña: Keil). En el contorno de este cuerpo de alrededor de 10.000 hombres se encontraban cuatro filas de

Piqueros (armados de una pica de unos 5,5 m. de longitud), mientras que todo el centro estaba ocupado por los Alabarderos, cuyas alabardas venian a medir poco menos de 2 m.

Era tarea de los Piqueros romper el orden de batalla enemigo, tras lo cual los Alabarderos entraban en combate; frente a una carga de caballería, los Piqueros tenian que alinearse en forma de erizo. Reconstrucciones modernas indican que un cuerpo de 10.000 hombres ocupaba en estas condiciones, solamente una superficie de 60 por 60 m. Estas masas compactas de Infantería, erizadas de picas y en disposición de apoyarse unas a otras (ya que en batalla no solía ir un solo cuerpo de batalla) constituían un conjunto eficacísimo para resistir el choque de la Caballería; pero, en cambio, eran poco flexibles en ataque, y excesivamente vulnerables al fuego de la Artilleria. Por último, la falta de armas defensivas constituía una desventaja para la lucha cuerpo a cuerpo. Estos datos fueron analizados por Nicolás Maquiavelo en su obra Del arte de la guerra, donde, después de observar las campañas de Gonzalo de Cordoba en las guerras de Italia, crea el modelo de ejército perfecto:

Don Gonzalo Fernandez de Cordoba «El Gran Capitán», fue el artífice de lo que podríamos llamar el primer ejército moderno, y más aún, del mejor adaptador de los principios militares de la Antiguedad Clásica a las circunstancias peculiares de su tiempo y su nacionalidad, y utilizando como nadie hasta entonces las ventajas de las armas de fuego para la Infantería, haciendo de la tropa española la mejor de Europa.

En la organizacion concebida por él, figuraba como unidad principal la Coronelía o escuadrón, de 6.000 hombres mandada por un Coronel y dividida en doce Capitanías o Batallas de 500, a cada una de estas asignó un Capitán o un Alférez abanderado; a cada 100 hombres un Cabo de Batalla y a cada 10 un Cabo de Escuadra. Diez de las Capitanias constaban de 200 Piqueros, 200 Rodeleros y 100 Arcabuceros y Ballesteros; las dos Capitanías restantes se componían sólo de Piqueros, llamados Piqueros Extraordinarios. Concilió la movilidad con los infantes con su capacidad defensiva, armándolos a la ligera con Coselete (Peto), Celada (Casco), y brazales. Para aprovechar las ventajas de unas y otras armas durante el combate, las distribuyó armónicamente entre los soldados, dando a la mitad de ellos (Piqueros) picas para resistir el choque de la Caballería; a la tercera parte (Rodeleros), rodela (escudo redondo), espada corta y dardo, para el combate cuerpo a cuerpo; y a la sexta parte restante arcabuces y ballestas para el combate a distancia. Con el tiempo las ballestas serían totalmente sustituidas por los arcabuces y los rodeleros dejarían de existir.

A partir del 1534 comienza a utilizarse una nueva formación militar que tan famosa haría a la Infantería española: el Tercio.

El Tercio estaba compuesto, generalmente, por doce compañias, con un total de efectivos que podia oscilar entre 2.000 y 3.000 hombres, entre Piqueros, tanto Picas secas como Coseletes, además de Arcabuceros y Mosqueteros. Con el tiempo las armas de fuego serían tan numerosas como las picas.

No todos los tercios eran españoles: los había también (y cada vez en mayor proporción) alemanes, italianos, suizos y walones.

A régimen interno un Tercio estaba mandado por un Maestre de Campo, un Sargento mayor (tambien como mando superior) y ya dentro de las compañias, los Capitanes, Alféreces, Sargentos y Cabos.

El ideal de los componentes de un Tercio tenía unos elementos espirituales muy característicos: Dios y la Iglesia Romana, el Rey y la Nación, y la Espada y el Honor. Estos sentimientos vienen dados sobre todo por el pensamiento generalizado entre los soldados españoles de que ellos son los únicos defensores de la Fe cristiana (no hay que olvidar que son constantes las guerras de religión contra los turcos y los protestantes). El Rey es quien dicta las normas para el Tercio y el que manda los equipos y vituallas, además de ser el instrumento de Dios en el mundo. Y por último la Espada es para ellos una palabra de doble sentido, por un lado es al arma de combate que pende sobre su costado, por el otro se refiere como término general al armamento en general. Pero el verdadero sentido de la palabra Espada era para los infantes el de la representación de un ideal, siempre el mismo: Dios y el Rey. Su arma no era un simple mata enemigos, sino el sostén del Imperio. En efecto, fueran como fueran los asuntos imperieles, siempre se podría contar con una tropa que jamás había sido derrotada en campo abierto.

La maravillosa cohesión de los Tercios no tenía su fundamento sólo en una disciplina que los hacía funcionar de un modo casi mecánico, sino también se basaba en aquel sentido del Honor, tan particular en el soldado español. La confianza requerida para la ejecución de las órdenes en todos los escalones, y especialmente cuando las misiones eran peligrosas, se rubricaba con el sentido del honor que todo militar poseía, fuera cual fuese su grado jerárquico.

Si antes cité al Gran Capitán, como gran exponente de la nueva Infantería moderna, los artífices de las hazañas de los Tercios son el Duque de Alba y sus magníficas campañas en Flandes, Pescara y sus famosas encamisadas, Don Luis de Requesens, Don Juan de Austria, y otros muchos que escribieron con gloria nombres como Groninga, Pavía, Lepanto, o Mook, y también tristes como el desastre de la Armada Invencible.

La caballería

A pesar de los fracasos sufridos, todavía siguió figurando en proporción consíderable, cuando no predominante, en la mayoría de los ejercitos, si bien fue disminuyendo la Gendarmería o Caballería pesada y adquiriendo mayor aprecio y desarrollo la Caballería ligera. En la organización ideada por Gonzalo de Córdoba, se señalaba la proporción de 100 jinetes por cada 1000 infantes, siendo la mitad de ellos pesados, y la otra mitad ligeros.

Estos últimos iban defendidos por Celada, Gola, Coselete, manoplas, avan-brazos y hombreras, usando como armas ofensivas, además de la espada, alguna otra que solía ser lanza, ballesta, hacha o maza; más tarde usaron casi exclusivamente espada, pistola, y arcabuz.

Los Gendarmes seguían usando, como en tiempos anteriores, armadura completa, siendo la lanza su arma esencial y característica aunque también llevaban espada, hacha, maza, y cada vez más pistolas.

Ya entrado el siglo XVI la Caballería se transfomó, apareciendo nuevos tipos de jinetes, como los Coraceros, los Lanceros, los Arcabuceros a caballo, los Reitres (mercenarios alemanes armados con espada y varias pistolas), Herreruelos (versión española de los reitres alemanes) etc...Unos y otros fueron abandonando la lanza por las armas de fuego. En las marchas se les confiaban los cometidos de exploración y protección de las columnas de Infantería. En el combate formaban en los flancos de la Infanteria en formaciones profundas de hasta 20 filas. Una táctica curiosa es la de los Reitres alemanes llamada «Caracola», en la que los jinetes se acercaban hasta pocos metros del enemigo descargando sus pistolas por líneas sucesivas y despejando el frente para volver a organizarse de nuevo en la retaguardia de la unidad, manteniendo un fuego contínuo gracias a tener varias pistolas.

La Artillería

Parece ser que los primeros que lanzaron proyectiles por medio de la pólvora en Europa fueron los árabes en la defensa de Algeciras (1342). Las primeras armas de fuego eran de lata reforzada por aros de hierro; después se las construyó de hierro batido, de hierro colado y, por último, de bronce. Los proyectiles eran de piedra hasta finales del s.XIV o principios del XV en que fueron sustituidos por los de hierro.

Los nombres de los cañones eran muy variados: Bombardas, Lombardas, Culebrinas, Ser-

pentinas, Pasavolantes, Ribadoquines, Falconetes, etc...

La Artillería tuvo desde el principio gran aceptación, llegando a ser, a veces, mucho más numerosa de lo que convenía, dado su escaso perfeccionamiento y la general ignorancia acerca de su empleo eficaz. Muy limitado su alcance, lenta su carga y demasiado pesadas las piezas para cambiar de posición, sólo podían efectuar un corto número de disparos durante la batalla, y eso cuando no lo impedía la interposición de las tropas propias. Maquiavelo escribiría en Del arte de la Guerra:

No lo dudeís. ¿No estáis oyendo a la Artillería? La nuestra ya ha disparado, pero pocos daños ha causado al enemigo. Los Vélites de apoyo se despliegan al mismo tiempo que la caballería enemiga y, lanzándose al ataque con la mayor furia y griterío de que son capaces, atacan al enemigo, cuya Artilleria ha disparado una vez lanzando sus proyectiles sobre la cabeza de nuestros infantes sin producir daño alguno. Para impedirle disparar por segunda vez, nuestros Vélites y Caballería, como podéis comprobar, la han ocupado, y el enemigo al querer defenderla, se ha visto obligado a avanzar.

Sin estar libre de estos defectos, la Artillería francesa era la mejor conceptuada de todas, así por la calidad y número de sus cañones como por la destreza de sus artilleros. Fueron estos cañones en 1494 los que invadieron Italia a las órdenes de Carlos VIII de Francia, unos cañones que ya llevaban cureñas y eran tirados por animales de tiro. Las murallas de la Edad Media no estaban preparadas para esta nueva arma.

Con el tiempo la Artillería encontró su lugar en las batallas del Renacimiento, cuando fue más manejable y por supuesto cuando fue empleada en cantidad suficiente, como en la batalla de Ravena (1512) donde los españoles fueron derrotados por los franceses gracias a su magnifico despliegue artillero.

En España la Artillería marchaba a la zaga de las otras naciones. El número de piezas aumenteba muy lentamente y no mucho más aprisa su perfeccionamiento técnico, no pasando de seis u ocho disparos los que se podían hacer durante una batalla. El lugar de la Artillería solía ser el centro del orden de batalla, pero sobre todo dependía de las características del terreno.

La Ingeniería militar

Con el desarrollo de la Artillería, las viejas fortificaciones medievales se vuelven obsoletas: Durante el siglo XVI las murallas aumentan tanto en altura como en grosor, para resistir mejor los impactos de los proyectiles, dirigidos de manera mucho más selectiva que en la época anterior. A su vez, las fortalezas son dotadas de piezas de artillería de grueso calibre, las cuales se instalan en las llamadas torres de artillería, de baja altura para así facilitar el traslado de los cañones y su abastecimiento de munición. Las almenas empiezan a sustituirse por parapetos. En los asedios largos se sigue aplicando la técnica de Minar la muralla (hacer un túnel para socabar los cimientos de las murallas y provocar su derrumbamiento en un sector determinado). Los defensores, por su parte, usan la táctica de la Contramina (detectar la construcción de dichas minas y provocar su hundimiento o cegarlas con azufre ardiendo). Esta técnica defensiva fue perfeccionada por el ingeniero Juan Grant en el sitio de Constantinopla.

Los ingenieros y zapadores no solamente eran empleados en los asedios, ya que muchas veces eran imprescindibles para el avance del ejército: construcción de puentes, allanado de caminos, etc...

La Intendencia

Esta casi no existía, como tampoco bases de operaciones y almacenes; los ejércitos «vivían sobre el país», lo que explica, dada la hostilidad de éste en algunos casos, la permanente falta de recursos de las tropas y gran parte de los excesos y tropelias, que, lógicamente contribuían a acrecentar dicha hostilidad. Por efecto de dicha falta de un servicio normal y organizado de aprovisionamiento, solía acompañar al ejército un numeroso personal de vivanderos y mujeres, los cuales constituían una embarazosa y poco recomendable impedimenta.

La Armada

Debido a la alarmante expansión Otomana por el Mediterráneo, Felipe II ordenó la ejecución de un ambicioso programa de construcción naval para acabar con dicha amenaza. Este gran despliegue de medios daría como resultado la victória en la batalla de Lepanto (1571) donde la escuadra combinada cristiana derrotó a la de los turcos de Selim II.

En el siglo XVI confluyen un conjunto de técnicas y tácticas navales en torno a la Galera, la cual se mantendrá durante todo el siglo XVII y mediados del siglo XVIII como el barco de guerra Mediterraneo por excelencia, debido a su ligereza y maniobrabilidad. Por el contrario, es inestable en el Atlántico, dónde los navios ingleses ligeros y sin remos eran los dueños. Existían varios tipos de Galeras:

La Galera propiamente dichas, con artillería sólo a proa y propulsada a remos o a vela.

La Galeaza, que era un buque pesado, de escasa maniobrabilidad y velocidad, hasta el punto que necesitaban ser remolcadas hasta el lugar del combate, pero por su artillería de grueso calibre (25 a 35 piezas), se convertía en una torre de fuego por los cuatro costados.

La Galeota era una Galera de dimensiones próximas a la mitad de una normal, para ganar velocidad y maniobrabilidad.

Aún más veloz és la Fusta, en las que todos los hombres participan en la boga y en el combate.

Otros barcos sólo de vela, como Naos, Carabelas, Bergantines, Galeones, Carracas, formaron parte del descubrimiento del Nuevo Mundo, y se ocuparon de mantener abierta la ruta hacia este. Y por supuesto fueron estas naves las que formaron parte de la desafortunada «Armada» en 1588.

Cosas que hacer en el Madrid del siglo XVII

Bodegas y Bodegones

En la villa, las tabernas también reciben el nombre de Bodegas. Son locales poco iluminados, tanto más oscuros cuanto peor sea la fama del barrio donde se encuentran. Así, los recién llegados deben pararse en el umbral, y esperar a que sus ojos se aclimaten a la penumbra. Un tiempo precioso para que los de dentro puedan observarlos discretamente, y quizá desaparecer silenciosamente por la puerta de atrás.

Hay dos tipos de bodegas en la Villa: las que venden vino caro y de renombre, (y que no pasan de diez o doce) y las que venden vino barato, bastardo y anónimo, que serán unas cuatrocientas en todo Madrid. Está absolutamente prohibido que una Bodega venda los dos tipos de vino. El Bodeguero tiene, pues, que decidirse por una u otra clase a la hora de solicitar permiso para abrir su establecimiento (lo que no quiere decir que no venda el otro tipo de vino de tapadillo). Los bodegones no tienen más decoración que los pellejos y las botas de vino que cuelgan del techo. Hace las veces de barra un par de tablones puestos sobre algunos barriles. El acre olor a vino es tan intenso que anula completamente el hedor del patio trasero, que es costumbre que los clientes usen de letrina.

El vino ha de tomarse de pie, pues las autoridades de la Villa prohiben que las bodegas tengan bancos o sillas, posiblemente para evitar las reyertas que suele provocar la ingestión de bebidas espirituosas. No obstante, algunas

tabernas grandes cuentan con algunas mesas de madera basta en un rincón, y largos bancos para sentarse, conseguidos posiblemente a base de llenar la bolsa de la autoridad competente.

Vinos caros y famosos son los de Yepes, Toledo, Ocaña, Alanís o Pinto. Los tipos realmente duros suelen trasegar el Mosto de Toro, un vino blanco, casi dorado, áspero pero reconfortante.

Los que prefieren vinos más suaves pueden pedir el Clarete de Ojo de Gallo de La Sagra, o el nuevo vino andaluz de Pedro Ximenez de Montilla, creado en 1604 a raíz de unos esquejes de uvas alemanas que el soldado Pedro Ximenez se trajo de tierras del Imperio. Pero el mejor vino de España (según Fray Antonio de Guevara) es el San Martín de Valdeiglesias, denominado popularmente vino del santo. Es un vino blanco, que en verano se suele tomar enfriado con nieve.

Pero si lo que se busca es llenarse bien la barriga, el visitante tendrá que dirigirse a uno de los numerosos Bodegones (también llamados Mesones) de los que tan bien surtida está Madrid, pues en una Bodega está absolutamente prohibido servir nada de comer.

Un Bodegón es un buen negocio, pues más de la mitad de la población de la Corte es cliente habitual de ellos. Los platos habituales que pueden degustarse en ellos son la Mano (Pezuña cocida) de Ternera, el Carnero Verde (aderezado con especias y verduras), el Mirrauste (Carne con especias, almendras, canela, limones y nueces), el Jigote de Carnero (Pierna de carnero adobada con limones, vino y especias), la célebre Gallina en Pepitoria (guisada con pimienta y yema de huevo) y especialmente la Olla Podrida, plato siempre presente en los Bodegones, y que es antepasado del actual Cocido madrileño.

Bolsillos escasos de recursos deberán contentarse con los llamados platos baratos, aunque no por ello menos sabrosos: Callos cocidos, Albondiguillas y Grosura (despojos fritos como sesos, lenguas, bofes o criadillas).

Recomendamos al forastero la Taberna de los Cien Vinos, propiedad del italiano Lorenzo Apoloni, proveedor de Su Majestad, en la que pueden degustarse, además de los vinos antes citados, delicadezas como el vino de guindas, el vino de Candía, de Lucena, y sus famosos vinos compuestos (mezclas de vinos, a los que a veces añadía frutas y aguardiente, formando algo parecido a nuestra sangría de hoy en día). Una bodega más al uso y más modesta es la Taberna de Lepre, una de las más famosas y mejor abastecidas de la Villa, entre cuyos ilustres clientes se cuenta nada menos que don Francisco de Quevedo, el cual la cita en uno de sus famosos poemas. Para comer bien, puede uno dirigirse al cercano Bodegón de Maese Pedro, situado en la calle del Lobo.

Corrales y Comedias

Las obras teatrales (llamadas genéricamente comedias, aunque se trate de dramas, para diferenciarlas de los Autos Sacramentales) son especialmente apreciadas en Madrid, Sevilla, Valencia y Barcelona. Al principio, la temporada teatral empezaba el día de la Pascua de Resurrección para terminar el último día de Octubre (más o menos como la temporada taurina actual), pero pronto se amplió a todo el año, excepto durante la época de Cuaresma.

La Villa es una de las ciudades de Europa donde se disfrutan de más y mejores representaciones escénicas. Esto debe agradecerse al comediante toledano Naharro, que a mediados del siglo XVI realizó numerosas innovaciones tanto en la escena («efectos especiales» como nubes, truenos relámpagos, etc, mejorando el acompañamiento musical a las obras, quitando barbas y máscaras a los actores, etc) como en las obras en sí mismas (introducción de nuevos argumentos y personajes, y situaciones emocionantes y espectaculares, como batallas y desafíos singulares a espada).

Las representaciones se realizan en los patios interiores de las manzanas de casas, que muchas veces suelen usarse como almacenes y corrales (de ahí su nombre). Posteriormente, se habilitarán edificios destinados exclusivamente a ese uso, y se popularizará el nombre, más culto, de Teatros.

La forma y disposición de estos Corrales es la siguiente: Se entra a ellos por un zaguán estrecho, techado, que desemboca en un patio al aire libre. La escena está al fondo. En los laterales y sobre el zaguán de acceso hay unas galerías de tres pisos, con palcos y barandillas. El acceso al patio cuesta medio real por persona, y da derecho a ver la obra de pie. Si se quiere una localidad más cómoda, hay que pagar un suplemento: un real por una localidad de asiento, o seis reales por un balcón, en el que caben hasta cuatro personas.

Las localidades de asiento son las gradas, dispuestas a los lados y al fondo del patio. Suelen ser ocupadas por la gente de clase media (artesanos, comerciantes, etc) y las dos filas de bancos, reservadas normalmente a catedráticos, intelectuales y literatos. Están situadas justo frente al escenario y sirven de separación física entre éste y el patio. Los balcones (o aposentos) tienen celosías de madera, de manera que se puede ver sin ser visto. Eso da lugar, muchas veces, a que sean usados para citas galantes, y que sus ocupantes se preocupen bastante poco del espectáculo.

En caso de que el espectáculo no guste al público, éste no tiene el menor reparo en silbar a los cómicos, o arrojarles frutas u objetos, llegando incluso a invadir la escena (a la manera de los Holligans de nuestro fútbol actual)... para lo que, por supuesto, pasan previamente por encima de los doctos y atribulados intelectuales de los bancos. Los espectadores del patio (llamados Infantería o Mosquetería porque están de pie) también pueden intentar asaltar la escena porque determinada comedianta los entusiasme demasiado, o porque les haya gustado tanto la obra que quieran sacar a hombros a los actores.

Para que esto no se produzca con excesiva frecuencia los comediantes suelen tutelarse con Cofradías o Hermandades Religiosas, cuyos miembros, a cambio de una parte de los beneficios, ejercen de guardias de seguridad durante la función. Dos de las principales Hermandades religiosas que se dedican a esto (y con mucho entusiasmo por su parte) son la Cofradía de La Pasión y la de La Soledad. Se rumorea que, de hecho, aquel grupo de comediantes que no se procure los buenos servicios de una Cofradía tendrá problemas... serios problemas. (Posteriormente, en 1624, los cómicos crearon su propia cofradía, la Cofradía de la Novena).

En el siglo XVII hay en Madrid ocho Corrales:
Corral de la Pacheca, frente al convento de Santa Ana (donde hoy se encuentra el Teatro Español)
Corral de la Cruz, en la calle de la Cruz
Corral de la calle Príncipe
Corral de la calle del Sol
Corral de la calle del Lobo
Corral de Antón Martín, a beneficio del Hospital de las Bubas
Corral de la calle Toledo
Teatro de los Caños del Peral (Hoy Teatro Real)

La representación se inicia a las dos de la tarde durante los meses que van de Octubre a Abril, según normativa gubernamental, para evitar que se salga del teatro de oscurecida, ya que la Villa carece de alumbrado público. En Primavera el horario se retrasa hasta las tres, y en Verano hasta las cuatro. Anteriormente los días de comedia eran los domingos y los días de fiesta, pero en la actualidad los habitantes de la Villa y Corte disfrutan de dos sesiones a la semana, además de los domingos. Solamente se cierra por Cuaresma, desde el Miércoles de Ceniza hasta la Pascua de resurrección, aunque para no privar completamente al público de diversión suelen organizarse funciones de títeres.

Según la norma implantada por Lope de Vega, el espectáculo empieza con una loa, un pequeño poema en la que el recitador se congracia con el público elogiando la belleza de la

ciudad, al mismo tiempo que recita la introducción de la obra que se va a representar, presentando a los personajes y explicando su situación. La comedia en sí consta de tres jornadas (actos).

Entre el primer y el segundo acto, para distraer al público mientras se cambian los decorados, se representa un entremés, pieza cómica de una media hora de duración, en la que intervienen a lo sumo dos o tres personajes y que suele tratar sobre temas de actualidad. Muchas veces son improvisados a partir de los chismorreos de los Mentideros.

Durante el segundo entreacto se hace un baile, a menudo de carácter exótico. Los bailarines van vestidos de indios, turcos, pastores griegos, etc. La música se hace con vihuelas, tamboriles, sonajas y arpas, y se cantan coplas referentes al argumento. El baile es muy celebrado entre la Infantería, pues les permite entrever las piernas de las bailarinas.

Tras la última jornada de la obra se puede rematar el espectáculo con otro entremés, aunque lo más frecuente es representar una jácara o una mojiganca. La jácara es una representación parecida al entremés, pero en la que los actores hacen el papel de pícaros o rufianes, y que se interpreta en el llamado lenguaje de germanía, (argot propio de las gentes del hampa). Una Mojiganca, por el contrario, no es una forma de representación teatral, sino un desfile de personajes disfrazados grotescamente con motes colgados de sus espaldas.

Durante tan largo espectáculo el espectador puede entretener el estómago comiendo avellanas nuevas o ciruelas de Génova, o beber algunos cuartillos de vino. Varios vendedores ambulantes se pasean entre el público, ofreciendo silenciosamente su suculenta mercancía por algunas monedas de cobre.

Según Agustín de Rojas Villandrado, ocho son las formas de agruparse y representar de los cómicos del siglo XVII:

Budulú: «Es un representante solo, que camina a pie, y pasa su camino; entra en un pueblo, habla al cura y dícele que sabe una comedia y alguna loa, y que reúna al médico y al boticario y se la dirá. Súbase sobre un arca y va diciendo: Ahora sale la dama y dice esto, y esto, y va representando, y después pide limosna en un sombrero... Y el cura le da un plato de sopa y duerme en el pajar.»

Ñaque: «Es dos hombres; éstos hacen un entremés, algún poco de un acto; llevan una barba de zamarro, tocan el tamborino y cobran a ochavo; duermen vestidos, caminan desnudos, comen hambrientos, y espúlganse el verano en los trigos, y el invierno no sienten con el frío los piojos.»

Gangarilla: «Son tres o cuatro hombres, y un muchacho que hace la dama. Buscan saya y toca prestada (y algunas veces se olvidan de devolverla), hacen dos entremeses de bobo, cobran a cuarto, pedazo de pan, huevo y sardina, y todo género de zarandajas...»

Cambaleo: «Es una mujer que canta y cinco hombres que lloran; éstos traen una comedia, dos autos, tres o cuatro entremeses, un lío de ropa que lo puede llevar una araña. Cobran a seis maravedises.»

Garnacha: «Son ya cinco o seis hombres, una mujer que hace la dama primera y un muchacho que hace la segunda. Ya este grupo duerme en las posadas, alquilando una cama para cada dos o tres, y llevan un burro para transportar el hatillo escénico.»

Boxiganga: «Lleva dos mujeres, un muchacho y seis o siete compañeros. Ya éstos alquilan un patio, montan un escenario, y cobran en la puerta la entrada a los espectadores.»

Farándula: «Es la víspera de la Compañía, y en ella hay toda clase de tipos, el enamorado, el celoso, el tímido, y teniendo que convivir con el trabajo y en los viajes y hospedajes, no es raro que surjan entre ellos rencillas y peleas.»

Compañía: «Es la más completa y numerosa, pero solamente actúa en las ciudades importantes. En ellas hay toda clase de gusarapas y sabandijas; entrevan cualquier costura, saben de mucha cortesía, y hay gente muy discreta, hombres muy estimados, personas muy conocidas y hasta mujeres honradas (que donde hay mucho es fuerza que halla de todo). Traen cincuenta comedias, trescientas arrobas de hato, dieciséis personas que representan, treinta que comen, uno que cobra y Dios sabe el que hurta...»

La diferencia entre la Compañía y la Farándula no reside en la calidad de la representación ni en el repertorio, sino en que las primeras disponen de una patente real para actuar. Esta licencia limitaba la cifra de las compañías para evitar que la excesiva competencia entre ellas obligara a disminuir los precios por representación y empobreciera la calidad del espectáculo. En las Españas solamente pueden haber ocho compañías (a partir de 1615, doce). Evidentemente, coexisten con varios cientos de farándulas.

Pasear y darse un verde

Pasear es la distracción de moda de la nobleza madrileña, que, aunque vestida con ropas severas de tonos graves, gusta de exhibirse. Evidentemente no lo harán a pie, en una villa de escasísimas calles empedradas y de cloacas casi inexistentes, sino en carruaje, auténtico símbolo del rango social que ostenta su ocupante: Cuando más suntuoso es el modelo del coche de caballos (o mulas) que se usa para dar el paseo, de más rancio abolengo y distinción ha de ser el que viaja dentro. Aquellos pícaros y farsantes que hacen ostentación de una nobleza que no tienen se arriesgan a sufrir un severo castigo por parte de las autoridades, así como padecer el escarnio público, lo que equivale a su muerte en la vida social de la Villa y Corte.

Solamente los Príncipes, Duques o Arzobispos pueden llevar coches de cuatro caballos. Los demás han de contentarse con carruajes tirados por dos animales, sean caballos o mulas, y si el capital o la nobleza no alcanzan para tanto, tienen que conformarse con una silla de mano o palanquín que lleven dos sufridos criados. Por otra parte, aquellos que no puedan permitirse tener coche propio, pueden alquilarlo por unas horas o días en la plaza de los Herradores.

El coche es de gran importancia en los asuntos amorosos, ya que una dama que se precie como tal no puede salir a la calle sin ir acompañada de dueña, escudero y paje. Al cruzarse dos carruajes, es obligado parar para intercambiar saludos, y si los ocupantes de uno de los coches son galanes y las del otro damas solas a los saludos pueden seguir los galanteos. Como bien nos dice el viajero francés Herrault, las buenas costumbres indican que, cuando un hombre se encuentra con un carruaje en el que viajan damas solas, debe decirles algo alegre y con doble sentido, a lo que las damas le han de responder con mucha vivacidad, si no con descaro.

Es normal que los amantes acuerden encuentros casuales de esta guisa... e incluso que se produzca un rápido trasvase de ocupantes de un vehículo a otro. Estas paradas galantes pronto provocaron que los paseos dejaran de realizarse por las calles y plazas de la Villa, trasladándose a las (más discretas) zonas verdes que rodeaban la ciudad: La Alameda del Prado, llamada Paseo porque Felipe II solía pasear por ella; La Huerta de Juan Fernández; y los jardines del Palacio de El Buen Retiro. De ahí la expresión «darse un verde», que puede significar dar un paseo... o tener un escarceo amoroso (y a menudo, ambas cosas a la vez). Estas aventuras, por otro lado, no están extentas de riesgos, ya que si a los amantes se les va el santo al cielo y les coge la oscurecida en los descampados, pueden ser presa fácil de los ladrones, pícaros y valentones que toman al asalto dichos lugares al abrigo de la oscuridad...

Pero con todo, el lugar favorito de los madrileños, al menos durante el verano, es el río Manzanares. Durante el estío disminuye tanto su cauce que por sus arenas pasean las carrozas de los poderosos. De todos modos, poca o mucha, hay agua, y los humildes acostumbran a aliviarse de los agobiantes calores de

Julio y Agosto bañándose en él, aunque muchas veces para ello hay antes que excavar en el lecho arenoso del río para que salga agua suficiente. Evidentemente, tanto hombres como mujeres se bañan desnudos, para escándalo de los moralistas y regocijo de los curiosos, ante lo cual han empezado a instalarse desde hace algunos años balnearios de madera, donde por pocas monedas tanto el natural como el extranjero pueden refrescarse al abrigo de miradas indiscretas.

En la Alameda del Prado y a lo largo del río Manzanares se instalan con el buen tiempo vendedores ambulantes, que ofrecen a los paseantes agua fresca, fruta o dulces (como tortitas de leche).

Los Autos de Fe

Otro de los grandes espectáculos que ofrece la Villa y Corte son los solemnes Autos de Fe que periódicamente organiza la Inquisición en la Plaza Mayor, y a los cuales acude la nobleza y el populacho como si de cualquier otro festejo se tratara. Es posible que el extranjero, en especial si no es de las Españas, encuentre el Auto de Fe trágico, incluso cruel. Se ha llegado a decir de la Inquisición que nació con los Reyes Católicos, fue apenas consentida por Carlos I, apoyada por Felipe II, secretamente combatida por Felipe III y protegida hasta la exaltación por Felipe IV (el más frívolo de los Austrias!). Sea como fuere, y pese a que jurídicamente la Santa Inquisición no es más que un organismo de la monarquía de igual título que los demás Consejos, en la práctica se trata de una casta superior, con poder sobre toda la jerarquía social, y que a menudo se enfrenta (y con éxito) con los demás Consejos e Instituciones. Pero sigamos el viejo proverbio popular (Con la Inquisición, chitón), no sea que alguno de los 20.000 familiares del Santo Oficio se tropiece con este escrito.

Sobre los Autos de fe en sí, nos ceñiremos a la descripción (bastante objetiva) que de ellos hiciera en su día el viajero francés Barthelemy Joly, limosnero del rey de Francia y adjunto del abad general del Císter:

«El Auto de Fe se produce una vez efectuadas ya las pesquisas, detenciones, interrogatorios y torturas, cuando el reo ha confesado y se ha dictado sentencia. Entonces se lleva a cabo esta curiosa ceremonia, destinada a reconciliar a la oveja descarriada con el único Dios verdadero. Sacan a los presos de amanecida, cuando se dicen las primeras misas y los comercios aún no han abierto. Para ello se forma una procesión encabezada por el estandarte blanco y negro de la cruz, al que siguen otros estandartes similares mostrando cruces o imágenes de Jesucristo. Los que llevan los estandartes son todos ellos gente noble y principal, y van vestidos con austeros ropones negros. Tras ellos, vestidos de igual guisa, van la gente del pueblo, portando grandes cirios encendidos, y tras ellos los religiosos, sea cual sea la orden en que militan. Tras ellos, los condenados, vestidos con la túnica del sambenito, con una coroza (especie de mitra) en la cabeza, con los pies descalzos y con una pintura al cuello representando la pena que van a sufrir. Van escoltados por dos familiares de la Inquisición, uno a cada lado, y están atados con una cuerda al cuello. Tras ellos cierran la comitiva los funcionarios de la Inquisición: oficiales, secretarios, fiscales... y finalmente los Señores Inquisidores junto al Obispo de la ciudad, que estará presente representando al Papa.

La procesión, cantando (en latín) el Credo en voz baja, se encamina hasta una gran plaza pública elegida de antemano (en Madrid, normalmente la Plaza Mayor). Allí se ha preparado con antelación un gran tablado de madera, con tres graderías de bancos a los lados y al fondo, alzados progresivamente, a la manera de las aulas de la Universidad. Inquisidores y reos suben a las graderías centrales, sentándose los reos en las graderías más elevadas: Los condenados a muerte arriba, los condenados a galeras abajo, los que han de ser azotados en las gradas inferiores, casi al mismo nivel que los Señores Inquisidores y el Obispo, sentados bajo un rico dosel. El resto de los funcionarios de la Inquisición (incluidos los Familiares que vigilan a los reos), se acomodan en los bancos libres. En las graderías de la derecha se acomodan los canónigos de la ciudad y el clero en general; en la izquierda, los miembros de la justicia. De pie en la plaza se agolpa la multitud, silenciosa y sombría.

En el tablado hay un altar también de madera, donde se encuentra la Biblia, unas llaves grandes que representan las del Paraíso y una imagen del Cristo crucificado. El obispo del lugar (o a veces, un dominico) se coloca frente al altar y lanza un agresivo sermón destinado a provocar el horror y el terror a los castigos inquisitoriales, que no son nada comparados con los castigos que esperan a los pecadores en el Infierno. Terminado el sermón, uno de los secretarios lee uno a uno los nombres de los condenados, el crimen que cometieron y su propia confesión (voluntaria o no, poco importa), así como el castigo que les va a ser impuesto. El reo debe escuchar todo ello de pie en mitad del tablado central, encima de un taburete y con un cirio en cada mano. Al finalizar, se hacen cargo de él los representantes de la justicia secular, que ejecutan la pena en el mismo instante, según el orden prescrito: las de muerte primero, luego las demás. En ocasiones, esta macabra ceremonia se prolonga durante varios días...»

Corridas de Toros

No es conveniente que el viajero abandone la Corte de las Españas sin antes contemplar, al menos una vez, el espectáculo de las corridas de toros, antes único en el mundo, aunque ahora, con la expansión del Imperio Español, se está importando a otros lugares. Con todo las de la Villa de Madrid son, de largo, las de mayor renombre y fama, quizá debido a la asistencia Real.

Dicen los entendidos que ya los musulmanes andalusíes practicaban, desde antiguo, el arte de lancear a los toros, y enseñaron su costumbre a los cristianos, los cuales pronto se aficionaron a ella, pues era un deporte viril que les permitía a la vez impresionar a las damas y ejercitarse con las armas.

Las corridas se llevan a cabo en la Villa siempre el lunes, ya que el Domingo era el día del Señor, y no estaría bien que se dedicara Su Sagrado Tiempo a ejercicios frívolos.

Este curioso deporte se puede practicar de dos maneras: a caballo o a pie. El primer modo suelen emplearlo los nobles, que, acompañados de una cuadrilla de media docena de criados, parientes o amigos, se enfrentan con un toro bravo montados en rápidos y resistentes caballos, armados con lanzas largas, que llaman garrochones, o «rejones de muerte». Los jóvenes aristócratas se dedican a este deporte para probar su destreza con el caballo y también como ofrenda amorosa a su dama, aunque todos coinciden en que hay escaso riesgo para los caballeros, ya que entre todos aturden al toro, distrayéndolo si consigue destripar algún caballo con sus cuernos. Es un espectáculo vistoso, en el que sobre todo destacan los buenos jinetes. Los caballeros suelen ir disfrazados de manera extravagante, ya sea «a la cazadora» (con tonos verdes), «a la turca» (con turbantes y ropas de aspecto oriental), «a la italiana» (con calzas, calzones cortos, camisas anchas y coletos -chaquetillas- muy ajustados)... o simplemente visten el traje oscuro, habitual de la corte, pero adornado con bordados de plata y oro.

Pero el correr (o burlar) del toro también puede hacerse a pie, vestido con blusa o casaca suelta y calzón, y armado con cuchillo o espadín y rodela. Los que así justan con el toro reciben el nombre de toreadores de banda, y lo esperan a pie firme, esquivándolo en el último momento y asestándole la cuchillada cuando pasa por su lado. Hay quien cambia la rodela por la capa, enrollada en el brazo izquierdo, que es de color rojo para excitar al toro y burlarlo en el último segundo.

Otros (los menos) prescinden de defensas y se enfrentan al toro armados con pesados montantes (espadas a dos manos), golpeándoles en la testuz cuando la bajan para embes

tir. Burlar al toro de esta manera se considera de segunda categoría, y ningún noble con un mínimo de dignidad se aviene a ello. Por el contrario, entre el pueblo llano y sobre todo entre los rufianes de la Villa es deporte muy celebrado, y es común que salten a la plaza uno o más ventureros, individuos que, (a la manera de nuestros espontáneos de hoy) se lanzan sobre el toro sin previo ajuste o acuerdo con la autoridad. Los accidentes fatales suelen ser comunes, pero si el venturero se porta bien es costumbre darle algo de dinero, y quizá lo contraten como toreador de banda.

Se celebran esporádicamente corridas de toros en varios puntos de la Villa: Los cortesanos del Rey y los aristócratas suelen lancear toros de tanto en tanto en la explanada del Campo del Rey, situada junto al Alcázar (más o menos donde hoy está la plaza de la Armería). También, en ocasión de fiestas reales, se suele improvisar una plaza en los jardines del palacio del Retiro.

El pueblo llano también disfruta con este deporte, y para ello el Ayuntamiento de la Villa suele habilitar tres plazas: la de Antón Martín y la de la Cebada (que cierran con carros) y, cómo no, la socorrida Plaza Mayor, en la que se celebran corridas de mayor categoría, a las que asiste muchas veces la nobleza madrileña y en ocasiones hasta la familia real. Algunos nobles, muy aficionados al lanceo de los toros, disponen de sus pequeñas plazas de gradas de madera, privadas, como es el caso de la del Duque de Lerma. (Situada donde hoy está la plaza Neptuno, en el Sitio del Prado).

Como complemento a las corridas de toros suelen realizarse juegos de cañas. Se trata de una transformación de los torneos medievales, y consiste en una carrera entre varias cuadrillas de jinetes, que se asaetean unas a otras con lanzas de caña.

El jinete debe, en todo momento, mantener su caballo a galope tendido. La mitad de los caballeros suelen vestir a la mora, y la otra mitad, de cristianos.

Como detalle curioso no podemos dejar de mencionar que el afortunado poseedor de un balcón que dé a una plaza donde se celebre un espectáculo de toros no puede disfrutarlo para él y su familia: está obligado a cedérselo a quien la autoridad disponga (normalmente cortesanos o gente influyente)... sin percibir nada por ello, aunque los más espabilados suelen preparar refrescos y un aperitivo para conseguir así alguna propinilla... y quien sabe si no un favor cortesano!

Ir de Mentideros

Se trata de lugares de reunión de la gente ociosa de la Villa. En ellos la gente se reúne en pequeños corros, y discuten de los más variados temas. Con palabras de Néstor Luján (que creo que lo define mejor que nadie): «no solamente los poetas asistían a los Mentideros. Allí se solía ver la turbamulta urbana, la tremenda marea baja del Madrid castizo. Hidalgos de largas espadas y hambres ciertas; estudiantes bufos y tenebrosos, adictos a la sopa boba de los conventos; los galanes de la Corte con más viso; los cómicos, más famosos o más necesitados; los arbitristas, que tenían remedio para los males públicos; los mendigos, que pasaban de tres mil en Madrid, por aquellos años; los forasteros, curiosos de cualquier categoría y linaje; los valientes de mentira y los jugadores de ventaja. Una mezcla curiosa y democrática que, en aquella época en que no existía prensa alguna, era la más viva y más mentirosa gaceta de Madrid».

En la Villa y Corte los más importantes son tres:

El de las gradas de la iglesia de San Felipe el Real, situada en la Puerta del Sol esquina calle Mayor. A él acuden poetas, clérigos y, sobre todo, soldados. Sus horas de más animación son hacia las once y doce de la mañana y por la tarde, a la hora del paseo.

El Mentidero de los Cómicos, en la calle de Atocha, cerca de la Iglesia de San Sebastián, frecuentado por gentes del mundo teatral. Un buen lugar para estar al tanto de las noticias sobre comedias, libros y versos!.

El Mentidero del Alcázar, situado en las cercanías del Palacio Real, (y llamado por ello de las Losas de Palacio) Allí corren sobre todo rumores políticos, diplomáticos y militares, pues es frecuentado por covachuelistas (funcionarios de palacio). Pero también se divulgan amoríos y chismes... y en ocasiones se reparten cuchilladas, cuando la información la oye quien no debe.

Casas de juego

Reciben popularmente los nombres de Coimas, Garitos, Leoneras y Madrachos. Para abrir un garito es necesaria una Real Licencia, que el Estado solamente otorga a soldados inválidos de guerra (llamados estropeados) y a oficiales sin recursos económicos. Como las solicitudes eran muchas, en la práctica solamente reciben licencia los que tienen buenas recomendaciones o mejores contactos. En ellos se juega a cartas, siendo los juegos más populares el Hombre, el Faraón, el Siete y Llevar, los Cientos y muchos más. Están prohibidos todos aquellos juegos en los que solamente interviene el azar, como los juegos de cartas en los que se apuesta a carta tapada (Carteta, Parar, Vueltos, etc), y todos los juegos de dados.

Para jugar a ellos existen garitos ilegales, que los alguaciles municipales se encargan de cerrar (especialmente cuando no pagan puntualmente sus sobornos), y otros locales en los que, sin ser exactamente casas de juego, se disuelve más de una fortuna. Se trata de las llamadas Casas de Conversación, similares a los clubs privados ingleses del siglo XIX, en los que se reúnen aristócratas y personalidades distinguidas, y en los que aparte de hacer tertulias literarias (y en ocasiones, políticas) se suele jugar bastante, tanto a los juegos prohibidos como a los legales. También los clientes de las mancebías (burdeles) organizan alguna partidita de dados o de cartas, en especial si hay mucho ajetreo en la casa y se ha de guardar tanda.

Igualmente se cruzan apuestas en las Casas de Trucos, donde se juega a una primitiva versión de nuestro billar actual.

Recomendaríamos al forastero que si quiere visitar una Casa de Conversación intente ser invitado a la de la calle del Niño, que es residencia de don Luis de Góngora, eclesiástico y poeta. Si por el contrario desea probar suerte en una Casa de Trucos habrá de dirigirse a la calle del Lobo, donde está el establecimiento de don Luis de Guzmán, individuo delgado, sombrío y peligroso, casado con una noble venida a menos. Si lo que quiere es conocer un Garito con Real Licencia, puede dirigir sus pasos al de la calle Alta del Olivo, propiedad de Antonio Espinosa, ex soldado de la Guardia a caballo.

Por cierto, es interesante advertir al viajero que en el reino de Castilla solamente se puede jugar con la baraja autorizada, que solamente puede estamparse y venderse con licencia real. Aquel que sea sorprendido jugando con una baraja catalana o francesa puede ser fuertemente multado por la Real Hacienda.

Prostitución

Se calcula que hay más de ochocientos prostíbulos en el Madrid de los Austrias. Reciben diferentes nombres (Casas públicas, Casas llanas, Casas de Mancebía, Berreaderos, Dehesas). El responsable de la Casa ante las autoridades es un hombre al que se le conoce como padre, y que tiene que evitar en lo posible que haya disturbios dentro del local. Le ayuda a regentar el mismo una mujer de cierta edad, muchas veces una puta vieja, a la que llaman tapadora. Esa mujer debe ser nombrada por el dueño de la Casa (muchas veces, un cortesano o comerciante enriquecido), y su nombramiento es ratificado por la Villa de Madrid, que las usa así como confidentes: Deben avisar al Consejo tan pronto como alguna de las chicas contrae una enfermedad infecciosa, para que se la aparte del negocio hasta su curación. Un médico del Consejo reconoce a las prostitutas cada cierto tiempo. Si descubre a

alguna enferma, y la tapadora no ha dado parte de ello... pues el Consejo anula su nombramiento y la pone de patitas en la calle. Algunas de las mancebías más caras se usan también como discretas casas de citas.

Cuatro son las más importantes mancebías de la Villa y Corte.

Los cortesanos y aristócratas frecuentan la de La Solera, situada en la calle de los Francos, la más cara de la ciudad. Comerciantes enriquecidos, forasteros con la bolsa llena y estudiantes ricos visitan las dos mancebías de la calle Luzón. Por último, la casa de putas más popular entre el pueblo llano está situada en la plaza del Alamillo, y está siempre llena. El bullicio era allí constante, y a veces había que esperar hasta un par de horas para poder conseguir una chica.

También abundan las mancebías ilegales en el barrio de Lavapiés, y muy especialmente en una calle de nombre tan incitante como calle de la Primavera. Esta tiene la fama de poseer la peor y más peligrosa clientela de la Villa y los escándalos que en ella se daban obligaron a los alcaldes de la época de Felipe III (1628) a diseminar aquellos burdeles más al interior, por la barriadas de San Martín y San Juan.

Practican «el oficio más viejo del mundo» unas 30.000 mujeres, entre las autorizadas y las ilegales. Para que una joven se haga prostituta legalmente tiene que entregar un documento ante el juez de su barrio, en el que se especifique que es mayor de doce años, que ha perdido la virginidad y que es huérfana, o de padres desconocidos, o abandonada por su familia (siempre que ésta no sea noble). El juez del barrio le suelta entonces un sermón moralista (sin demasiada convicción) intentando que la muchacha se arrepienta de sus intenciones, y se aparte de esa vida de vicio y pecado. De no convencerla, le otorga un documento en el que se la autoriza a ejercer su oficio. A partir de entonces, y según la ley, cuando «esté de servicio» debe llevar una media capa negra, como distinitivo de su profesión. Por eso se las conoce con el eufemismo de Damas de medio manto.

La homosexualidad masculina se castiga con la castración y la muerte en la hoguera, tanto para el que «da» como para el que «recibe», así que los sodomitas o bujarrones tienen que ser (a la fuerza) especialmente discretos.

Batirse en duelo

En la Villa y Corte los lances de honor están a la orden del día. En general caballeros gentilhombres o menestrales, cuando se sienten heridos en su fama, opinión u honor, no vacilan en «Meter mano», cómo expresa el gesto de ponerla en la empuñadura para tirar de ella. A pesar de estar prohibidos por disposiciones reales y por la Iglesia (a partir del Concilio de Trento) se suele hacer bien poco caso de tales edictos.

En caso de ser detenidos in fraganti los castigos que dicta el Rey van desde el arresto domiciliario si no ha habido víctimas hasta el destierro de la Corte por un tiempo determinado, la cárcel o incluso el cadalso.

Si a esto añadimos la facilidad con la que los caballeros españoles deciden resolver el más leve roce a cuchilladas y el que las emboscadas son una manera más de eliminar molestos enemigos, nos encontramos con un Madrid cuyas calles a decir de muchos son de las más peligrosas del Reino.

Las razones que llevan a dos individuos a batirse en duelo son numerosas (y algunas ridículas desde el punto de vista del siglo XXI). Por desprecio, cómo ofender a alguien por no mirarle al pasar. Por insolencia, cómo mirarle demasiado. Por herir a un criado de la casa, pues éste es prolongación de su personalidad, etc. La lista sería interminable. De hecho se considera mayor insulto el recibir una bofetada que una sarta de palos, y cómo arrojar el guante a la cara o al suelo equivale a una bofetada es por lo tanto un claro signo de desafío, que ningún hidalgo de sangre caliente dejará de responder.

Por eso en la instrucción de los jóvenes Gentilhombres y Caballeros la esgrima ocupa un lugar destacado y no precisamente como deporte sino como método para defender el honor y por tanto la razón.

Por supuesto son tiempos de grandes espadachines y de notables maestros y tratadistas de esgrima. Entre ellos destacan Carranza y sobre todo Luís Pacheco de Narvaez, que en 1600 publica el notable tratado «Grandezas de la espada». Destacan como lugares donde se suelen producir duelos la Huerta de Juan Fernández, la Alameda del Prado y la Fuente del Acero, aunque muchos son los lances que se dirimen en plena calle, amparándose en la oscuridad de la noche.

Galantear monjas

Aquellos que deseen practicar los refinamientos románticos de la seducción pueden dedicarse a este curioso pasatiempo, muy en boga en la Villa. El galán, vestido con sus mejores galas y haciendo poses gallardas, rondará por el convento exhibiéndose ante las monjas, escuchando misa en su iglesia y mirando de reojo hasta descubrir la hermana o novicia joven que le sea de su agrado. A ésta le hará llegar, mediante el oportuno soborno o amenaza a la criada o celadora del convento, la primera carta de amor, concertando cita. Y si la monjita se adviene, empezará el excitante juego de las entrevistas fugaces y secretas, de cuchicheos a través de enrejados y celosías, de amores platónicos y de ardientes promesas de amor... Un discreto juego sentimental, a la manera del viejo amor cortés de los trovadores, que en ocasiones, no obstante, pasa a mayores. Entonces es cuando se rompe la clausura (en ocasiones espada en mano, como hicieran en su día Calderón o Lope de Vega) y se cometen escalos, fugas y sacrilegios varios. Que ya lo dice la sabiduría popular: Amor de monja, fuego de estopa y viento de culo, todo es uno.

No obstante, conviene recordar que ser galán de monjas es oficio peligroso. La Inquisición los persigue con celo y castiga con dureza, pues, como todo el mundo sabe, el Anticristo vendrá al mundo por los amores sacrílegos de una monja...



LIBER V

Apéndices
Módulos

Capítulo XI

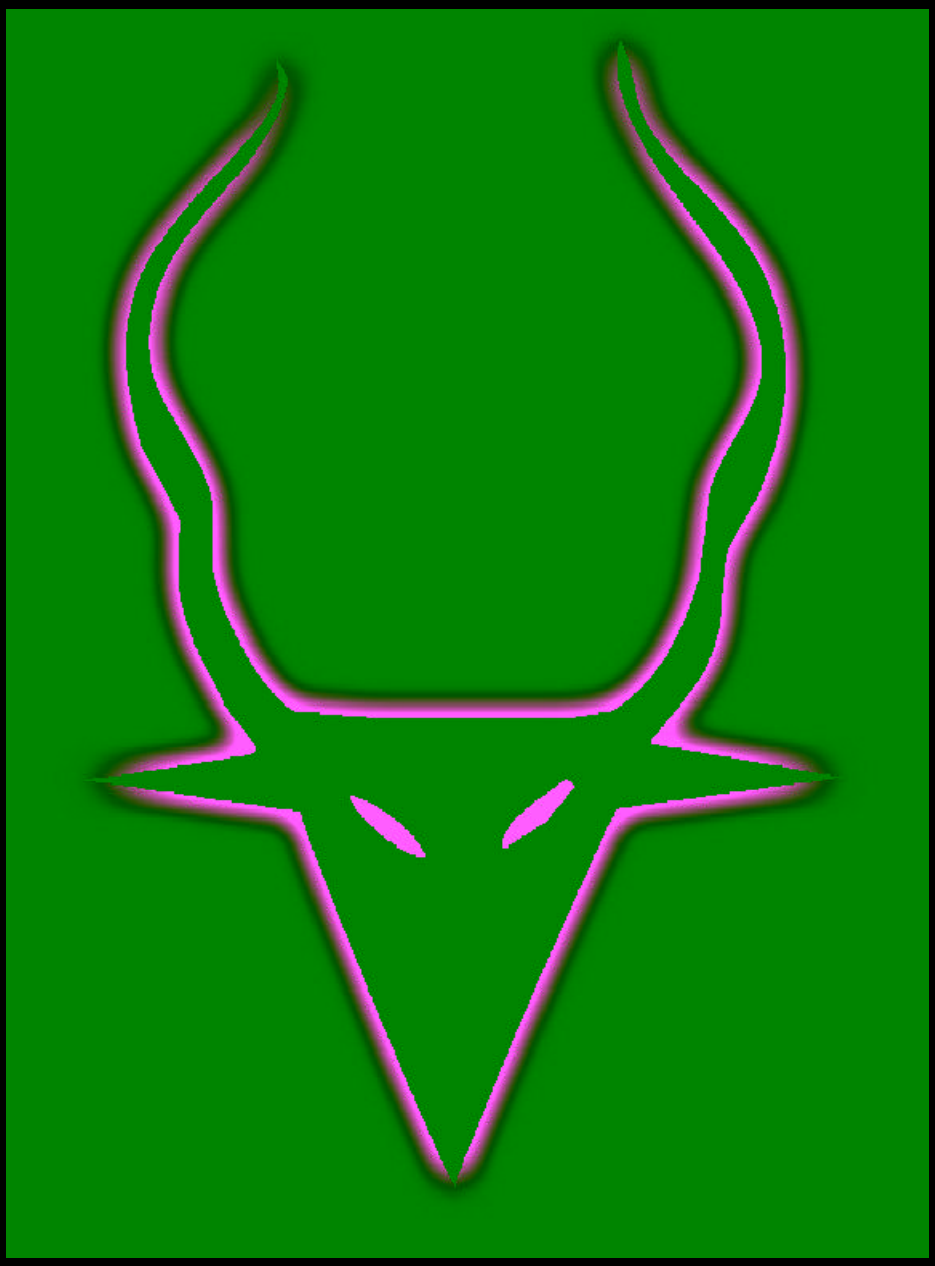
Apéndices

Res est apta senectuti
Seriis intendere
Res est apta iuventuti
Seriis intendere

JUEGO DE ROL · DEMONÍACO - MEDIEVAL

Aquelarre

Ricard Ibáñez



A QUE ESPERAS