

Ars Medica

Profesiones Vol. I
Médico / Curandero



Aquelarre Por Ricard Ibañez

Un suplemento para Aquelarre,
el juego de rol Demoníaco - Medieval

Quepuntoes C d P

Aquelarre

La tentación

AQUELARRE es un juego de rol basado en las tradiciones legendarias hispanas, ambientado en la Baja Edad Media durante los años 1300/1500. En estos años se están gestando toda una serie de corrientes de pensamiento, que finalmente darán como resultado, mucho más tarde, la aparición del Renacimiento, con nuevos valores y nuevas formas de ver la vida.

En el juego se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, los personajes del juego se van a tener que enfrentar con el Lobisome de Galicia, los Duendes Castellanos, los Guls de Al Andalus o los Follets de Cataluña. A éstos hay que sumar las criaturas que figuran en los capiteles románicos y en las miniaturas de los códices religiosos: tanto engendros demoníacos dispuestos a devorar nuestra alma como seres angélicos que vienen a castigar nuestros pecados.

Por su parte, los jugadores interpretan a personajes que representan hombres y mujeres medievales normales, con sus defectos y sus virtudes, con sus limitaciones y sus ventajas.

El juego está basado en fuentes históricas, pero no hay que confundirlo con un manual de Historia: convertir un período tan complejo de la historia en reglas jugables ha obligado a su autor a generalizar mucho. **AQUELARRE** es un juego de Ambiente histórico medieval, no un juego histórico medieval.

Las bendiciones de Adonai estén (una vez más) contigo.

Quepuntoes
PRESENTA



Ars Medica
1ª Edición julio 2 002
©2 002, Proyectos Editoriales Crom.
D.L.: SE-2911-2002
ISBN.: 84-95949-21-0
Impresión: Publicaciones Digitales, S. A.
www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25.

AQUELARRE

2ª Edición

Por Ricard Ibáñez

Ars Medica

Por Christian González

Editor

Diseño de la Edición

Ayudante de diseño

Portada

Ilustraciones interiores

Con la colaboración

desinteresada de

Corrección de estilo

Sergio Sánchez

Iván Cañizares

José Manuel Hernández

Raulo Caceres

Raulo Caceres, Toni Aldea

Gustavo Doré

Samuel Rubio

Prólogo

Han transcurrido dos largos años desde que este proyecto comenzara a andar con paso firme, allá por un mes de julio, tras plantear y debatir el proyecto con Ricard Ibáñez, con quien me encontraba cara a cara por primera vez. No recuerdo ya ni dónde y ni cuándo realmente surgió la idea, supongo que fue un pequeño germen que poco a poco tomó vida propia hasta convertirse en un terrible monstruo que en muchos momentos a duras penas he podido controlar. En un principio se trataba tan sólo de una mera ayuda sobre precios y productos medievales, dado que una de las cosas que más se echaba en falta en Aquelarre resultaba ser el poco equipo disponible para los jugadores, así como lo irreal que era en muchas ocasiones su sistema monetario. Así, bajo el nombre en clave de "Mercado de Toledo", empezaría a rodar el proyecto.

No tardarían, sin embargo, en surgir los problemas. Para empezar, no era nada fácil recabar una amplia y fidedigna base de datos de productos de la época, lo que me llevó a rebuscar en los más oscuros rincones de bibliotecas y librerías de todo el reino. El proyecto empezaba a avanzar, pero el gran volumen de datos quedaba desnudo y en muchos casos faltó de una explicación más amplia, por no añadir el gran desperdicio que suponía despreciar miles de páginas de una riquísima información que había costado un enorme esfuerzo recopilar. Es en este momento cuando el libro sufre un cambio importante en su objetivo final: me planteo el proyecto como una guía de costumbres y estilo de vida del Bajo Medievo / Renacimiento español, pasando a ser el factor monetario algo secundario en la obra. Se trata de recrear, en la medida de lo posible, los aspectos más relevantes de la vida cotidiana de la España de los siglos XV y XVI (los que concentran una cantidad de datos razonables para afrontar el proyecto). La primera consecuencia es que el libro inicial no va a poder suministrar el espacio necesario para ilustrar todo esto y, necesariamente, pasa a ser más de uno. Incluso el nombre inicial de "Mercado de Toledo" deja de tener sentido, se saltarán los límites del mercado dado que fuera de éste hay mucho que recrear: hospitales, caminos y viajes..., etc.

Soy consciente de que quizás el producto final pueda llegar a ser excesivamente denso para un simple juego, pero creo que es mejor así. En el amplio barrido que se hace sobre la sociedad de la época el seguidor de Aquelarre puede tomar aquello que crea conveniente y despreciar los aspectos que considere demasiado complejos o accesorios, pero sabrá que la información está ahí. Quién sabe, igual necesita en algún momento saber cuáles son los efectos de la mordedura de un áspid o cómo es un cortejo fúnebre.

Christian González,

en La Laguna, a 15 de abril de 2 002

ÍNDICE

La Medicina

La Práctica Médica	5
La Medicina Nazarí	7
Precios del material usado por médicos, boticarios y cirujanos	8

La Botica

Descripción de una botica	10
El Boticario I	11
Los fármacos o melecinas	11
Otros productos	29
de venta en boticas	29

La enfermedad

La Lepra	31
El Mal de San Antón	32
Mal de San Antón	32
Otras afecciones de importancia	32

Los sanadores

Los Doctores Universitarios	34
Médicos notables del siglo XVI (PNJs):	34
Cirujanos y barberos	37
La tienda del barbero	37
El barbero-cirujano	38
Barberos, cirujanos y curanderos del Siglo XVI (PNJs):	39

Hospitales y acogida de enfermos

Un hospital humilde	43
Hospitales musulmanes	44
Idea de Aventura	44

Higiene y salud

Los Afeites	48
Tabla de Afeites*	49

Santos y Curanderos

Los Santos	51
Ensalmadores,	51
saludadores y exorcistas	51
Entre los maleficios	51
más comunes destacan	51
Los Ensalmadores I	52
Los Salutadores I	52
Los Exorcistas2	53
Brujas y hechiceras I	53
La Curandera	55
(Revisión de la profesión)	55
Fertilidad	55
Los castigos a la brujería	56
Células, nóminas	56
y amuletos o dijes	56

Salud y heridas

Venenos	58
El veneno en Aquelarre:	59
Sustancias venenosas	60
Animales Venenosos	63
Antídotos	64

La Muerte

Cementerios	66
La herencia	67

Aventura:

Los ojos verdes	69
Carne de Momia	76
El Hombre Que Ríe	83

Mapa (Leyenda)

89

MONEDAS, PESAS Y MEDIDAS

Las monedas en Aquelarre	92
	92
	99

No hay cosa fuerte, que a papas, emperadores y prelados, así los trata la Muerte como a los pobres pastores de ganados.

Jorge Manrique 1440-1479

La Medicina

La práctica médica en los reinos hispánicos del Medievo está relativamente poco avanzada y desarrollada entre los cristianos, y es la heredada de largos siglos de tradición helenística y árabe. Se siguen las teorías de Galeno, gran médico del siglo II nacido en Pérgamo, según las cuales el cuerpo es un conjunto equilibrado de humores y por las alteraciones en la armonía natural de éstos se produce la enfermedad. Luego, para restaurar los humores corruptos, es necesaria su evacuación y de ahí el empleo de purgas, sangrías y vomitivos, tan característicos de esta medicina medieval. Los conocimientos que se tienen son básicamente los viejos conocimientos romanos transmitidos por los árabes invasores que, a su vez, los aprendieron en Bizancio y que pasan a las nuevas generaciones de médicos sin probar siquiera su validez. Se conoce la forma de ejecutar amputaciones, curar fracturas, extraer cálculos de la vesícula, realizar traqueotomías y cesáreas o, más adelante, extraer balas. Los tratamientos medicinales se basan en el descanso, en la manipulación de determinadas plantas y minerales, en el aislamiento de los pacientes o en la huida de las localidades contagiadas y también, en cierta medida, en la prevención, pero apenas hay desarrollo de los métodos anestésicos o de sutura y el diagnóstico es incierto al estar basado, principalmente, en la observación de la lengua, la toma del pulso y el análisis de la orina (antes de emitir un diagnóstico, se examina el color, el brillo, la transparencia o los sedimentos de la misma) y del resto de las excretas: heces, sudor, vómitos, esputos, etc. A estos tres principios explorativos se pueden añadir otros, tales como el examen de la vista, el olfato y el tacto o palpaciones. Para saber si existe fiebre se coloca la palma de la mano sobre el pecho, sobre el corazón, centro del calor vital y auténtica caldera orgánica; la observación de la lengua habla del estado de la cámara inferior, de las digestiones y del estado del hígado; aplicando la oreja al pecho se oye latir al corazón y palpando el vientre se hayan durezas de bazo, hígado e intestinos. En cualquier caso, hasta bien entrado el siglo XIX las intervenciones se caracterizarán por la violencia y el dolor.

Durante gran parte de la Edad Media, entre los mejores médicos se encuentran los judíos, los cuales han adquirido sus conocimientos médicos a través del estudio de la tradición científica islámica y los textos en árabe de grandes médicos del pasado como Galeno o Avicena. Resulta obvio por tanto que los reyes y gobernantes hispanos acudan velozmente a sus servicios cuando han contraído alguna enfermedad delicada, e incluso que el mayor responsable de velar constantemente por la salud regia, es decir, el médico real, sea normalmente judío.

Como se ha dicho, la buena salud del cuerpo se debe concebir como un discurrir armonioso de los fluidos y humores internos, en tanto que la enfermedad está originada por las "obstrucciones" de este flujo o por la

El Pronóstico

La capacidad de acertar el día en que el enfermo se va a curar o va a morir, es de extraordinaria importancia y es lo que da más fama al médico, al pensar todo el mundo que realmente sabe que se tiene entre manos el galeno. Por ello se preocupa de predecir con la mayor precisión posible los días en que cambiará la salud del paciente. Aparecen así los días críticos, que son aquellos en que con mayor probabilidad sucede un cambio en la enfermedad, bien hacia la salud o bien hacia la muerte.

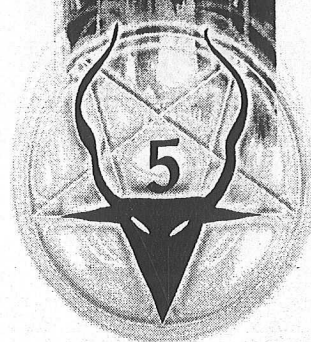
Se consideran días críticos principales y favorables los 5, 7, 11, 14 y 21 del transcurso de la enfermedad. La expulsión de materias crudas al quinto día de enfermedad, por las heces, vómitos, etc., no puede ser mejor pronóstico. Sin embargo, se consideran del todo desfavorables los 6, 8, 10 y 12. Siguiendo la misma teoría, se considera que ciertos años son fatales para la salud y de hecho son verdaderas trampas en las que la vida corre peligro, estos años son el 7, el 9 y sus combinaciones peores 63 y 81.

presencia de humores venenosos. De esta manera, la sangría se constituye como el principal remedio para establecer el equilibrio interno, llegando a hacerse de ella un uso equiparable al de la aspirina en nuestros días. Sin embargo, antes de someterse a la sangría, no está de más encomendarse a "Jesús y María siempre virgen" como tradicionalmente hacen los pacientes ante cualquier intervención de la época, dado que la sangría suele tornarse en una operación un tanto truculenta.

La Práctica Médica

Para realizar la sangría se suele sentar al paciente en un taburete de poca altura y, mientras éste ofrece el brazo izquierdo estirado y sosteniendo firmemente con la mano un largo bastón apoyado en el suelo, con la mano libre sujeta la "bacia" que le da el propio barbero y en la cual se va a recoger la sangre. A su lado, el barbero-cirujano, que es el encargado de realizar la intervención, sostiene un paño con la mano con la que acaba de sajar una vena en sentido longitudinal con una aguja en forma de gancho, mientras que, con la otra mano, estira la piel para facilitar de este modo el flujo de la sangre.

Otras veces se prefiere hacer la incisión en la frente. En este caso, puesto el paciente boca abajo y después de haberle rasurado el pelo, se le anuda al cuello un pañuelo a modo de lazo hemostático para que se engrose la vena que va a ser sajada. La elección del área del cuerpo a sajar es de gran importancia, dado que existen zonas que son especialmente apropiadas para realizar una sangría según la afección que se quiera tratar. El barbero suele tener en su mano recipientes con líquidos tonificantes, por lo general agua de azahar, para utilizarla en caso que el paciente pierda el sentido durante la sangría, sin embargo, si esto no bastaba para reanimarle, se le administra algún vino especiado fuerte. Para facilitar la cicatrización de la vena, se cubre finalmente la herida con un misterioso polvo, denominado a menudo "polvos simpáticos", elaborado por el propio barbero-cirujano según una fórmula secreta transmitida de generación en generación. La sangre vertida en la escudilla es ahora



cuidadosamente examinada. Como con los pulsos o la orina, hacen falta altos estudios y una enorme experiencia para conocer si tal sangre es rosa, de color de hierro, dura y negra, bermeja con círculo negro, roja con agua, blanca con espumas, de color de cera, ligera que nada en el agua y, en fin, una enorme cantidad de variantes capaces de ser distinguidas por el especialista.

Otro buen ejemplo de como se las gastan los médicos medievales es el célebre método para curar el dolor de cabeza que consiste en, una vez rasurada la cabeza del paciente, arrimarle a la piel desnuda una sartén candente que el desventurado debe soportar durante el mayor tiempo posible.

La técnica de la sangría tiene una versión más suave consistente en la aplicación de sanguijuelas. Este método se emplea sobre todo en las termas, lugar donde los barberos son muy solicitados puesto que, antes de iniciar cualquier ciclo de curas, resulta indispensable realizar una sangría.



Los tratamientos quirúrgicos son otro recurso empleado por los médicos del medievo, pero la cirugía no tiene, desde luego, el sentido curativo actual. Como en la antigüedad, cumple solamente fines reparadores en el caso de fracturas y luxaciones. También se pone en práctica una cirugía evacuante para trepanaciones y para aliviar abscesos. Tienen especial relevancia las amputaciones (muy frecuentes, causadas por la alta frecuencia de accidentes, cuchilladas y gangrenas y, como no, por el frío) y la cauterización, reservada sólo a los cirujanos, por medio de cauterios (hierros candentes de distintas formas) o compuestos cáusticos que perforan la piel. Con todo, existe un amplio abanico de intervenciones quirúrgicas.

En urología, se practican operaciones para las carnosidades de la verga, los callos y carúnculas, y los cálculos o "mal de piedra". Por carnosidades de la verga se entiende todos aquellos procesos que, por cualquier motivo, obstruyen las vías urinarias. Su tratamiento se realiza con las candelillas, que son unos tubitos que se introducen por la uretra hasta topar con el obstáculo, para posteriormente introducir por ellos sustancias cáusticas que puedan disolverlas. Luego están las operaciones de las hernias que, debido a que en la mayor parte de los casos se produce la castración, son llevadas a cabo por cirujanos empíricos, dado que no estaba bien visto por la clase médica latinista (es decir, universitaria) este tipo de operaciones con tan fatal desenlace. En oftalmología, se localiza el proceso de las cataratas en el cristalino y su curación por medio de la operación. También se tratan patologías como la rija, los tumores parpebrales, el orzuelo, afecciones de la musculatura del ojo, la oftalmía,

el glaucoma, etc. Se extiende además el uso de gafas o anteojos, entonces llamados antojos. Ya desde el siglo XIII se aplican diferentes tipos de lentes para mejorar la visión y su uso es bastante común en quienes tienen por hábito la lectura o en quienes usan a diario los Libros de Horas. Con respecto al cuidado de la boca, no sólo se sacan la muelas, sino que además se dedicaba bastante atención al cuidado y limpieza de la dentadura. El material quirúrgico es exiguo: cuchillos, navajas de barbero, tijeras, cauterios, punzones, agujas de suturar y de punzar, lancetas de sangrado, trépanos, badáis, espéculos, propulsores, algalias, ductores, tenazas, sondas, embudos y otros artilugios, como el banco hipocrático que se continuará utilizando hasta el siglo XIX. Además, de armas tales como arcos y ballestas se sirven también algunos médicos para la extracción de flechas, cuando la fuerza necesaria para tal operación sobrepasa a la del cirujano. Los anestésicos más empleados son el zumo de beleño, el zumo de cicuta y el de mandrágora, además de las cocciones de adormidera. Para contrarrestar el efecto de estos "anestésicos" y poder despertar al paciente se utiliza la ruda y el hinojo.

Una operación de fimosis

Ante una operación de fimosis, los cirujanos redactan un escrito por el que dan fe de que la operación se ha tenido que realizar por necesidad, asegurando así que no se trata de una circuncidación (operación hecha por vicio y no por necesidad) y que el paciente no es criptojudío. Es normal pues que el paciente guarde este documento como oro en paño durante toda su vida.

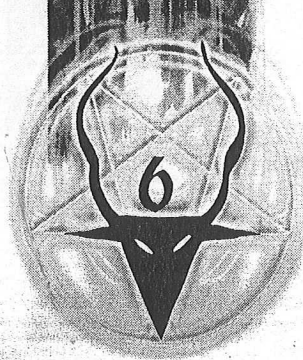
Un instrumento importante en la historia de la medicina es, sin duda, la jeringa de propinar lavativas.

El objetivo principal de la medicina es eliminar la materia que contamina al enfermo y, por lo tanto, en todo tratamiento abundan las sangrías y las purgas. Para estas últimas se usa la jeringa de propinar lavativas. Las hay de todos los modelos, formas y materiales: carey, nácar, plata, etc... y nada tiene de particular que el último modelo de jeringa sea motivo de conversación en los salones de la aristocracia.

A tal extremo llega la afición a usar lavativas que la lavativa de humo de tabaco, importado de las Indias Occidentales a partir del siglo XVI, es acogida con verdadero entusiasmo. Se afirma que el humo del tabaco actuaba como depurativo y antiespasmódico intestinal y, en algunos lugares, su uso es obligatorio para reponer a los borrachos. Nadie se libra del jeringazo salutífero, e incluso reyes han muerto por la aplicación de una lavativa que contenía veneno.

Consejos para conservar la salud

Según los médicos, el caballero debe trabajar lo menos posible y nunca llegar a fatigarse, usar poco del coito y de los baños, y alimentarse con los denominados buenos mantenimientos: perdices, pollos, yemas de huevo, gallinas, cabrito, carnero, ternera, aves de campo y frutas del tipo de las ciruelas pasas, todo ello regado con los mejores vinos que se puedan hallar, aguados.



La Medicina Nazarí

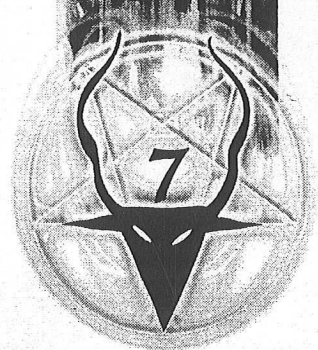
La medicina en la Granada Nazarí, en muchos casos más eficaz que la cristiana, postula por ejemplo que el contagio es la causa de la propagación de las epidemias que, como la peste, asolaban la península, y que sólo la adopción de medidas de carácter higiénico, basadas fundamentalmente en la limpieza con agua fría, fumigaciones para sanear la atmósfera, el aislamiento del enfermo, el lavado de los vestidos y utensilios y la prohibición de frecuentar baños públicos, conseguirá atajar su expansión. A través de distintos escritos se sabe además que allí se tratan con éxito males como la fiebre, las inflamaciones, la extracción de flechas, las roturas, las dislocaciones y las mordeduras o picaduras de animales venenosos. Incluso se llega a afirmar que el uso terapéutico de las bebidas alcohólicas, en concreto el vino y siempre bajo prescripción médica, puede beneficiar al enfermo, o que la base para prevenir cualquier enfermedad se halla en la adopción de una dieta y un modo de vida ordenado.

Medidas terapéuticas para tratar el mal de amores

- 1 Llevar al enamorado a cazar.
- 2 Llevarle a pescar donde haya muchos pescados, para que no se aburra.
- 3 Jugar (a los naipes) con él.
- 4 Tenerle en compañía de muchos.
- 5 Llevarle a pasear por los prados.
- 6 Que sus conocidos le hagan presentes los principios de la carnalidad.
- 7 Que le metan en negocios.

De los cirios y la oscuridad

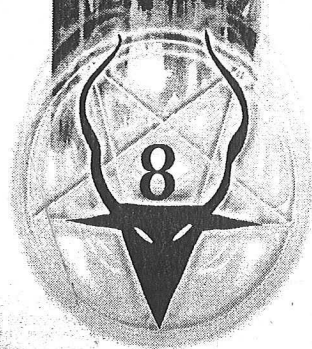
Hoy quizás nos resulte difícil llegar a entender lo que supone el cambio del día a la noche dada la excelente iluminación artificial de la que disfrutamos. Sin embargo, en la Baja Edad Media esto es muy distinto. Tras caer la noche todo cambia, todo es tragado por una inmensa oscuridad apenas atenuada por la poca luz que refleja la luna y el hombre tan sólo puede recurrir a deficientes sistemas de iluminación como las velas o las antorchas. Una buena forma de acercarse a esta sensación es introducir velas en tus partidas y apagar la luz de la habitación cuando sea de noche. Verás como el cambio es mayor de lo que en un principio podría parecer: todo es más difuso y siempre está rodeado de sombras muy marcadas e incluso hace más calor si estás cerca de las velas. Se empieza ahora a entender que distinto sería entonces el mismo salón en el que posiblemente estás jugando alumbrado por malolientes velas de sebo y quizás caldeado por una chimenea que además, al tirar mal, deja escapar mucho humo al interior de la estancia. En el interior, la iluminación se obtiene por la combustión de cera de abejas, de grasas animales o sebo (más barato, pero de muy mal olor y produciendo además más humo) y de grasas vegetales o aceites, todos ellos productos de fácil adquisición en cualquier botica. Con la cera y el sebo se hacen velas mientras que el aceite se usa en lámpara adecuadas para su combustión. El exterior de casas y patios tan sólo se suelen alumbrar con antorchas durante las festividades, así que las ciudades suelen dormir en total oscuridad.

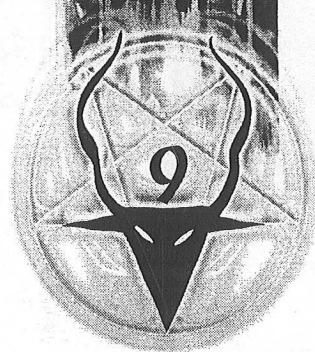


Precios del material usado por médicos, boticarios y cirujanos

Nº	Material	Precio (l)	Notas
1	Agujas de coser (el ciento)	68	
2	Almirez	204	Mortero de botica, sin majadero o mano de almirez (ver más abajo)
3	Alquitara	680	De tipo de alambique cobre
4	Anteojos de vista corta	34	
5	Anteojos de vista larga	34	
6	Anteojos de vista muy corta	51	
7	Bacines o bacías de latón	136	
8	Bacines o bacías de estaño	68	
9	Bacines o bacías de plata	4 768	Peso de 2 marcos, 1 onza y 40 ochavas (632 g)
10	Baldreses para tender emplastos	15	
11	Botecicos de madera	17	
12	Botecicos de vidrio	6	
13	Botes azules de botica	10 a 34	
14	Botes de electuarios	12	
15	Braserillo de cobre	102	
16	Buril	34	Herramienta de cirujano; los hay de limpiar los dientes, que es herramienta de sacamuelas
17	Caja de anteojos	34	Labrada a 68
18	Caja de barbero bañada	306	
19	Caja de cirujano pequeña	34	Para emplastos
20	Caja de espejo	136	De marfil
21	Caja de herramientas de muelas	204	Incluye: dos gatillos de hierro, un botador, un descarnador y una lima
22	Caja de píldoras pequeña	17	
23	Calentador de paños	170	Para secar y calentar los paños que se colocan sobre la cara de los clientes
24	Cedazo de cerdas pequeñas	17	Tamiz con marco de madera
25	Cedazo de tela de seda	25,5	
26	Cuchillo de cabo de latón	24	
27	Cirios de colores	24	85 la libra. Para honras fúnebres y poner a los santos
28	Coladeras de caceta	68	Caceta es un cazo de boticario
29	Devociones	de 51 a 110	dependiendo del tamaño. Estampas de devoción
30	Embudico de latón	4	
31	Escalfadores	340	Jarros de metal con tapa agujereada en la que los barberos guardaban el agua caliente para afeitar y sobre los que calentaban los paños
32	Escarpidores	4	Peines anchos de dientes para peinarse cuando el cabello está enredado
33	Esponjas (la onza)	6,5	Entre las herramientas de cirujano
34	Estuche de cirugía	680	Con las herramientas básicas para ejercer su profesión
35	Hilo de seda (la onza)	12	Para coser heridas
36	Jeringas de cirugía	de 14 a 25,5	Para realizar lavativas
37	Lancetas de sangrado, juego de	204	Pueden ser guarnecidas en plata o de latón
38	Lancetero	17	Estuche para las lancetas
39	Lienzos de curar heridas (la vara)	34	
40	Manos de almirez (majadero)	20	34 si es de madera de boj. Majadero, es decir instrumento con el que se maja
41	Martillo de cirugía	68	Para extraer muelas, también llamado martillo de orejas
42	Medidas de botica	204	todas las de una botica. De aguas, aceites y jarabes
43	Melecinas de cuero	34	Instrumentos para echar lavativas
44	Molejón	375	Artificio con una piedra de afilar giratoria
45	Mondadientes de marfil (12)	85	
46	Navaja de barbero	34	
47	Olla de cobre para sacar aguardiente (alambique)	de 510 a 1 496	Con su cubierta
48	Orzas	68	Vasijas vidriadas de barro, altas y sin asas, que sirven de lo común para echar conserva
49	Papel de estraza (la resma)*	136	*Nota del editor: 500 hojas de papel siendo las medidas actuales más utilizadas 70x100 cm
50	Peines	34	
51	Peinador	5 250	Toalla o lienzo, que se rodea al cuello, plegado con tirillas ajustadas, que se atan para peinarse o hacerse la barba. Estos son de Portugal y bordados de amarillo
52	Piedras de adobar	612	Para perfumar guantes
53	Piedras de afilar	102	
54	Pinzas	34	
55	Rallos para agárico	10	Rallador de botica
56	Redomas	de 8 a 68	8 las más pequeñas a 68 las de cristal veneciano. Vasijas de vidrio ventricosas y gruesas y angostas de boca
57	Redomicas de vidrio	de 2,5 a 4,5	
58	Tenacillas de barbero para muelas	17	
59	Tenacillas de cejas	de 17 a 136	A más precio más gruesa
60	Tenazas de cortar y de sacar huesos	136	
61	Tijeras de barba	27	De barbero
62	Trepanos	68	Instrumento para trepanar
63	Ventosas	12	

*si no indica cuantía se considerará una unidad aunque el término esté en plural a no ser que se refiera a un conjunto de elementos





*Sé médico, Fausto, amontona oro
y que alguna cura portentosa immortalice tu
recuerdo.*

*Summum bonum medicinae sanitas:
El fin de la medicina es la salud del cuerpo.*

Christopher Marlowe – Fausto

La Botica

Como hemos dicho, toda la medicina medieval está basada en la que en su día promulgaba Galeno, quien, apoyándose en los conceptos de la terapéutica clásica (alimento, medicamento y veneno), postula los principios de una farmacología racional. Según esta base, el alimento procede del animal, el medicamento del vegetal y el veneno del mineral. El mundo vegetal es recogido en los denominados herbarios, "libros en los que se catalogaban las plantas medicinales", el animal en los bestiarios y el mundo mineral en los denominados lapidarios. De esta manera, toda la farmacología medieval está principalmente centrada en el mundo vegetal y será con los vegetales con los que se preparen los numerosos compuestos o polifármacos (medicamentos elaborados a partir de las partes activas de distintos vegetales o "simples") que acaparan la botica medieval.

Sin embargo, para que las plantas puedan tener un efecto medicinal, deben primero ser tratadas a fin de obtener ciertas sustancias que contienen y que presentan una acción específica. Así, para realizar esta extracción, se pueden utilizar distintos procesos: hervir la planta en agua (decocción), añadir agua hirviendo sobre la especie medicinal (infusión), sumergir el simple en agua fría (maceración), o bien extraer las partes activas de los simples frescos y con alto contenido acuoso (extracción). Con el Renacimiento, además, aparece un nuevo método, la destilación, y con ella el auge de un nuevo profesional de la medicina, el esparigirico. Estos son alquimistas que emplean la parte material y técnica de la alquimia para la preparación de medicamentos destilados, líquidos de una pureza óptima libres de toda materia. Son los denominados remedios alquímicos y representan el nacimiento de la farmacia moderna.

Los remedios alquímicos pueden ser de varios tipos

- ▶ **Aguas simples:** obtenidas por destilación de una planta al baño maría, previa maceración en alcohol.
- ▶ **Aguas compuestas:** por destilación de dos o más hierbas, podían tener usos medicinales, aromáticos (para aromatizar manos, cara, barba y piel, así como vestidos, pañuelos y ropa de cuerpo y cama) o cosméticos (para el adorno y embellecimiento de la persona, devolviendo el buen color facial, quitando arrugas, protegiendo del sol y eliminando manchas y defectos de la piel)
- ▶ **Aceites:** obtenidos por destilación de plantas, animales o minerales.

El principal impulsor de estas nuevas teorías es Paracelso, quien considera que lo que cura no era el simple en su conjunto, sino su quintaesencia, el arcano, la parte más pura y noble de éste. La droga deja pues de ser una

unidad para convertirse en un conjunto de sustancias extraíbles por destilación y que pueden ser aplicadas con mayor eficacia de manera individual, pudiendo incluso realizarse nuevos compuestos con varios de estos extractos. Con ello se modifica la figura del boticario, cuyo objetivo prioritario deja de ser el mezclar, para dedicarse a la extracción y preparación de compuestos. De esta manera surge gran cantidad de nuevos fármacos (aguas y aceites destilados, bálsamos, espíritus, sales, extractos, tinturas, elixires, esencias, magisterios y flores, entre otros), algunos de composición secreta y que se denominan con el nombre de su autor (como el aceite de Mathiolo, por ejemplo).

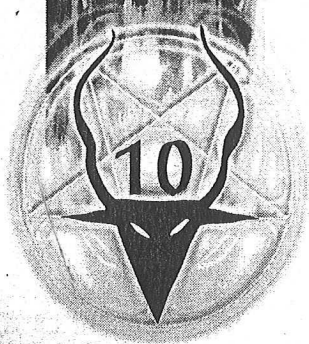
La gran diferencia entre la terapia galénica medieval y esta farmacología renacentista son las sustancias a emplear, mientras que la primera es predominantemente vegetal, la segunda emplea sustancias procedentes de los tres reinos de la naturaleza.

El otro gran impulso de la medicina durante el Renacimiento se debe a la entrada en escena del mundo de las Indias Occidentales. Los barcos que llegan de esas nuevas tierras traen consigo materias exóticas, como la zarzaparrilla o el tabaco, la anestésica coca, el aceite de capaiba (un buen cicatrizador) o hasta el venenoso curare, enviadas a la península por misioneros y que contienen grandes propiedades terapéuticas.

Descripción de una botica

La Botica, en sí misma, es la tienda del boticario, que es a su vez el que vende drogas y medicinas y que, por razón de tenerlas en botes, se le llama boticario. Estos curiosos establecimientos, primitivas farmacias, constan por lo general de botica, rebotica y laboratorio. En la botica, abierta a la vía pública, se encuentra el cordialero, que es la estantería donde se hallan los botes que contienen los remedios y venenos. Unos son altos y estilizados y se denominan albarellos (nombre que proviene del árabe al-biruni: para guardar drogas), otros son bajitos y panzudos y se llaman orzas. Todos suelen ser de cerámica blanca o azul y, a falta de tapa, algunos se cierran con pergaminos de iglesia en los que se ven notas musicales o florida caligrafía religiosa. Los prodigiosos remedios que guardan se indican en las cartelas: Alacrán, Ojos de Cangrejo, Benjuí, Maná de los Judíos, Cebada Perlada, Esperma de Ballena, etc. Hay también numerosos pomitos, frascos periformes, vinajeras de novia, cajas de madera policromada, tarros con esencias y perfumes, balanzas, o copas de vidrio destinadas a jarabes y ungüentos. Más al fondo está la rebotica, pequeña y cumplida. La rebotica es el lugar donde se da el toque final, el repaso y puesta a punto de los medicamentos que van a ser expendidos. Junto a una mesa oscura de nogal, con libros de fórmulas magistrales, recetarios y almireces, se agrupan tarros, pildoreros, balanzas y granatorios. Hay que elaborar las recetas según las fórmulas escritas por los médicos, quienes ponen al final de ellas las iniciales H.S.A.: "Hágase Según Arte".

Más allá, iluminado por las cristalerías opacas y policromas que dan al pequeño jardín de las plantas medicinales, se encuentra el laboratorio. Es un escenario fascinante, repleto de mil cosas: retortas, matraces, alambiques, morteros, calaveras y animales disecados que nos contemplan impávidos desde las repisas. En el está el gran horno de destilación, donde se realizan las mezclas y salen los compuestos, los colirios, los emplastos, los jeringatorios, los masticatorios... De la pared cuelgan los



Breve resumen acerca de los preparados de botica del siglo XVI

- **Aceite:** cuerpo oleaginoso que se mantiene líquido a temperatura ambiente.
- **Aguas:** destiladas o no. Son remedios a base de agua a la que se ha incorporado un determinado producto por simple disolución o por destilación. Las hay de uso medicinal y de belleza.
- **Bálsamo:** resina líquida, o preparado resinoso con la misma característica física.
- **Cataplasma:** papilla espesa, generalmente a base de pulpa de frutas y de harina a la que se añade el medicamento. Se aplica extendida sobre la zona afectada, bien fría o caliente.
- **Cerato:** tiene base de cera o aceite y también es de aplicación externa.
- **Cocimiento:** o caldo medicinal. Este caldo puede ser de medicamentos o de simples alimentos, siendo especialmente recomendable el de gallina gorda.
- **Electuario:** variante muy azucarada de los jarabes para así ocultar el mal sabor de los medicamentos que contiene.
- **Emplastos:** son ungüentos de alto contenido en resinas, lo que lo hace muy adherente. Son la especialidad de los curanderos.
- **Infusiones:** se preparan por incorporación del medicamento a agua hirviendo, o viceversa, y dejando reposar un hasta que el agua está a temperatura ambiente.
- **Jarabes:** medicamentos líquidos, pero poco fluidos, al estar compuestos por dos partes de azúcar y una sola de medicamento. Pueden ser simples, con un solo medicamento, o complejos.
- **Jugos:** se obtienen exprimiendo con una prensa productos animales o vegetales.
- **Julepe:** refresco a base de agua de rosas ideal para conciliar el sueño.
- **Locs:** jarabe espeso como la miel y que se toma junto con un trozo de regaliz. Se muerde una de las puntas del regaliz hasta que se forma una especie de pincel que se unta en el loc y se chupa.
- **Pastillas y tabletas:** fabricadas a partir de pasta de azúcar a la que se añade el medicamento y que al enfriarse se solidifica. Son de uso interno. Las hay de medicina, de belleza y de olor (para combatir el mal aliento).
- **Píldoras:** porción de electuario que se endurece con polvos, son de pequeño tamaño.
- **Polvos:** tanto para aplicación externa como para la fabricación de píldoras. Son muy celebrados los hemostáticos, que nunca faltan en el estuche de los cirujanos. Llagas, cánceres y enfermedades de la piel también suelen ser tratadas con polvos.
- **Pomadas:** se fabrican con base de grasa de animales y carecen de resinas, por lo que son un poco menos consistentes que los ungüentos. Se llaman así porque antiguamente se les añadía manzanas (pomaz).
- **Trociscos:** similares a tabletas y pastillas, se diferencian porque no tienen base de azúcar, sino por ejemplo de miga de pan.
- **Ungüentos:** de uso externo, tienen una consistencia similar a la manteca y suelen incorporar resinas.

restos de un cuervo y una inquietante fauna de búhos, lechuzas, serpientes y comadreas se esconde entre el desorden de hornillos, pesas y medidas, balanzas, frascos y almoreces; sus entrañas debieron utilizarse otrora en pocimas, infusiones y ungüentos curativos. Cualquier establecimiento curativo que se precie también posee un viborero, una lagartera y un profundo estanque lleno de sanguijuelas.

Muchas de las boticas se instalan en monasterios y hospitales y sirven de esta manera, no sólo a la propia comunidad, sino también a las necesidades de los pueblos del contorno. En muchos casos funciona ya una iguala, o especie de primitivo seguro médico. Los pequeños propietarios, los campesinos y artesanos ceden anualmente una reducida parte de sus ingresos, cosechas e industrias al monasterio y éste, a cambio, se compromete a suministrar cuantos remedios o fórmulas curativas sean necesarios.

El Boticario¹

El boticario, también llamado especiero, es pues el encargado de preparar y combinar las sustancias que se consideraban medicinales. Este debe desempeñar su oficio públicamente a la vista de todos y ser diligente en cumplir lo que los médicos le manden. Huirá de la mentira y del engaño, no faltando en el peso de los fármacos, bálsamos y cosas aromáticas. El boticario tiene que hacer los ungüentos de santidad, y confeccionar las unturas de suavidad o pomadas, y no despachar de ninguna manera y por ningún precio sustancias venenosas a personas que infundan sospecha, ni en una medicina simple ni como ingrediente de medicina compuesta, no sea que, guiados por la malicia, convirtieran aquellas medicinas en venenos para dañar a sus familiares (encontrarás más información sobre los boticarios en un próximo suplemento sobre Alquimistas).

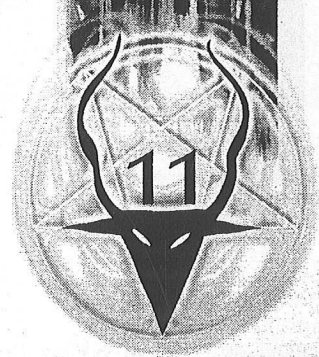
Los fármacos o melecinas

Con la llegada del Renacimiento, aunque la farmacopea continua teniendo un carácter eminentemente empírico y la química se confunde con la alquimia, las triacas, bálsamos y antidotos milagrosos van perdiendo terreno. Un mejor conocimiento de la herboristería hace que los remedios y terapias medicinales se apliquen con mayor discernimiento, destacando en este sentido el uso de digestivos, laxantes y vomitivos. Junto con las hierbas, los principales agentes curativos son las especias y las drogas, ambas suministradas en polvo.

♦ **Cómo puede nadie curar las enfermedades de Alemania con medicamentos que Dios colocó a las orillas del Nilo?**

Reune a mil personas,
y cada una tendrá una
digestión que no se
parecerá a la de ninguna otra.

Paracelso



Glosario de términos médicos

AHIJO: Repleción del estómago y mala digestión por falta de calor natural.

2 empacho típico por comer antes de haber digerido los alimentos anteriores. Es un corte de digestión.

ALMADIAMIENTO: mareo.

Amortecimiento: flaqueza o pérdida de fuerzas de los miembros.

APOPLEJIA: Es pasión de cerebro que quila el sentido y movimiento a todo el cuerpo, súbito y anticipado de una gran voz, causada por la opilación de los meatos y ventrículos del cerebro. Se conoce también por perlesía.

APOSTEMA: Absceso, acumulación de pus bajo la piel o intramuscular, suele abrirse y hacer llaga.

ARDOR DE ORINA: Sensación de orinar agua hirviendo y capaz de lacerar y llagar las correspondientes vías.

ARENAS: Sedimento duro de la orina.

ARTÉTICA: Gota artética o fría, dolor de las articulaciones de todo el cuerpo.

BARROS: manchas de la piel de la cara producidas por sangre.

BOCA: Fístula.

BUBAS: o bubones, tumores inflamatorios en ingle, axila y cuello, normalmente ligadas a la sífilis. Las de la peste de denominan pestilentes.

CALAMBRE: encogimiento de los nervios por frío.

CALENTURA: La fiebre, en cuanto es calurosa y ardiente.

CAMARA: Diarrea.

CAMARAS DE SANGRE: Expulsión de heces mezcladas con sangre, hemorragias anales.

CÁNCER: Tumor que destruye el miembro sobre el que se asienta.

CARDIACA: o tremor de corazón. Sensación de que el corazón tiembla o salta dentro del pecho.

CATARATA: Producida por vapores acuosos que ascienden desde el estómago hasta los ojos provocando la pérdida gradual de la visión.

CATARRO: romadizo o coriza, por flaqueza del cerebro, que no puede gastar o usar los vapores y humores por el creados, o hasta él llegados, los cuales son excretados en forma de mocos por la nariz y por la garganta; humedad que cae del cerebro al pecho.

CIÁTICA: o gota de las ancas, dolor o frío metido en el encaje del hueso de la cadera.

CÓLICA: o "colica passio", es pasión en el penúltimo intestino colon, con dificultad de la salida de estiércol, cursa con violentos retortijones, ansiedad, sudores y vómitos.

CORIZA: Catarro.

CULEBRILLA: Erisipela.

CUARTANAS: Fiebres cuartanas, paludismo, es la enfermedad más frecuente en el siglo XVI.

Responden al cuarto día.

CHANCRO: Cáncer ulcerado.

DESCONCERTADO: Magullación de la carne y los nervios; también es salirse un hueso de su lugar sin que haya quebradura.

DIENTERIA: Expulsión de flujos sanguíneos por vía anal, atribuida a flema salada y cólera que desuellan el interior de las tripas.

DIVIESOS: Clavos, forúnculos; inflamación dolorosa en forma de piña, que suele abrirse en dos o más bocas por donde sale la materia gruesa que el vulgamente se llama raíz y que nace en los lugares carnosos.

DOLOR DE COSTADO: Cualquier enfermedad que curse con la sensación de fuertes punzadas dolorosas en el costado, las cuales son agudas y vienen acompañadas de fiebre y tos.

DOLOR DE UADA: Cólico renal. En sentido más amplio, cualquier dolor agudo localizado entre la cadera y las últimas costillas.

DOLOR DE JUNTURAS: Dolores de las articulaciones.

ELEFANCIA: Hinchazón de la piernas y pies por superabundancia de sangre y que comienza en forma de varices.

EMPEINE: Enfermedad corrosiva de la piel, que la hace parecer seca, áspera y rubicunda, y se acompaña de picor.

EMUNTORIO: Pequeña buba.

ENCORDIO: o incordios. Tumores o secas que salían en las ingles debido al mal francés; se llamaban encordios por nacer en un lugar lleno de cuerdas o tendones.

La expresión actual de incordiar debe nacer de la dificultad para andar que tiene el afectado por un encordio.

ERISIPELA: o herpes, es inflamación y encendimiento extendido por el cuero, hácese de cólera. Enfermedad considerada del grupo de las contagiosas.

ESCARIES: Sarna.

ESCRIRRO: Cáncer duro. Hinchazón dura e indolora causada por melancolía o flema viscosa.

ESCRÓFULA: Nódulos en el cuello, por cualquier causa, irregulares, que pueden terminar llagándose.

ESPASMO: Encogimiento de un miembro hacia una sola parte, debido a que el nervio que tiene dentro se encoge hacia su nacimiento.

ESQUINANCIA: Anginas, es un mal apostema que impide el aliento o el tragar. Suele cursar con fiebre y tos.

ESTRANGURIA: o destilación de la orina. Dificultad extrema para orinar. La orina sale gota a gota, como de un alambique, con ardor y dolor; generalmente se considera debida a flemas que taponan las vías.

ESTUPOR: Apoplejía. Referido a una extremidad o a un órgano se dice del miembro entumido o falto de sensibilidad e, incluso, de motilidad.

FIEBRES: Son consideradas enfermedades en sí mismas. Las hay cotidianas, diurnas, nocturnas, tercianas, cuartanas, etc.

FÍSTULA: Úlcera cóncava, honda, sucia, ancha por dentro y estrecha por fuera.

FLAQUEZA DE ESTÓMAGO: Mala digestión motivada por el frío, embarazo, lombrices o tristeza.

FLEMA SALADA: enfermedad de las palmas de las manos y de las plantas de los pies; enfermedad fea y enfadosa.

FRENESÍ: Especie de locura causada accidentalmente de la gran calentura la cual, mitigándose la fiebre, cesa.

FUEGO DE SAN ANTON: Corrupción y muerte de un miembro. Es el ergotismo gangrenoso, causado por el consumo de cereales contaminados por el cornezuelo del centeno.

GANGRENA: Putrefacción de los miembros.

GONORREA: Emisión involuntaria y continua de esperma por falta de virtud retentiva.

HEDOR DE BOCA: por dientes y encías podridos o por humores corruptos en el estómago.

HERNIA: Hinchazón del escroto.

HIDROPESIA: Enfermedad de humor acuoso, que hincha todo el cuerpo. También denominada ascitis.

ICTERICIA: Descarriamiento de la bilis amarilla, o cólera, caracterizada por el color amarillo de los pacientes.

ILIACA: Opilación de los intestinos superiores.

LAMPARONES: Es hinchazón dura de las landresillas -ganglios del cuello o axila- y otras partes envueltas en tela. Van desde el bocio a las paperas.

LANDRE: Inflamación ganglionar con colección de pus en axilas, ingles y tras la orejas, de origen pestilencial.

LEPRA: Enfermedad contagiosa; Fealdad y llaga en el cuerpo causada por melancolía derramada.

LETARGIA: o modorra, causada por un apostema de la parte posterior del cerebro. Sueño profundo con calentura.

LIENTERIA: Es un flujo y es intestinal, que tal cual se come y se bebe se expele, sin digerir. Diarrea.

LOBANILLO: o lupia, tumoración del cuero cabelludo indolora y movable.

MADRE: Útero.

MAL DE BAZO: Hinchazón del vientre a nivel de la viscera acompañada de color negruzco de los pacientes. Causada por opilación.

MAL CADUCO: El de la gota coral, porque cuando da hace caer al paciente de su estado.

MAL DE MADRE: amplia gama de padecimientos de la mujer y que se relacionan con el útero, directa o indirectamente. Va desde los trastornos menstruales a la epilepsia o gota coral y la causa es siempre la misma: retención de esperma. El mejor remedio, según Avicena, es que las históricas, que así se llama a las mujeres afectadas de mal de madre, practiquen el coito con el fin del eliminar el esperma retenido, remedio este muy mal visto desde el punto de vista de la moral cristiana.

MELANCOLIA: Enfermedad conocida y pasión muy ordinaria, donde hay poco contento y gusto.

MODORRA: Letargia.

MORFEA: Mancha blanca desagradable de la piel considerada una especie de lepra.

MUNDIFICAR: Limpiar, purificar.

NEQUIJÓN: Gusano nacido de la corrupción del sarro acumulado en los dientes y que se come éstos a la manera que la carcoma la madera, de ahí la expresión al beber aguardiente por la mañana en ayunas de "matar el gusanillo".

NOLI ME TANGERE: afección cancerosa que se come el rostro poco a poco y cuanto más se intenta curarla más agresiva se hace, de ahí el nombre de "noli me tangere", mejor ni tocarla.

NUBES: vapores en los ojos que nublan la visión.

OFALMIA: Apostema de la conjuntiva que provoca que de los ojos corran humores como de una fuente y se crien legañas; cursa con dolor y lleva a la pérdida de visión.

OPILACIONES: Enfermedad ordinaria y particular de doncellas y de gente que hace poco ejercicio. Es obstrucción y embarazo de las vías y conductos por donde pasan los humores.

PALPITACIONES: Saltos del corazón.

PANADIZOS: Son apostemillas calientes en la raíz de las uñas; da mucha pesadumbre porque suele anclarlas. Llámese también útero.

PASIONES DE SILLA: Almorranas.

PASMO: Enfermedad de los nervios que atrae el nervio a su nacimiento y priva el movimiento.

PERLESIA: o apoplejía, nombre que se da a la parálisis.

PLURESIS: Dolor de costado por apostema de las costillas, con fiebre aguda y tos continua.

PESTILENCIA: Peste y también envenenamiento debido a respirar malos efluvios.

PODAGRA: Gota en las articulaciones de los pies.

POSTILLA: Una costra o costrilla de sarna o buba. Pústula.

POTRA: o quebradura, así es llamada la hernia escrotal o invasión del escroto por un asa intestinal.

REUMA: Flujo o corrimiento de los humores desde la cabeza a las partes bajas.

ROMADIZO: Catarro. Humedad que cae del cerebro a las narices.

Roña: Especie de sarna. Roñoso es el que tiene sarna.

SAHORNO: Escocimiento por orina.

SARAMPIÓN: Tipo de viruelas originadas por humor cólico.

SARNA: Enfermedad contagiosa. Procede de humores corruptos engendrados en el hígado, que convertidos en humedad y vapor son expulsados por el cuerpo.

SECA: Apostema de la peste, bubón.

SIESO: Ano, la parte inferior del recto.

SINCOPE: o síncope, desmayo por caída súbita de las virtudes, al no llegar al cerebro el espíritu vital del corazón.

SINGULTO: o hipo, procedente de contracciones del estómago causadas por calor o frío inconvenientes, o por mordicación producida por humores y alimentos inadecuados.

SOLLIPO: Hipo.

TABARDETE: o tabardillo, calentura pestilente con abundancia de sangre que se manifiesta por manchas en la piel, posiblemente sea tifus exantemático.

TENESMÓN: o pujo, El enfermo se ve martirizado por dolores y retortijones, y por ganas continuas y prácticamente inútiles de defecar.

TERCIANAS: Fiebres; la calentura que responde a tercer día.

TINA: Enfermedad contagiosa. Producida por humores corrompidos en el cuero cabelludo.

TOLONDRÓN: Hinchazón de la cabeza.

TREMOR: Temblor involuntario de un miembro o extremidad, atribuido a causas como el alcoholismo y el exceso de coito.

TULLIMIENTO: Falta de sentido y de movimiento en un miembro por frío o cualquier otra causa que dificulte el paso de los espíritus por los nervios.

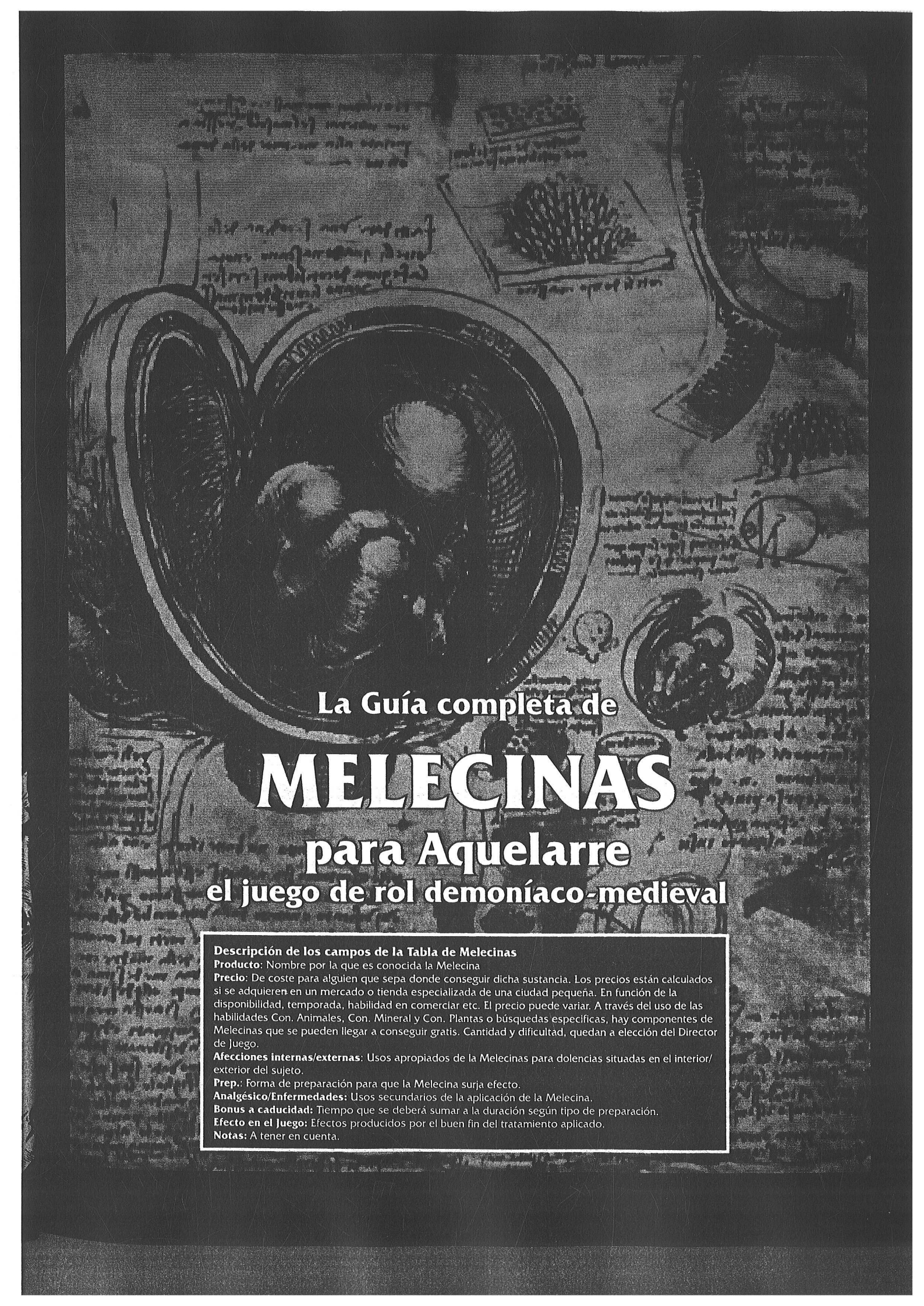
VARICES: Superabundancia de sangre en las venas, es la forma inicial de la elefancia.

VERRUGA: Carne dura y espesa de materia flemática y melancólica.

VIURUELA: Enfermedad contagiosa. Especie de apostemas pequeños sobre el cuero por corrupción de la sangre y de los humores.

ZARATÁN: Cáncer de mama.





La Guía completa de

MELECINAS

para Aquelarre
el juego de rol demoníaco-medieval

Descripción de los campos de la Tabla de Melecinas

Producto: Nombre por la que es conocida la Melecina

Precio: De coste para alguien que sepa donde conseguir dicha sustancia. Los precios están calculados si se adquieren en un mercado o tienda especializada de una ciudad pequeña. En función de la disponibilidad, temporada, habilidad en comerciar etc. El precio puede variar. A través del uso de las habilidades Con. Animales, Con. Mineral y Con. Plantas o búsquedas específicas, hay componentes de Melecinas que se pueden llegar a conseguir gratis. Cantidad y dificultad, quedan a elección del Director de Juego.

Afecciones internas/externas: Usos apropiados de la Melecinas para dolencias situadas en el interior/ exterior del sujeto.

Prep.: Forma de preparación para que la Melecina surja efecto.

Analgésico/Enfermedades: Usos secundarios de la aplicación de la Melecina.

Bonus a caducidad: Tiempo que se deberá sumar a la duración según tipo de preparación.

Efecto en el Juego: Efectos producidos por el buen fin del tratamiento aplicado.

Notas: A tener en cuenta.

Producto	Precio	Afecciones Externas	Prep-1	Afecciones Internas	Prep-2
Abrotano o hierba lombriguera	3 la onza	Suelda las heridas frescas.	Emplasto	Estomacal y estimulante. Provoca el flujo menstrual y facilita el parto.	Bálsamo
Aceite de almendras amargas	6 la onza	Untado ablanda asperezas y quita el paño de la cara.	Aceite	Contra la sordera y zumbidos.	Aceite
Accedera	2 la onza	Contra las erupciones cutáneas. En úlceras pútridas y gangrenosas.	Ungüentos	En caldos, contra la fiebre.	Cocimiento
Aceite de ajénjos	5 la onza		-	Untado en el vientre en frialdades de estómago, falta de apetito, vómitos y lombrices.	Aceite
Aceite de Alacranes	5 la onza			Contra las piedras de la vejiga, untando la vejiga pública.	Aceite
Aceite de almendras amargas	6 la onza		-	Contra ventosidades y corta la sangre del pecho, inflamaciones de pulmón, pasiones de hígado, tos, ijada y ahito.	Aceite
Aceite de almendras dulces	8 la onza	Unas gotas sobre la lengua van bien contra las resquebrajaduras que en ella aparecen durante la fiebre.	Aceite	Untado deshace agallas, ablanda asperezas y durezas del pecho y garganta, pasiones del pecho y pulmón.	Aceite
Aceite de Aparicio (curandero)¹	13 la onza	Corta hemorragias y es milagroso para cortes y golpes.	Aceite	Según su inventor vale para curar casi todo.	Aceite
Aceite de arrayán	3 la onza	Contra la quemaduras, posillias, caspa, sahornio y resquebrajaduras.	Aceite	Para coyunturas y miembros relajados.	Aceite
Aceite de azucenas	5 la onza		Aceite		Aceite
Aceite de bayas	3,5 la onza		-	En cólica y enfermedades de riñones, madre, bazo y entrañas en general.	Aceite
Aceite de eneldo	5 la onza		-	Cuando llega la tiritera de las fiebres tercianas se unta con él el espinazo.	Aceite
Aceite de hipérico	6 la onza	Para soldar las heridas frescas y evitar la corrupción de las de la cabeza.	Aceite		
Aceite de lombrices	3 la onza		-	Contra durezas de los nervios y para dar fuerzas a miembros relajados y que han perdido la sensibilidad y la fuerza.	Aceite
Aceite de manzanilla	2 la onza		Aceite		Aceite
Aceite de Mathiolo	102 la onza	Bueno para todo tipo de heridas y llagas corrosivas.	Aceite		-
Aceite de membrillos	5 la onza		-	Conforta el estómago y da fuerzas a miembros relajados.	Aceite
Aceite de ruda	3 la onza		-	Contra las lombrices.	Aceite
Aceite rosado (de rosas, castellanas o de Alejandria)	4 la onza		-	Para el cáncer de pecho y de otras partes.	Aceite
Acero, limaduras	3 la onza		-	Contra las opilaciones.	Tabletas
Achicoria, jarabe	4 la onza		-	Depurativa y laxante y contra las digestiones lentas.	Jarabe
Acíbar o aloé	6,5 la onza	Para llagas, gusanos, almorranas y cardenales. Evita la caída del cabello.	Aceite	Purgante y provoca la evacuación menstrual.	Jugo
Adormideras (amapolas)	3 la onza			Su zumo. Junto con castoreo o azafrán, para los dolores supremos.	Jugo
Agnos Castos	3 la onza		-	Ver notas	Pastillas
Agárico (hongo)	170 la onza			Limpia el pecho y el estómago. Es purgante de cólicos violentos.	Pildora

Analgésico	Enfermedades	Bonus a Caducidad	Efecto en el juego	Notas
		+15 días	+1D3 PV	
Dolor de oídos y de cabeza.		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Favorece el sueño.
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	Contra la peste untada en el pecho a la altura del corazón.	+20 días	Tiempo /2	
		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Quita el dolor.		+20 días	+1D3 PV	De composición bastante compleja.
		+20 días	+1D3 PV	Reprime el sudor y favorece el apetito.
Inflamaciones de los oídos	Enfermedades de los ojos	+20 días	Tiempo /2	
Contra el dolor de juntas y de estómago.		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Conforta los nervios relajados por el frío.
Sudorífico y mitiga los dolores.		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+20 días	+1D3 PV	
		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Ablanda, resuelve y quita dolores.		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+20 días	+1D3 PV	Aplicado a los pulsos, en 3 o 4 horas socorre contra la pestilencia.
		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Elimina la sudoración.
Dolores de vientre.		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	En gonorrea.	+20 días	Tiempo /2	Puede decirse que servía un poco para todo.
		+1 mes	+10% Medicina y el efecto deseado	
	Su uso prolongado cura cólicos hepáticos.	+15 días	Tiempo /2	
Dolor de cabeza.. Provoca el sueño.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Las nodrizas se untaban el pezón para destetar a la criatura.
Sedante.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Combate el apetito venéreo (anafrodisíaco).
Contra la gota y el dolor de cabeza.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Promueve la orina y el menstuo.

Producto	Precio	Afecciones Externas	Prep-1	Afecciones Internas	Prep-2
Agrimonia	1 la onza (manilla)	En toda suerte de llagas y lamparones. Acelera la curación de luxaciones y heridas.	Cataplasma	Para enfermedades del hígado, trastornos de los ojos y úlceras antiguas.	Locs
Agua aluminosa	5 la onza	Contra las llagas de vejiga y boca, la hinchazón de las encías y suela las venas rojas.	Agua	Sangre del pecho, las úlceras venéreas, alteraciones del estómago y menstros.	Agua
Agua de azahar	17 la onza (cuartillo)		Agua		Agua
Ajenjo	1 la onza (manilla)	Aclara la vista, quita el paño de los ojos.	Aceite	Contra las lombrices y cuartanas, favorece el sueño y el apetito.	Píldora
Alcanfor	34 la onza			Para el vómito de sangre.	Jarabe
Alegria o sésamo	8 la onza	Para contusiones, apóstemas de los oídos y quemaduras.	Aceite		
Alhova	1 la onza	En hinchazones e inflamaciones.	Cerato		
Almástiga (resina de lentisco)	16 la onza	Para el mal aliento.	Balsamo	Para sangre del pecho, tos y cerebro cargado.	Balsamo
Alquequenji (vejiga de perro)	17 la onza			Diurética.	Trociscos
Alumbre	17 la onza	Para las llagas de la boca y de las partes secretas.	Pomada		
Alumbre de pluma quemado	17 la onza	Para granulaciones de los ojos y manchas de piel.	Polvo	Para flujos intestinales.	Píldora
Ámbar o esperma de ballena	102 la onza	Contra los espasmos.	Polvo	En enfermedades de los nervios y del cerebro en general y contra el catarro.	Píldora
Ámbar gris	6 171 la onza		Polvo	Excitante, afrodisíaco y antiespasmódico.	Píldora
Armoníaco	10 la onza			Contra males de pulmón, bazo y articulaciones.	#
Anacardos	17 la onza			Combaten la frialdad de nervios y cerebro.	#
Angelica o hierba del Espíritu Santo	17 la onza	Cura la gangrena.	#	Contra la tos y frialdad de pecho, conforta el corazón. Es estomacal.	#
Anime	12 la onza	En corrupción de las encías.	#	Conforta el cerebro y pasiones de bazo y retirada del menstro.	#
Anís	10 la onza (celemin)	Cura las úlceras de la nariz.	#	Contra los gases. Es diurética.	#
Aristoliquia	2 la onza	Deseca todo tipo de llagas.	#	Pulmonar y diurética. Favorece la expulsión de las secundinas.	#
Arrayán	3 la onza	En huesos quebrados, llagas húmedas, inflamaciones de los testículos y panadizos.	#	En relajación de las coyunturas y contra los flujos por flaqueza de estómago (vómitos).	#
Artemisa	2 la onza (manilla)			En piedras de la vejiga, retenciones de orina e inflamaciones. Evita abortos.	#
Azufre	1 la onza		#		#
Bardana o hierba de los tiñosos	8 la onza	En llagas viejas y mordeduras de perro rabioso.	#	En retenciones de orina, cálculos de riñón y vejiga y cólicos hepáticos.	#
Beleno	2 la onza	En sabañones e hinchazón de compañeros.	#	En mal de madre, tos, catarro y efusiones de sangre.	#
Benedicta o cardo santo	10 la onza			Laxante compuesto básicamente de ruibarbo.	Electuario o polvo
Bérberis o agracejo	6,5 la onza			Contra fiebres ardientes.	#
Bistorta, raíz	3 la onza	En gargarismos para las inflamaciones de la boca y para fortalecer las encías. Cicatriza toda clase de llagas.	(Líquidos fluidos)	Poderoso astringente para combatir diarreas crónicas.	#
Bolo arménico	8 la onza	Por su color rojo se supone bueno para las heridas y sangre de narices.	Ungüento	En sangre del pecho.	Ungüento
Borrajás	4 la onza	Llagas encanceradas.	Agua	Indicadas en fiebres tercianas.	Jarabe

Analgésico	Enfermedades	Bonus a Caducidad	Efecto en el juego	Notas
Dolor de ijada, cura las anginas y en cataratas.	Disentería.	+15 días	Tiempo /2	Las hojas, colocadas sobre la cabeza de una persona dormida, privan su despertar.
		+20 días	+1D3 PV	Reprime el sudor y previene el malparto.
Sedante.		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
En la hidropesía. Impide la embriaguez.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Sus flores, secas y quemadas, se usan como perfume en las evocaciones infernales.
Dolor de cabeza. Conforta los ojos y el cerebro.	Contra la peste.	+15 días	Tiempo /2	Favorece el sueño.
Para cólicos renales.		+15 días	+1D3 PV	
		+15 días	+1D3 PV	
Dolor de tripas.		+10 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Para la falta de apetito.
		+5 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+25 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	Para glositis, faringitis y vegetaciones.	+25 días	Tiempo /2	
	En la peste, la perlesia y gota coral.	+20 días	Tiempo /2	
		+1 mes	+10% Medicina y produce el efecto	
	Asma y gota coral.	+15 días	Tiempo /2	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Fortifican la memoria y restituyen los sentidos.
	Buena para curar la gota.	+15 días	Tiempo /2	La raíz colgada del cuello protege contra los hechizos.
Conforta el mal caduco.	Asma.	+15 días	Tiempo /2	Buena para la vista.
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	En sarna y asma.	+15 días	Tiempo /2	El humo de sus granos calma a los epilépticos, a los posesos y libra del hechizo de ligadura.
	Contra el fuego de San Anton.	+15 días	Tiempo /2	
	Epilepsia.	+15 días	Tiempo /2	Atada a las rodillas hace que no se sienta cansancio al caminar. Contra la ligadura.
En cólico y dolor de ijada.	Contra la sarna, enfermedades de la piel y la peste.	+1 mes	Tiempo /2	
En dolor de junturas y de vejiga..	Enfermedades de la piel, tiña, gota y sífilis.	+15 días	Tiempo /2	
En inflamaciones y dolor de oídos y de dientes.	Gota.	+15 días	Tiempo /2	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	Un par de onzas en el vino es gran tónico para combatir la tuberculosis.	+20 días	Tiempo /2	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	Ictericia.	+20 días	Tiempo /2	

Producto	Precio	Afecciones Externas	Prep-1	Afecciones Internas	Prep-2
Calamo aromático	5 la onza			Indicada en ruptura de nervios, mal de riñones, retención del menstros, tos y mal de madre.	#
Canela	44,5 la onza	Contra las pecas.	#	Indicada en problemas de orina, mal de riñones, retención del menstros, flaqueza del corazón y estómago frío.	#
Cantueso	4 la onza			En enfermedades del pecho, opilaciones, males del cerebro y de nervios.	#
Caña fístula	5,5 la onza		-	Clarifica la sangre, quita el calor de los riñones y de la orina, fiebres y piedra.	#
Cardamomo (Grana del paraíso)	17 la onza			En tos, espasmos, retortijones, mal de riñones, orina y piedra.	#
Cardenillo (hollín de cobre)	5,5 la onza		#		#
Cardo	2,5 la onza			Contra retortijones y ventosidades.	#
Carlina (camaleón blanco o cardo aljongo blanco)	5 la onza		-	Indicada en lombrices.	#
Cártamo (alazor)	1 la onza		#		#
Cedoaria (raíz)	30 la onza		-	Buena contra las ventosidades.	#
Centáurea	4 la onza			Para sustos, espasmos y convulsiones.	#
Cípero (juncia olorosa)	5 la onza	Para las llagas de la boca.	#	Para retenciones de orina, piedra, frialdades y opilaciones de la madre, retención del menstros.	#
Clavos de especia	25,5 la onza			Conforta el estómago, el hígado y el corazón, favorece la orina.	#
Cohombrillo amargo	17 la onza	Indicada en empeines, asperezas del cuero, cicatrices, verrugas, señales y cardenales.	#	Su zumo, llamado elaterio, es un purgante potentísimo.	Jugo
Coloquintida (calabacilla silvestre)	34 la onza	En zumbidos de los oídos.	#	Hidropesía, tos, asma y gusanos de vientre.	#
Coral o preparado colorado	16 la onza	Contra las llagas pútridas de la boca.	#		-
Corregüela	1 la onza (manilla)	Llagas cundientes, apostemas, heridas, hinchazones y llagas en las partes vergonzosas.	#	Sangre del pecho, flujos de vientre, retención de orina y materia de los oídos. Purgante eficaz.	#
Cubebas (carpesio)	20 la onza		-	Para confortar el pecho y purgar el estómago; contra ventosidades y frialdad de madre.	#
Cuerno de ciervo	8,5 la onza			Para el dolor de estómago u las diarreas.	#
Culantrillo de pozo	8,5 la onza	Tonifica el cuero cabelludo y evita la caída del cabello.	#	Expectorante.	Jarabe
Culantro preparado	87 la onza			Tiene propiedades estomacales.	#
Diacatolicón	34 la onza		-	Electuario purgante, capaz de purgar todo tipo de humores.	Pomada
Diamusco dulce	34 la onza		#		#
Diaprunis	27 la onza		-	Electuario purgante a base de pulpa de ciruelas.	#
Dlatasarón	68 la onza	Emplastro usado contra picaduras y mordeduras de animales.	Emplastro		
Doradilla (asplenio)	1,5 la onza	Para el calor en el rostro.	Cataplasma	Pectoral; en opilaciones, estómago frío, retención de orina y piedra en la vejiga.	Jugos
Eléboro (veratro)	6 la onza			Es purgante violento, vermicífugo y emenagogo. En fiebres cuarranas.	Cocimiento

Analgesico	Enfermedades	Bonus a Caducidad	Efecto en el Juego	Notas
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Dolores por el frío en general.		+25 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	En gota, perlesia y enfermedades frías de la cabeza.	+10 días	Tiempo /2	
En dolor de pulmones, de tripas y costado.	Combate el frenesí, mal de pecho y reuma.	+20 días	Tiempo /2	
	Indicada en gota coral, ciática, perlesia y sarna.	+15 días	Tiempo /2	Abortivo.
	Una bolsita de cuero amarillo con un poco dicen ser bueno contra la peste.	+1 mes	Tiempo /2	
		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	Hidropesía, males de orina y pestilencia.	+15 días	Tiempo /2	
	famoso antirreumático.	+15 días	Tiempo /2	
		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	Empleada en enfermedades del pecho, de la orina y del útero.	+15 días	Tiempo /2	
Dolor de estómago y de costado.	Hidropesía.	+15 días	Tiempo /2	
Disminuye el dolor de muelas.	Contra la parálisis y la debilidad muscular.	+20 días	Tiempo /2	Favorece la vista.
Dolor de oídos, hinchazones y dolor de dientes.	En hidropesía, gota y ciática.	+15 días	Tiempo /2	También se usa contra los piojos.
En laqueca, dolor de cabeza y de los oídos.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	La epilepsia.	+25 días	Tiempo /2	
Ardor de estómago y dolor de oídos.	Combate la parálisis incipiente.	+15 días	Tiempo /2	Su raíz, portada encima, preserva de las enfermedades de los ojos.
		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+25 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Calma los dolores de pecho.	En enfermedades del pecho como la bronquitis.	+15 días	Tiempo /2	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Su base son hojas de sen, raíz de ruibarbo y pulpa de tamarindo.
	Para melancolía, apoplejía, perlesia y otras enfermedades nerviosas.	+15 días	Tiempo /2	Composición medicinal basada en el almizcle
		+10 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+10 días	+1D3 PV	
En enfermedades del bazo.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Para la pérdida de apetito.
	Contra la locura, la sarna, lepra, tétanos y cólera.	+15 días	Tiempo /2	Portada encima, preserva y elimina el mal de ojo.

Producto	Precio	Afecciones Externas	Prep-1	Afecciones Internas	Prep-2
Electuario Indo	17 la onza		-	Indicado para evacuar flemas y en ventosidades.	Electuario
Electuario rosado del Mesué	51 la onza			En pasiones calientes de la junturas y tercianas.	Electuario
Emplasto de contrarrotura	34 la onza	Suelda heridas de la cabeza y saca huesos quebrados.	Emplastro		
Emplasto diaquillón	10 la onza	Deshace lamparones y humores escirrosos, suelda llagas de labios duros y cicatriza heridas.	Emplastro	Sirve contra durezas del hígado, bazo y estómago.	Emplastro
Enebro (junípero)	1 la onza	Almorranas, empeines, resquebrajaduras del sieso y roña de las orejas.	Aceite		
Eneldo	5 la onza	Para tratar las llagas de las partes vergonzosas.	Pomada	Para quitar ventosidades.	Aceite
Epitimo	4 la onza	Indicado en llagas encanceradas.	Pomada	En tristeza, temblores, desmayos, vahidos, opilaciones y cuartanas.	Aceite
Escamonea	153 la onza			Resina purgante.	Balsamo
Escrofularia (celidonia menor)	3 la onza	Contra los lamparones.	Cataplasma		-
Euforbio	8,5 la onza			Goma purgante.	Locs
Eupatorio	34 la onza		-	Raíz picante y amarga usada como purgante.	Zumo
Fumaria	8 la onza	Para las enfermedades de la piel.	Pildora		
Galanga	9 la onza	Contra el mal aliento.	Julepe	Es confortadora de la digestión.	Julepe
Gálvano	19 la onza	Contra las pecas, las verrugas y los callos.	Bálsamo	Indicada en tos, pasmo, ruptura de nervios, diviesos, sofocación de la madre y vahidos.	Infusión
Galia (amor de hortelano)	135 la onza	Para lamparones, hemorragias y quemaduras.	Pomada		-
Genciana, raíz	1 la onza			En debilidad de estómago, fiebres intermitentes y para expulsar lombrices intestinales.	Infusión
Goma arábica	5 la onza	Para atajar hemorragias, en empeines y asperezas.	Emplastro		-
Goma de anime (resina de curbaril)	17 la onza		Bálsamo		
Goma elemi	17 la onza	La mejor para las heridas de la cabeza; hecha emplastro, extrae y saca los huesos corruptos.	Emplastro		-
Granadas	6 c/u	Para las uñas delgadas. Su zumo cura las llagas de la boca.	Jugo	Indicada en males del corazón y el estómago, para clarificar la sangre, en calenturas y para restringir el vientre.	Jugo
Hemodáctiles (cólchico)	6,5 la onza		-	Para apostemillas.	Trocisco
Habas, harina	1,5 la onza	En quemaduras solares y escaldaduras por agua hirviendo.	Cataplasma	Para tumores de las partes sexuales.	Pomada
Hiedra	102 la onza	En llagas, quemaduras y piojos.	Emplastro	Hediondez y corrupción de narices.	Infusión
Hierba buena	4 la onza	Para cicatrizar heridas y ablandar callos.	Pomada		
Hinojo	26,5 la onza		-	Muy bueno contra las ventosidades y los desórdenes gástricos.	Aceite
Hipérico	2 la onza (manada)	En quemaduras.	#	Indicado en retenciones del menstruo y terciana.	#
Hisopo	1 la onza (manada)	En heridas, golpes y contusiones. Limpia de piojos y de caspa.	#	Digestiva, presta un gran servicio en los cólicos flatulentos.	#
Hisopo, flores	1 la onza (manada)			Son expectorantes y se dan en infusión en la bronquitis.	Infusion
Incienso	10 la onza	Bueno para las llagas, heridas, empeines, quemaduras, sabañones y panadizos.	#	En sangre del pecho y úlceras malignas.	#

Analgésico	Enfermedades	Bonus a Caducidad	Efecto en el juego	Notas
Dolor de riñones, estómago, vientre y cólica.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Dolor de cabeza.	Para purgar cólera e ictericia.	+15 días	Tiempo /2	Por el doctor Johannes Mesue.
		+10 días	+1D3 PV	
		+10 días	+1D3 PV	
	Para sarna y tiña* (Ingestion)	+15 días	Tiempo /2	*Masticar una docena de sus bayas al día, evita el contagio.
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Dolores de cabeza.	Indicado en gota coral y lepra.	+15 días	Tiempo /2	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	En enfermedades por frialdad de nervios.	+15 días	Tiempo /2	Favorece la memoria untando con el el colodrillo.
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Se usa contra el dolor de ijada.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Machacada y puesta en el ombligo, la raíz, mata las lombrices de los niños.
Dolor de costado.	Asma y gota coral.	+15 días	Tiempo /2	Para favorecer el parto y el menstuo.
Dolor de oídos		+15 días	+1D3 PV	
	Gota y artritis.	+20 días	Tiempo /2	
		+20 días	+1D3 PV	
	Enfermedades reumáticas.	+20 días	Tiempo /2	
		+20 días	+1D3 PV	
Dolores de oídos.	En enfermedades de los ojos.	+15 días	Tiempo /2	
Dolores de dientes e hinchazones.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+25 días	+1D3 PV	
Dolores de oídos y dientes.		+15 días	+1D3 PV	
		+15 días	+1D3 PV	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Clática.		+15 días	+1D3 PV	
Dolor de dientes.	Para curar las anginas.	+15 días	Tiempo /2	
	Bronquitis.	+15 días	Tiempo /2	
Dolor de oídos.	Enfermedades de la vista y reumatismo.	+20 días	Tiempo /2	

Producto	Precio	Afecciones Externas	Prep-1	Afecciones Internas	Prep-2
Jacintos	340 la onza	Impide el desarrollo piloso y retrasa la pubertad.	#	Favorece a expulsión de orina y cura los tumores de los testículos.	#
Lamedores	8 la onza		-	Jarabe para ablandar el pecho.	Jarabe
Lapislázuli	510 la onza		-	Para purgar el humor melancólico.	#
Laurel, hojas.	6 la onza	Hervidas agudizan la percepción.	#	Para favorecer un parto que se retrasa.	#
Laurel, bayas	2 la onza		-	Indicado en pasiones de madre y veiga, piedra e hígado enfermo.	Acelre
Lengua cervina	3 la onza		#		#
Llimaduras de acero	3,5 la onza		-	Contra las opilaciones del hígado y del bazo.	Infusion
Lináloe	86,5 la onza	Indicada en mal aliento.	#	En cámaras de sangre y retortijones.	#
Linaza	7 la onza (celemin)		Cataplasma		
Lirio	3 la onza	Es bueno para las quemaduras y madura y revienta los abscesos en poco tiempo.	#	Cura los males de los ojos.	#
Litargirio (espuma de plata)	1 la onza	Desecativo indicado en inflamaciones y sarpullidos.	#		
Llantén (plantago)	0,5 la onza	Buen pectoral en los catarros de los bronquios. Cicatrizan úlceras y heridas.	#	Indicada en tercianas y cuartanas. Es astringente. En gargarismos, cura las inflamaciones de la boca.	Infusion
Macías (corteza de nuez moscada)	34 la onza		-	Conforta el estómago, favorece la orina y contra piedra y ventosidades.	#
Mana (manna o goma de fresno)	68 la onza		-	Es purgante suave muy usado con los niños.	Locs
Mandrágora, raíz	10 la onza		-	Oliéndola cura el dolor de cabeza caliente y el insomnio.	#
Manzanilla	2 la onza	Repele insecto y aclara el color del pelo.	Infusion	Mejora los problemas de riñón e hígado. Se emplea en cortes de digestión.	#
Melisa o toronjil	5 la onza	En llagas y heridas.	#	En atonía estomacal.	#
Mechoacán	30 la onza		-	Purgante	#
Mejorana	2 la onza (manilla)	En los esguinces.	#	Molida con sal, vale contra el escorpión.	#
Meliloto (corona de rey)	10 la onza	Indicado en infecciones de los ojos.	#		-
Mirabolanos beléricos (frutos de la India parecidos a ciruelas)	8 la onza		-	Fortifican los miembros interiores y clarifican la sangre.	#
Mirabolanos citrinos (de color amarillo verdoso)	9 la onza		#		#
Mirabolanos chébulo (de color rojo oscuro)	17 la onza		-	Purgan las flemas y sirven a las fiebres antiguas.	#
Mirabolanos emblicos	9 la onza		-	Purgan más la flema y confortan el cerebro.	#
Mirabolanos indicos o indos (de color negro)	8 la onza		-	Aprovechan a las cuartanas (fiebres).	#
Momia, carne de	6,5 la onza		-	Indicada en enfermedades frías del cerebro, en gota coral y tos.	Infusión
Moras, arrope.	4 la onza		-	Relaja el vientre.	Locs
Mostaza	3 la onza		-		-
Muerdago de roble	4 la onza		-	Facilita la concepción.	Píldora
Narcisos	8 la onza	En quemaduras, nervios cortados y tobillos desencajados.	Pomada	Tiene propiedades astringentes y febrífugas.	Trociscos

Analgésico	Enfermedades	Bonus a Caducidad	Efecto en el juego	Notas
	Contra la ictericia.	+15 días	Tiempo /2	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	Contra la peste.	+25 días	Tiempo /2	
Masticadas tienen efecto sedante y narcótico.		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Quemadas expulsan los malos espíritus y los encantamientos.
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Con ellas se hacía aceite de bayas.
	Contra lenterías disenterías.	+10 días	Tiempo /2	
		+1 mes	+10% Medicina y el efecto deseado	Se toma su agua hervida, no las limaduras.
Dolores de costado e hígado.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Para cataplasmas emolientes.
Aminora los dolores de parto.	Cura la lepra.	+15 días	Tiempo /2	La raíz, colgada al cuello, reconcilia a los amantes que han roto sus relaciones.
	Muy bueno contra la sarna.	+1 mes	Tiempo /2	
Dolor de dientes y jaquecas.	Ataja la disentería.	+20 días	Tiempo /2	Es contraveneno del opio. La planta entera, llevada encima, preserva de maleficios.
		+25 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Es rocío que cae sobre algunos árboles, hierbas y piedras.
	Contra la elefantiasis.	+20 días	Tiempo /2	
Alivia los dolores menstruales y las jaquecas.		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Sus flores secas extendidas por el suelo refrescan el aire de una habitación cerrada.
En vértigos y jaquecas.		+15 días	+1D3 PV	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Dolor de muelas.		+15 días	+1D3 PV	Hace estornudar y levanta la pesadez del cerebro.
En inflamación de testículos.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Despiden la melancolía y dan buen color.		+10 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Despiertan el sentido y entendimiento y alegran el corazón.
En inflamación de los ojos.	Purgan la cólera.	+10 días	Tiempo /2	Clarifican la vista y enjugan las importunas lágrimas.
		+10 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+10 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	Aprovechan y curan la melancolía, la cólera adusta y la lepra.	+10 días	Tiempo /2	
En dolores de cabeza causados por el frío y dolor de oídos.		+1 mes	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	Tragando 6 o 7 granos diarios previene de la apoplejía.	+20 días	Tiempo /2	
	En convulsiones y epilepsia.	+15 días	Tiempo /2	
Dolor de junturas.		+15 días	+1D3 PV	Aumenta considerablemente la secreción de esperma.

Producto	Precio	Afecciones Externas	Prep-1	Afecciones Internas	Prep-2
Nueces de especia	17 la onza	Indicada contra el mal aliento	Pastilla	Contra debilidad de hígado y bazo, retención de orina, ventosidades y alteraciones de la madre.	Pastilla
Opio	60 la onza				Polvos*
Opopónaco (opopónax o jugo de pánace)	16 la onza			favorece el menstroo, indicado en durezas y ventosidades.	Jugo
Oropimente (arsénico amarillo)	6,5 la onza	Sirve para el cauterio y, aplicado frío, hace caer los pelos.	Cataplasma	Es muy venenoso.	Polvos
Ortiga	2 la onza	Para las hemorragias en general.	Cerafo	Su raíz es pectoral.	Jugo
Palo de Indias (guayaco o palo santo)	2 la onza				Pomada
Palomina (palomilla, fumaría)	4 la onza	Indicada en empeines, manchas rojas y encendimiento del rostro.	Bálsamo	Para clarificar la vista y en opilaciones.	Jarabe, zumo
Pelitre	5 la onza				Infusión
Perlas	1275 la onza			Bebidas confortan y alegran el animo, favorecen el estómago y abren el apetito.	Polvos
Píldoras agregativas	136 la onza			Para evacuar humores podridos, en pasiones de la cabeza, hígado y estómago.	Píldoras
Píldoras alefanginas	510 la onza			Confortan el cerebro y el estómago, favorecen la digestión, abren el apetito y purgan materias gruesas y podridas.	Píldoras
Píldoras artéticas	510 la onza				Píldoras
Píldoras áureas	125 la onza	Daban buen color al rostro.	Píldoras	Purgan la cabeza; indicadas en problemas de vista, en ventosidades y en enfermedades de hígado, bazo y riñones.	Píldoras
Píldoras cochias	102 la onza			Limpia la cabeza de humores fríos y viscosos.	Píldoras
Píldoras de agarico	102 la onza			Indicadas en pasiones de pecho y cabeza causadas por humores pútridos gruesos, en tos y asma.	Píldoras
Píldoras de fumaría	68 la onza	En manchas del cuerpo.	Píldoras	Purgan humores agudos, coléricos y mordicativos y contra la flema salada.	Píldoras
Píldoras de sinéquilbus	102 la onza			Indicadas en pasiones de los oídos y ojos, y en iliaca, purgan la cabeza de cólera y flema.	Píldoras
Píldoras fétidas	102 la onza	En pasiones de los nervios y junturas.	Píldoras	Materias gruesas flemáticas, cólica y tortura de intestinos.	Píldoras
Píldoras gloriosas	102 la onza			Indicadas en corrupciones, fiebre, alteraciones del corazón, humedades, ventosidades y catarro.	Píldoras
Píldoras indias (indas)	102 la onza			Indicadas en cuartanas y pasiones del bazo.	Píldoras
Pimienta	11 la onza			Indicada en temblores, tos y pasiones del pecho, esquinancia y lamparones.	Píldora
Poligonato (Sello de Salomón)	17 la onza	Detiene hemorragias en heridas frescas. En magulladuras y rasguños y manchas del rostro.	Cataplasma		-
Polipodio (raíz)	3 la onza	Indicado en miembros desconcertados y en grietas de los dedos.	Pomada		-
Polvos capitales o polvos de cirugía	17 la onza	Preparado para tratar heridas.	Polvos		-
Regaliz	4 la onza	En uñas de los ojos.	Ungüento	En asperezas de la caña de los pulmones y ardor de estómago.	Infusión
Reopóntico (centáurea mayor)	5 la onza			Indicado en ventosidades, pasmos, rupturas, sangre del pecho, solliipo y fiebre.	Electuario

Analgésico	Enfermedades	Bonus a Caducidad	Efecto en el juego	Notas
		+25 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Usada en flaqueza de la vista.
Quita el dolor y el sentido y provoca sueño.		+10 días	+10% Medicina y el efecto deseado	*Fumados
Dolor de dientes.	En carbunco, gota, alteraciones de la vista y rabia.	+15 días	Tiempo /2	
		+1 mes	+10% Medicina y el efecto deseado	Mata los piojos de los halcones.
		+15 días	+1D3 PV	Bebida en gran cantidad embota los sentidos y no se sienten los tormentos ni azotes.
	Usado contra la sífilis.	+10 días	Tiempo /2	
	Indicada en sarna y lepra.	+15 días	Tiempo /2	
En dolores de dientes, parálisis y temblores.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+25 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Restringen las lágrimas, clarifican la vista y ponen los dientes hermosos.
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Confortan los sentidos.
	Para la gota artética, especialmente la debida al frío	+15 días	Tiempo /2	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Dolores de ojos y oídos.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
	Sarna y sérpico.	+15 días	Tiempo /2	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Dolor de estómago de frío.	Lepra y morfea.	+15 días	Tiempo /2	
	En peste.	+15 días	Tiempo /2	Hacian buen estómago.
	En melancolía, lepra, morfea y cáncer.	+15 días	Tiempo /2	
		+25 días	+10% Medicina y el efecto deseado	favorece la digestión y la vista.
		+15 días	+1D3 PV	Quemada ofrece protección contra los espíritus y la gente malvada.
		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+25 días	+1D3 PV	Eran portados en cajas o cañones por cirujanos.
Dolor de riñones.	Enfermedades de pecho e hígado y sarna de vejiga.	+25 días	Tiempo /2	
	En enfermedades del bazo, ciática, asma y disentería	+15 días	Tiempo /2	

Producto	Precio	Afecciones Externas	Prep-1	Afecciones Internas	Prep-2
Rosas (secas)	8 la onza	Para miembros desconcertados en una caída.	Cerato		
Ruda	3 la onza	Para combatir hemorragias uterinas.	Aceite	Favorece el menstruo y la orina.	#
Rubarbo	204 la onza			Es el purgante más usado por los adultos.	#
Salvia	2 la onza (manilla)	Hervida, alivia la comezón de la entrepierna.	Infusión	Purga a un enfermo infestado de gusanos. Ayuda a orinar.	Infusión
Sándalo blanco	9 la onza			Bueno para las grandes fiebres.	Polvos
Sándalo colorado	15 la onza			Bueno para el catarro y las grandes fiebres.	Polvos
Sangre de drago	19 la onza	Resina indicada para cortar hemorragias.	Balsamo		
Saúco	8 la onza	Indicada en durezas de los lugares secretos de las mujeres, quemaduras y llagas cavernosas. En forúnculos y erisipela.	Cataplasma	Diurético y purgante.	Infusión
Saxifragia	2 la onza			Indicada en calenturas, sollipos, piedra de vejiga, retenciones de orina y menstruo.	Jarabe
Sebo de manos	6,5 la onza	El sebo suave y delicado que usan para suavizar las manos.	Cerato		
Suelda (consuelda)	2,5 la onza	Restaña hemorragias. Si se beben sus polvos, tiene la virtud de soldar los huesos rotos. En quemaduras.	Aguas	Para tratar los resfriados. Astringente usado contra las diarreas. Favorece la curación de úlceras de estómago.	Polvos
Tamarindos	9 la onza			Utilizado en grandes fiebres, frenesí, melancolía, flema salada y estreñimiento.	Electuario
Taray (tamariz o tamarisco)	1 la onza (manada)	Contra piojos y liendres.	Bálsamo	En opilaciones de bazo, sangre del pecho, flujos de estómago y menstruo excesivo.	Pildoras
Trébol salvaje	0,5 la onza	Para las manchas de la piel y las quemaduras del sol.	Infusión		-
Trementina (resina de terebinto o cornicabra)	24 la onza			Indicada para purgar y desopilar la madre.	Locs
Turbit (tripolio)	3 la onza			Para mundificar el pecho, las malas digestiones y fiebres diurnas. Es purgante drástico.	Jugo
Ungüento apostolorum	8,5 la onza	En lamparones, encordios y llagas sucias de ingles y partes vergonzosas.	Ungüento		
Ungüento basilicón	5 la onza	Digiere y madura llagas, ablanda y rompe diviesos.	Ungüento		
Ungüento blanco	5 la onza	Empleado en desolladuras y quemaduras y para cicatrizar llagas.	Ungüento		
Ungüento cetrino	5 la onza	Quita las manchas de la piel.	Ungüento		
Ungüento egipciaco	2,5 la onza	Para limpiar llagas sucias y podridas.	Ungüento		
Ungüento magistral	10 la onza	Mundifica y madura llagas sucias.	Ungüento		
Ungüento populeçon (de flores o pelotillas de álamo blanco)	2 la onza	Puesto en los pulsos, sienes y palmas de las manos, quita los calambres de ellos.	Ungüento		
Valeriana (yerba bendita)	6 la onza	Para curar las llagas.	Jugo	En retenciones de orina y menstruo.	Infusión
Zaragatona (psillo)	5 la onza	En miembros desconcertados, quebraduras de los muchachos y materia y gusanos de los oídos.	Aceite	Para el estreñimiento.	Cocimiento
Zarzaparrilla (smilax aspera)	13 la onza			Favorece la digestión.	Aceite
Zumaque (rhu)	0,5 la onza	Para tratar los dientes que se movían y en llagas cancerosas.	Jugo		

Analgésico	Enfermedades	Bonus a Caducidad	Efecto en el juego	Notas
		+15 días	+1D3 PV	
	Contra la epilepsia.	+15 días	Tiempo /2	Clarifica la vista y disminuye el espermatozoos.
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
En dolores menstruales.	En disentería y Mal de Ojo.	+15 días	Tiempo /2	Purifica lugares malditos.
Dolor de cabeza y de estómago.		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Sirve también para alegrar el espíritu.
Para el dolor de estómago.		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Sirve también para alegrar el espíritu.
		+20 días	+1D3 PV	
	Hidropesía, anginas, bronquitis, escarlatina y gota coral.	+15 días	Tiempo /2	
		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	En impedimentos de la vista.
		+20 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Se usaba, por ejemplo, el del cabrito.
	En inyecciones uretrales y vaginales para las enfermedades venéreas.	+15 días	Tiempo /2	Ingerida en grandes dosis puede resultar dañina e incluso fatal.
Dolor de muelas.	Escorbuto, lepra y disentería.	+15 días	Tiempo /2	
	Hidropesía.	+15 días	Tiempo /2	
Dolor de vejiga.	Calman los ataques de asma.	+15 días	Tiempo /2	
	En sarna.	+20 días	Tiempo /2	
Dolores de cabeza.		+15 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Elimina los sueños turbulentos y alegra el corazón.
		+10 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+10 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+10 días	+1D3 PV	
		+10 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
		+10 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Con miel blanca, vinagre y cardenillo.
		+10 días	+10% Medicina y el efecto deseado	Consumo la leche de los pechos.
		+10 días	+10% Medicina y el efecto deseado	
Dolores de costado.	En epilepsia y espasmos, insomnio y palpitaciones..	+15 días	Tiempo/2	Antiveneno.
Indicada en dolor de juntas e hinchazones.		+15 días	+1D3 PV	
	Contra la sífilis y el reumatismo crónico.	+20 días	Tiempo/2	Contra el veneno.
	En disentería	+15 días	Tiempo/2	Se usa también para curar pieles.

Melecinas - Guía -

Para poder crear la Melecina, deberás adquirir los componentes, para proceder al tratamiento alquímico correspondiente (tirada de Alquimia oculta). La cantidad creada será la equivalente al número de dosis adecuada para 1 tratamiento y dependerá del tipo de preparación. (si la deseas comprar o vender ya preparada consulta bonif. al coste según la preparación).

Seguidamente se iniciará el tratamiento. Uno estándar será de dos dosis al día. No obstante tienes la posibilidad de intentar acelerarlo. Las posibilidades son x3 o x4 dosis al día. Ten cuidado al utilizar estos métodos porque en caso de fallar la tirada de Medicina, se producirá un efecto secundario.

T-1 Creación de Melecinas

Alquimia	POCIONES	UNGÜENTOS	COMPRIMIDOS
30-40%	1D6x10 minutos	1D6 horas	1D6 días
41-70%	1D4x10 minutos	1D3 horas	1D4 días
71-90%	1D3x10 minutos	1 hora	1D3 días
91-100%	10 minutos	1D6x10 minutos	2D6 horas
+00%	1D10 minutos	1D4x10 minutos	1D6 horas

T-2 Modificadores al precio y a la caducidad según la forma de preparación

Pociones	Coste	Duración	Dosis
Aceites	x2,5	4D6 días	8
Aguas	x1,5	2D6 días	12
Cocimientos	x2	1D6 días	10
Electario	x2,5	1D6 días	8
Infusion	x1,5	1D6 días	12
Jarabe	x2,5	2D6 días	8
Jugo	x2	1D6 días	10
Julepe	x1,5	2D6 días	12
Locs	x2,5	4D6 días	8

Ungüentos	Coste	Duración	Dosis
Balsamo	x2,5	4D6 días	12
Cataplasma	x2	1D6 días	14
Cerato	x2,5	4D6 días	12
Emplastro	x2	1D6 días	14
Polvos	x1,5	1D4 sem	16
Pomada	2,5	2D6 días	12
Ungüento	x2,5	4D6 días	12

Talismanes	Coste	Duración	Dosis
Pas./Tabletas	x2	1D4 sem	6
Píldoras	x2,5	1D4 sem	4
Troscos	x1,5	4D6 días	8

T-3 Interrupción del Tratamiento

Última dosis administrada																
Dosis Trat.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16*
4	-60%	-40%	-20%	0%	10%	10%	10%	10%	0%	0%	0%	0%	A	A	A	A
6	-	-	-60%	-40%	-20%	0%	10%	10%	10%	10%	0%	0%	0%	0%	A	A
8	-	-	-	-	-60%	-40%	-20%	0%	10%	10%	10%	10%	0%	0%	0%	0%
10	-	-	-	-	-	-	-60%	-40%	-20%	0%	10%	10%	10%	10%	0%	0%
12	-	-	-	-	-	-	-	-	-60%	-40%	-20%	0%	10%	10%	10%	10%
14	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-60%	-40%	-20%	0%	10%	10%
16	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-60%	-40%	-20%	0%

* por cada 4 días de más del óptimo del tratamiento se mirará la siguiente secuencia: +10%, 0%, A, B, AB, BB, BBB

Al finalizar el tratamiento, se realizará una tirada de Medicina (oculta) aplicando los bonificadores de la Melecina. Si se han superado las tiradas de Alquimia y Medicina, se aplicarán los efectos en el juego, si no, el tratamiento no ha tenido éxito y se deberá tratar al paciente con otra Melecina (ver casos de efectos secundarios). Puede ser, que durante el transcurso del tratamiento, bien por falta de medicinas, bien por la urgencia de reemprender la marcha, un acto físico violento o la decisión de alargar el tratamiento las dosis administradas pueden variar. La tabla T-3 te dará la respuesta. (-) significa que el tratamiento no ha tenido efecto, (%) es el porcentaje que modifica la tirada de Medicina y (A/B) significa que por sobredosis debes tirar en la Tabla A o B de efectos secundarios, aparte la tirada de Medicina a -25%. "Peor el remedio que la enfermedad".

Los casos en los que se produce un efecto secundario

- ▶ Cuando se falla una tirada de medicina en tratamientos acelerados
 - Efecto A Tratamiento acelerado x3
 - Efecto B Tratamiento acelerado x4
- ▶ En caso de fallo durante la tirada de Alquimia / Medicina
 - Efecto A Fallo por más de 25%
 - Efecto B Pífa o fallo por más de 25% en Alquimia y Medicina
- ▶ En caso de que la Melecina este caducada
 - Efecto A Se halla superado en x2 la caducidad
 - Efecto B Se halla superado en x3 la caducidad
- ▶ A juicio del Director de Juego
 - Componentes en mal estado, formula mal conocida, curación a cargo de manos inexpertas etc...

T-4 Efectos Secundarios Internos

Interno A

(Duración de efectos: 1D6 días)

- 1 No hay efectos
- 2 Reacción alérgica con granos purulentos y sangrantes. La cara, además, se hincha y enrojece.
- 3 Mareos, -10 a toda acción tanto física como mental
- 4 Diarrea: el personaje se lo hace literalmente encima cada vez que falla una acción física (que no tiene el ano muy fino).
- 5 Vómitos salvajes: La medicación provoca al personaje una gastritis. Es incapaz de asimilar alimentos sólidos, por lo que es como si apenas comiera nada. (Ver reglas sobre Hambre en la pág. 54 del manual).
- 6 Realiza una tirada en B

Interno B

- 1 Sin comentarios
- 2 Cólico. El personaje tiene intensos dolores en el vientre que dan un malus a todas sus acciones de -40% durante 2D6 días.
- 3 El personaje sufre intensa fiebre y entra en un estado de postración durante 3D10 días, en el que es incapaz de realizar cualquier tipo de acción.
- 4 El personaje debe tirar 1D100 por su Res x3, y de fallarla... morirá por envenenamiento. No se puede usar tirada de Suerte
- 5 Mismo caso que el anterior, pero la tirada des por Res x 2
- 6 Realiza dos tiradas en B

T-4 Efectos Secundarios Externos

Externo A

- 1 No hay efectos
- 2 Reacción alérgica con granos purulentos y sangrantes. La cara, además, se hincha y enrojece.
- 3 Reacción urticante por todo el cuerpo. La piel se hincha, se forman granos rojizos que escuecen. Si se rascan se forma herida, que escuece aún mucho más. -5% a cualquier actividad física o mental debido a esta... distracción.
- 4 Lo mismo que lo anterior, pero el malus es de -10%
- 5 El Pj debe tirar por su Res x 3 o perderá 1D3 puntos de vida debido a la medicación
- 6 Realiza una tirada en B

Externo B

- 1 No hay efectos
- 2 Lo mismo que en los casos 2 y 3 de la tabla A, pero el malus es de -20%
- 3 Lo mismo que el caso 4 de la tabla A
- 4 Lo mismo, pero se pueden perder 1D6 puntos de vida
- 5 Lo mismo, pero se pueden perder 2D6 puntos de vida.
- 6 Realiza dos tiradas en B



Otros productos de venta en boticas

Aceite o caparrosa: 68 la arroba

Aceite de cocinar: 17 la libra, 408 la arroba.

Aceite de lentisco o mata: 6 la onza. Para el alumbrado.

Aceite para estudiar: 18 la libra. Para mantener encendido el candil por la noche.

Achicoria, zumo: 34 el azumbre. (hay jarabe)

Agua fuerte: 51 la libra.

Ajonje: 34 la libra. Resina usada para cazar pájaros.

Almidón: 17 la libra y 408 la arroba.

Buglosa, agua: 18 el azumbre.

Cánfora (alcanfor): 18 la libra y 450 la libra.

Capullos de seda: 10 la onza.

Carbón: 34 la carga. De brezo, encina, piñas y roble.

Ceniza para colar: 17 el celemin. Utilizada para hacer lejía y blanquear la ropa.

Cera: 76 la libra, 1800 la arroba, de Flandes 1600 la arroba, colorada a 136 la libra.

Cera, rolletes: los de a libra 76.

Cola, cola de pescado o colapex: 17 la libra. Cola para pegar, por ejemplo se usa para unir las plumas a las flechas.

Cristal de roca: tallados para collares y otros adornos 952 el ciento, gordos, para simular piedras preciosas, 2.040 el ciento.

Flor de lenguabuey: 68 la libra.

Flor de rosas: 23 la libra.

Flor de violetas: 23 la libra.

Goma Laca: 26 la onza. Laca.

Grana: en polvo a 20 la onza, en grano 17 la onza.

Tinte rojo.

Grana carmesí de Nueva España (cochinilla): S/P.

Tinte rojo.

Infusión de rosas: 102 el azumbre. Pueden ser castellanas, pérsicas o alejandrinas.

Linaza, aceite: 40 la libra. Para pintores.

Marcasitas (piedras de pirita): 25 la libra.

Menjuí (benjuí, ben judaico): de 272 a 408 la libra. Su aceite no se rancia y se usa para perfumes y para adobar cueros.

Mirra común: 10 la onza. Conserva los cuerpos muertos sin corrupción.

Orchilla (especie de liquen): 102 la libra. Tinte.

Pelitre: 68 la libra. Utilizado contra pulgas y chinches.

Piedra imán: 68 la libra. Tiene posibles propiedades curativas.

Piedra pómez: 510 la arroba. Su polvo, se dice, impide la embriaguez.

Pimienta: 170 la libra. Introducida en la natura de la mujer en forma de cala evita la preñez.

Poleo montano: 1 la manadilla.

Raíz de eléboro negro: 6 la onza.

Rasuras: 17 la libra. Son heces o raeduras de vino que se raen de los toneles o cubas y sirven para blanquear la plata.

Sal: 9 el cuartillo.

Sal gema: a 18 la libra.

Sarcocola (Goma): 1 la dracma. Se utilizaba para tratar de consolidar las carnes.

Seda, capullos: 10 la onza.

Verdolaga (siempreviva): 68 la libra. Quita la dentera.

Zumo de ajénjos: 17 la onza. Si se echa en la tinta las polillas y ratones no roerán los libros que con aquella tinta se escribieren.

Las especias

Se denominan especias a aquellas drogas que vienen de las Indias y con las que damos gusto y sabor a los guisados, como son clavos, canela, jengibre o pimienta. Estas especias se suelen vender en las boticas y por ello a menudo se conoce a los boticarios con el nombre de especieros.

Canela: 44,5 la onza y 680 la libra.

Clavos de especia: 25,5 la onza y 374 la libra.

Cominos: 68 el celemin.

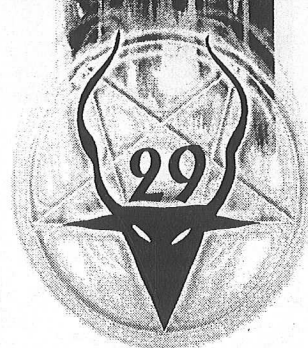
Laurel: 6 la onza.

Mostaza: 51 el cuartillo.

Nueces de especia: 17 la onza.

Orégano: 2 la manilla.

Pimienta: 11 la onza y 170 la libra. La hay de tres tipos: longa, blanca y negra.





Idea de Aventura

Los Pjs se encuentran en alguna ciudad pequeña o pueblo importante donde vive el tío boticario de uno de ellos. Éstos, es de esperar, se presentan en busca de ayuda especializada o tan sólo con la sana intención de gorronear al familiar en cuestión.

El tío vive con su mujer, pero no tiene hijos. Se dice que puede ser que el uso de elementos minerales pueda haber privado a la pareja de descendencia y por ello de un heredero de sangre para la botica. El caso es que cuando se presenten en la casa, que no está precisamente cerca de la botica, la tía les recibirá con cara de preocupación: tanto su tío como su ayudante han caído enfermos presa de un mal no identificado que les hace guardar cama, no quedando rastro de fuerza en sus cuerpos. La botica no puede permanecer cerrada por los diversos "seguros" que tienen contratados con las autoridades locales y con un vecino hospital que no dispone de dicho establecimiento.

Los tíos están algo cortos de dineros y necesitan la ayuda de los pjs para que regenten la botica el poco tiempo que le lleve a su tío recuperarse. (Nota: algo les pagarán, vamos, digo yo).

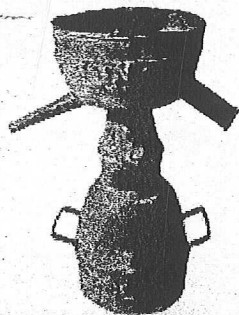
La tía tiene algunas nociones sobre como llevar la botica, pero quiere estar al cuidado de su marido y el ayudante (Nota: es importante que los pjs pueden sospechar de la enfermedad como perteneciente a las denominadas infecciosas, así no darán mucho la lata al tío). Les explicará un poco por encima como es la botica, que cosas tiene y que compuestos tienen que entregar a quien (Nota: esta es oportunidad de oro para extenderse con el capítulo en cuestión, para lucimiento personal de Dj, y más vale que los jugadores estén atentos, porque si no...)

Dependiendo de la dificultad que quieras imponer a la aventura, y de si los pjs tienen algún conocimiento en el Arte, puedes pedirles que preparen algún que otro medicamento y extender la lista de melecinas que vendrán a recoger en los próximos días).



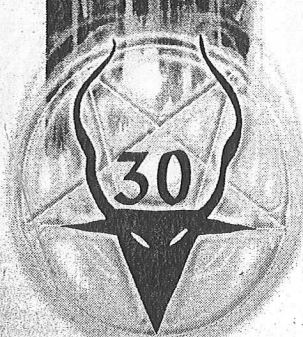
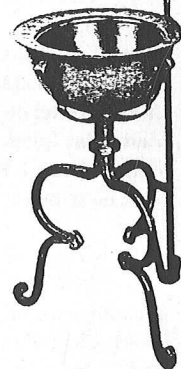
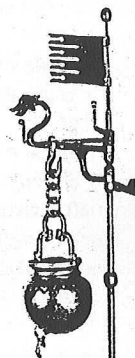
Ahora ya tenemos todo preparado para una divertida tarde de Aquelarre:

- No ha quedado muy claro que melecinas hay que dar a quien y la gente que viene a recogerlas no tiene muy claro que medicina tiene asignada (cosa lógica por otra parte). La posibilidad de errores y sus consecuencias pueden dar mucho juego, podrían incluso llegar a envenenar a alguna persona de calidad.
- El preparar los compuestos parecía más fácil de lo que realmente es. Quien se encargue de hacerlos puede no estar muy seguro de las consecuencias.
- La típica vieja pesada va a todas horas a dar la murga, sacando de quicio a los jugadores.
- Un campesino intentará comprar a CUALQUIER precio, aunque sea a un precio abusivo, alguna sustancia venenosa para las alimañas (¿el amante de su mujer y ella misma??), resultado: más consecuencias impredecibles.
- Que cuadre la caja, lo cuál puede ser la parte más complicada de la aventura.
- La extraña enfermedad del tío y el ayudante puede estar causada por alguna sustancia de las que componen la botica.
- Se han producido dos envenenamientos por alguna extraña sustancia entre dos jóvenes del pueblo y hacia la botica apuntan todas las miradas. ¿Harán algo los pjs para limpiar el nombre de su tío? ¿Tendrá algo que ver realmente o sólo es una intoxicación fortuita por la curiosidad de la juventud? ¿Las autoridades mandarán a un par de tipos de incógnito para que investiguen la botica?



Los pjs tendrán que funcionar más que nunca en equipo para salir de los mil y un entuertos en los que se meterán, de los cuales, en su mayoría, tendrán la mejor arma en las excusas y las mentiras más descaradas.

La tía podrá ayudar de vez en cuando, pero recuerda a los jugadores la enfermedad infecciosa de su tío, de esta forma ellos preferirán arreglárselas solos. Por supuesto la duración de la aventura depende de lo que tarde en recuperarse el tío (a discreción del Dj)



*En aqueste enterramiento
Humilde, pobre y mezquino,
Yace envuelto en oro fino
Un hombre rico avariento.
Murió con cien mil dolores
Sin poderlo remediar;
Tan sólo por no gastar
Ni aun gasta malos humores.*

Francisco de Quevedo y Villegas

La enfermedad

Una de las características de la Edad Media en Europa es, sin lugar a dudas, la expansión de las cinco enfermedades contagiosas que la asolan. La enfermedad es algo cotidiano con lo que hay que vivir. Desde pequeños, a los hombres se les enseña a afrontar sus sufrimientos con naturalidad y sin temor y los de los demás con respeto y compasión. Los que disfrutan de buena salud, deben superar frente a los enfermos su repugnancia o asco, esforzándose en manifestar una caridad cortés y fraternal.

Conforman este quinteto de grandes epidemias la peste, la malaria, la lepra y el mal de San Antón, a las que se unirá proveniente de América, la sífilis. Además, otros males como la viruela, la tuberculosis, las paperas y el sarampión continúan haciendo estragos, y los grandes viajes marítimos del Renacimiento introducen la "enfermedad del marinero" o escorbuto, causada por la falta de fruta y verdura, así como de carne fresca en los barcos; es por ello que en algunos viajes se llega a pagar hasta medio ducado por una rata viva o que las carabelas carguen grandes cantidades de limones verdes cuyo zumo, dicen los marineros, evita la caída de dientes y la hinchazón de encías que causa la enfermedad.

La Peste

La peste bubónica, inesperado souvenir de las cruzadas procedente de oriente, entra en la península en 1348 transportada por las pulgas de rata. En muchas poblaciones pequeñas, entre los que huyen al campo y los que mueren, no queda ni rastro de sus habitantes. Sin embargo es en las grandes ciudades donde, debido al hacinamiento, la mortandad alcanza sus cotas más altas. Valencia en tres meses pierde 20.000 vidas de una población de 45.000.

Se desconoce la causa que provoca el mal y debido a esto los médicos tratan, en vano, de protegerse ellos mismos de la infección vistiendo un largo abrigo, guantes y zapatos con suela muy gruesa (para escapar del humo pestífero que emanaba del suelo), además de una capucha con una máscara en forma de pico de pájaro, en cuyo extremo se ponen hierbas perfumadas, con la misión de neutralizar los vapores pestilentes. Los médicos se arman de una vara para no tener que tocar a los enfermos y a menudo, también, con un caldero con ascuas dentro. Intentaban alejar así las miasmas a base de calor y quemando hierbas y esencias. La flora llamada a filas para este fin incluye el laurel, enebrol, orégano, ajeno, ruda, clavo, romero, abrotano y espliego. Se puede argumentar que el humo, aparte de disimular el hedor del ambiente, es repelente de las ratas y, por consiguiente, de las pulgas potadoras de la enfermedad que las primeras

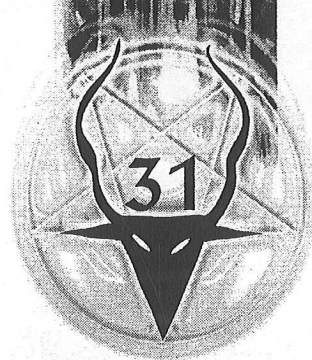
albergan. Esta interpretación miásmica de la peste trae consigo el desarrollo de las denominadas pomas, especie de filtro portátil que permite la movilidad del individuo en un entorno azotado por la peste. Dichas pomas son piezas labradas, redondas, de oro o plata, agujereadas, dentro de las cuales suelen traer olores contra la peste, hechos a base de costosas esencias y resinas. Estos artefactos son pues muy costosos y están sólo al alcance de los ricos.

El único tratamiento mínimamente efectivo que se llega a aplicar consiste en sajar o quemar con un hierro al rojo los bubones ganglionares; evacuada la pus, algunos enfermos llegan a curarse, pero su proporción es insignificante. Por otro lado, existe una variante pulmonar, más virulenta que la bubónica y que se contagia directamente, de la que mueren sin remedio los afectados a los pocos días. Debido a la falta de recursos claros para luchar contra la plaga, se llega a relacionar a la peste con un castigo divino, pero dado que la parca no respetaba ni a pecadores ni a piadosos, pronto se empezará a buscar un chivo expiatorio, que no es otro que las minorías étnicas, árabes y hebreos. Así se gesta la sospecha generalizada según la cual la enfermedad la propagaban los judíos, que envenenaban los pozos, empezando una persecución que lleva a muchos musulmanes y judíos a morir asesinados en su propia casa o abrasados vivos en la hoguera.

La Lepra

La lepra, al igual que otras afecciones dermatológicas, no asegura la muerte física, sino más bien la muerte social. La maldita enfermedad condiciona la vida del enfermo, al que se le expulsaba de la comunidad de los sanos para confinarlo en ghettos llamados leproserías o lazaretos. Además, al leproso se le prohíbe, entre otras cosas, entrar en la iglesia y en servicios públicos como el molino o el mercado, el sexo (para no propagar el mal), acercarse a las fuentes o tocar directamente algún objeto con la mano y sin ayuda del bastón o de otro artilugio que le sirva de aislante. También se le obligaba a llevar unas señas de identificación tales como las tablillas o matracas para que, haciéndolas sonar, anunciase su presencia. Además porta el sombrero alado, el bastón y el sobrepuesto, cosido a sus vestiduras, en forma de corazón o pata de ganso para ser fácilmente reconocido por el resto de la comunidad. De la gravedad y difusión de la enfermedad nace la necesidad de erigir hospitales exclusivos para leprosos, malaterías o lazaretos, que adquieren gran difusión a través del camino de Santiago. La primera leprosería en España se fundó en el año 1067, cuando el número de afectados empezó a aumentar alarmantemente, pero tres siglos después ya son muy numerosas.

Los lazaretos suelen situarse a extramuros de las ciudades, a menudo a orillas de una vía principal, para que los enfermos puedan mendigar su sustento. En muchos sitios se les permite acercarse a las puertas de la muralla los sábados, y el día de Viernes Santo incluso entrar en la iglesia o catedral. Existe una ceremonia eclesiástica por la que se ordena el extrañamiento del afectado y a partir de ese momento ya no puede tocar a ninguna persona sana ni hablar con ella, excepto a distancia y cubiertos con una capucha, para ahorrar al interlocutor el espanto de sus caras monstruosamente deformadas, la llamada facies leonina. Además deberán de portar una matraca o una campanilla con que avisar de su presencia.



Cuando la lepra empieza a remitir, a mediados de siglo XIV, esta es rápidamente sustituida por la tuberculosis, una de las enfermedades más despiadadas que ha conocido el hombre y que ataca a todas las partes del cuerpo, aunque afecta en mayor medida a los pulmones. En peligro de esta nueva plaga reside en lo fácil de su contagio, a través del estornudo y de la tos, que se ve reforzado por unas condiciones de vida realmente insalubres y una resistencia física disminuida producto de la mala alimentación.

El Mal de San Antón

La primera noticia fehaciente que se tiene de esta epidemia está fechada en el año 1.039, en la ciudad francesa de Dauphiné donde está enterrado San Antonio, famoso por sus visiones demoniacas, defensor de la epilepsia, el fuego y las infecciones, de ahí su nombre popular. El mal de San Antón es también denominado plaga ardiente o fuego sagrado, debido a que aquel que cae enfermo grita y se retuerce de dolor, como si le devorase un fuego interior, hasta morir. La enfermedad se produce debido a una intoxicación aguda por cornezuelo de centeno, un hongo parásito de las plantas gramíneas. Debido a que la limpieza de las eras se hace muy por encima, la venenosísima sustancia acaba en las hogazas de pan. Provocaba fuertes convulsiones, graves alteraciones nerviosas y la amputación de las manos y de los pies de las pobres gentes que la padecen debido a la gangrena que desarrolla en los dedos de ambas extremidades e incluso en la nariz.

Mal de San Antón

Contagio: 35%

Forma de contagio: La intoxicación se produce por la ingestión de grandes cantidades del cornezuelo del centeno (la dosis mortal se encuentra en los alrededores de 1 g), *Claviceps purpurea*, un hongo que infesta el centeno y, menos frecuentemente, otros cereales como maíz. El contagio se produce, por tanto, por la ingesta de harinas o pan contaminado y es más probable que éste se produzca durante las estaciones cálidas y húmedas, que favorecen el crecimiento del hongo.

Síntomas: Los síntomas consisten en un tremendo ardor en las extremidades, acompañado de una gravísima vasoconstricción que desemboca en gangrena y la pérdida de dedos, manos y pies, e incluso de la nariz y las orejas, llegando a provocar la muerte. Además aparecen perturbaciones mentales que desembocan en ataques epilépticos y convulsiones acompañadas de alucinaciones del tipo de las del LSD.

Convalecencia: La enfermedad no tiene curación posible, salvo por medios mágicos (siempre se puede expulsar el tósigo por medio del vómito, pero esto a de ser antes de que se presenten los síntomas de la enfermedad. Además se desconoce el hecho de que la enfermedad no es contagiosa sino que se produce por envenenamiento). Si la dosis es mortal, se produce una terrible agonía, los miembros se paralizan y envaran progresivamente sumiendo al enfermo en fuertes fiebres para, en una noche, paralizar todo el cuerpo y matarlo por asfixia. Si se supera el período de 12 horas el paciente se salva. La intoxicación progresiva no es frecuente, pero sí es posible, desarrollándose la enfermedad de manera crónica.

Especial: El cornezuelo del centeno provoca abortos y partos prematuros. Este efecto abortivo es conocido ya en la edad media siendo utilizado por curanderos y comadronas.

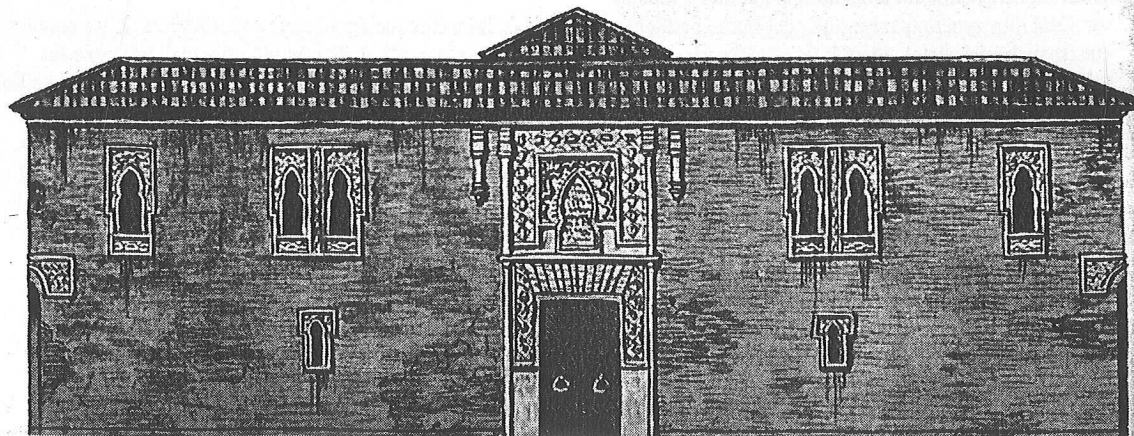
Otras afecciones de importancia

Tienen especial relevancia las enfermedades que afectan a los ojos, dado que, primero, obstaculizan la visión y algunas, como las lesiones de córnea, son muy dolorosas para el paciente, y segundo, tienen unas enormes implicaciones socio-económicas.

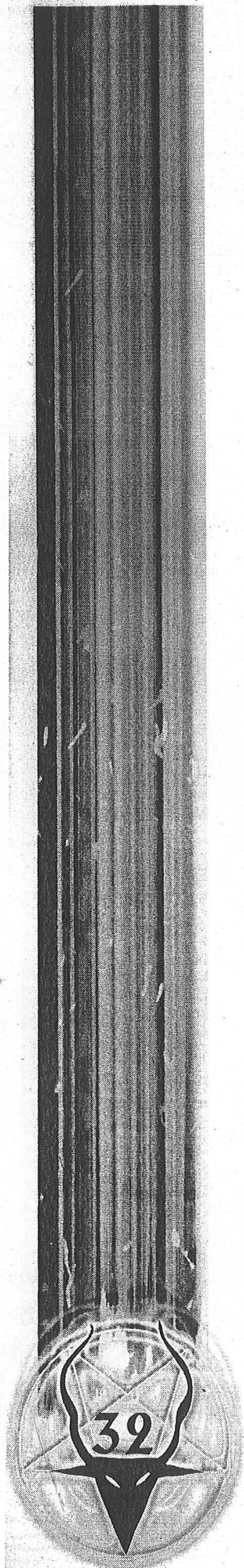
La ceguera, en la mayoría de los casos, garantiza la pauperización y la marginación del individuo (y a menudo de su familia). Lo mismo ocurre con los problemas menstruales y los que afectan al útero. Dichos trastornos son de especial preocupación masculina, debido al papel que juegan los hijos como futuros cuidadores de sus padres, a medida que estos envejecen o son menos capaces de proveer. Así, la imposibilidad de procrear, como en el caso de la falta de vista, envía a muchas mujeres a la fosa de los menesterosos. De hecho, la esterilidad está considerada un signo del descontento divino para con el individuo y, es más, es común creencia considerar a las mujeres estériles entradas en años, e incluso a las gallinas estériles, agentes del mal de ojo y de otros males.

El frío

El frío es una "enfermedad" aterradora. No en vano mueren miles de pobres envueltos en sus mantas, en el mejor de los casos, en los portales y soportales de los pueblos y villas cada invierno. Para mitigar el efecto devastador de las bajas temperaturas, algunos hospitales dan leña a los pobres, pero aún así son muchos los que ven como se les congelan los miembros y tienen que sufrir la temida amputación.



Hospital de pobres Nazari



*Ha estudiado cirugía;
no hay hombre más afamado;
ahora imprime un tratado
todo de flosomonia.
Suele andar en un machuelo,
que en vez de caminar vuella;
sin parar saca una muela;
más almas tienen en el cielo
que un Herodes y un Nerón;
conócenle en cada casa:
por donde quiera que pasa
le llaman la Extrema Unción.*

Tirso de Molina

Los sanadores

Existe durante la Baja Edad Media un sistema tripartito en la asistencia sanitaria, según el cual el médico está encargado del diagnóstico y el pronóstico, así como la prescripción de medicinas; el boticario prepara y dispensa los medicamentos siguiendo las instrucciones del médico (conservas, como la carne de membrillo, azúcar rosado, especias, recinas, gomas, aceites, polvos, jarabes, aguas destiladas, piedras preciosas machacadas, tales como esmeraldas, ágatas y jacintos o "cuerno de ciervo" preparado, por poner algunos ejemplos. Farmacopea binaria en definitiva, es decir, medicamentos simples y preparados galénicos); y el cirujano aplica la pauta terapéutica dictada por el médico, especialmente las operaciones manuales.

Se estructura la medicina en tres ramas fundamentales: la dietética, que sirve tanto a los sanos, para mantener la salud, como a los enfermos, para recuperarla, la pharmaceutica, de tipo terapéutico que asegura la provisión de medicamentos necesarios para curar, y la cirugía, que en último extremo actúa, previo el conocimiento anatómico y fisiológico, como remedio radical para mantener o recobrar la salud. Sin embargo, esto no es en la práctica tan sencillo y los profesionales de la medicina son de muy diversa índole en la península, yendo de la sanadora iletrada hasta el físico o médico universitario, pasando por el barbero, el cirujano, el boticario, el hernista, el saludador, el alquimista, el exorcista, el especiero o la comadrona. Improvisar de cirujano, sin estudios ni diplomas, se convierte en un recurso habitual de los hijos de familias arruinadas, de viejas alcahuetas y cortesanas, de falsarios y alquimistas, de jugadores, de judíos convertidos y de sarracenos. Estos últimos, chapurreando muy mal la lengua del país, demuestran además un indiscutible origen extranjero, con el cual incrementan su prestigio. De tal forma se ha diversificado el arte de curar que, en tiempos de los Reyes Católicos, se considera oportuno la creación de un Tribunal del Real Protomedicato, ante el que el aspirante debe mostrar su aptitud profesional para el desempeño de la labor médica a la que pretende dedicarse. Es además misión de dicho tribunal el perseguir y sancionar al practicante no titulado. Sin embargo, la práctica ilegal de la medicina no puede ser erradicada debido, por un lado, a la escasez de profesionales titulados y, por otro, a que la gran mayoría de los enfermos no puede afrontar los honorarios estipulados por los titulados, teniendo que recurrir al empírico, siempre más económico.

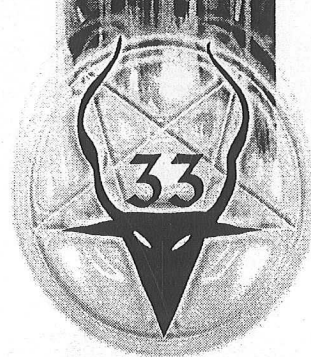
Los honorarios cobrados serán proporcionales a la fortuna de los enfermos, y tanto pueden pagarse en dinero como en especie. Al rico se le piden 20 ducados, mientras que al pobre se le pide un ganso, un pato, un pollo, queso o huevos y, si el paciente es verdaderamente pobre, no se le cobrará nada; el médico a de procurar sacar todo lo posible al rico, a fin de destinar el excedente a cuidar a los pobres. Es por tanto normal que el precio de los honorarios se fije siempre con regateos, en los cuales hay que convencer al paciente "que no se tienen prebendas ni rentas y que todo está muy caro, sobre todo los ungüentos, y que aunque pareciese mucho dinero, poca cosa puede comprarse". Pero, para el que vive ajustadamente, la entrada del médico en casa supone la ruina. Y lo de menos es lo que cobre el médico, que igual lo hace por caridad, lo de más son las medicinas, las sangrías y, sobre todo, la temida dieta. Las dietas recetadas realmente causan pavor entre los menos desahogados económicamente, que cuando uno tiene lo justo para subsistir difícilmente se puede permitir vino y carnero para comer.

Probablemente el castellano no come nunca mejor que cuando está enfermo. Para el rico no hay problema, los miembros de la alta burguesía suelen pagar con gusto estas dietas y además pueden beneficiarse de asistencia médica domiciliaria, que enviar a un familiar a un hospital de pobres en una infamia y una mancha al honor, y los reyes y los poderosos aun pueden disfrutar de médico personal o exclusivo. Se acostumbra a cobrar de dos a cuatro reales por visita, que pueden ser dos al día (por la mañana al despertarse el enfermo y al medio día tras almorzar) o tan sólo una.

Para el médico, una buena enfermedad es la que dura una temporada larga y deja vivo al enfermo, no sólo porque da pingües beneficios sino porque da buena publicidad rescatar al enfermo de la muerte; la duración normal de una enfermedad de la época es de un mes de media. Para el pobre, la ayuda es la hospitalaria y, como mucho, se pueden permitir los servicios de un cirujano o barbero. Además, la sanidad pública, que prácticamente se reduce al asesoramiento de las autoridades en caso de epidemias y otras calamidades, corre a cargo de un médico de Su Majestad que contrata la ciudad, cuando lo contrata, y por períodos cortos, prorranteando sus correspondientes honorarios entre las fuerzas vivas locales; así que la inmensa mayoría de los ciudadanos no recurre, pues, ni a médicos, ni a cirujanos, ni a barberos; se tienen que contentar con curanderos, ensalmadores, parteras...

De cualquier manera, quienes recurren a médicos y boticas no se hacen tampoco demasiadas ilusiones, conscientes de la impotencia de la medicina asumen la muerte como un hecho cotidiano.

El ejercicio de la medicina es un oficio eminentemente masculino. No obstante, se espera que todas las mujeres tengan alguna noción de medicina familiar. Existen así varios tratados sobre enfermedades específicas femeninas, escritos y traducciones para que ellas puedan utilizarlos. Incluso, en comunidades rurales, pueden llegar a ejercer una cirugía menor, aplicando cauterios y ventosas o encargándose de problemas sencillos de obstetricia.



Los Doctores Universitarios

El gran médico o médico latinista, es decir de formación universitaria, es un hombre vestido de manera lujosa, con largas ropas de terciopelo, grandes barbas, grandes anillos, sobre todo uno con una gran esmeralda en el pulgar (dadas sus enormes cualidades terapéuticas), una buena mula y, detrás, un criado, para cuidar precisamente que nadie robe dicha mula cuando el médico entra a visitar en una casa. La falta de barba es mala para conseguir clientela, pues hace sospechar a los pacientes que se hayan ante un médico sin experiencia. La falta de lujo, a su vez, evidencia falta de capacidad, dado que no puede ser buen médico el falto de oro, evidenciando el galeno que debe tener pocas consultas y las que tiene son con personas de poca calidad. Además, el médico debe ser culto, exigiéndosele geometría, astronomía, dialéctica, física y, naturalmente, latín, además de las materias propiamente médicas. Su experiencia debe de ser necesariamente amplia, ya que el diagnóstico depende sobre todo del aspecto del enfermo y del examen de sus orines. Por último debe de "ser casto, sobrio, compasivo y misericordioso, y no ser codicioso ni monetariamente aprovechado, sino que reciba un moderado salario según su trabajo, las posibilidades del enfermo, su estirpe y su dignidad". La carrera del médico se haya desde un principio marcada por el dinero, en concreto con la necesidad imperiosa de poseer una buena suma de éste. El médico de carrera ha de conseguir en primera instancia el Bachillerato en Artes y después cursar cuatro años de Medicina, para finalmente hacer prácticas de dos años junto a un médico de experiencia reconocida, al que acompaña y ve curar, y con el que platica de medicina; esta es precisamente la figura del conocido "practicante", sin embargo las posibilidades de realizar alguna disección o practicar anatomía, se ven reducidas a las pocas veces que se dispone del cuerpo de un ajusticiado. Tras el período de prácticas el médico puede entonces presentarse a examen y conseguir la ansiada licencia para curar. Para destacar y poder acceder a ser uno de los médicos notables han de sacarse con la mayor premura los títulos de Licenciado y Doctor y esto no se puede llevar a cabo sin disponer previamente de unos 1.000 ducados de sobra para hacer los agasajos que se consideran imprescindibles para obtener el grado de doctor. He aquí el principal obstáculo para poder ser Doctor: el dinero. Estudiar es enormemente costoso, hay que pagar pensión y comida, matrículas, ropas buenas, libros, etc., y como remate hay que tener aún esos 1.000 ducados de más para obtener los grados. Así las cosas, es obvio que cualquiera no puede optar a doctorarse, dado que para la mayoría es cuanto menos imposible conseguir esa cantidad en un período corto de tiempo, a no ser, claro, que se consiga desposar a una doncella que disponga de una suculenta dote. La barrera del dinero obliga a la mayoría a conformarse con el grado de licenciado, con lo que su mejor y única posibilidad es la de ponerse a salarío en una población importante no universitaria, convirtiéndose en lo que se denomina un médico de partido, figura esta oscura, pero de vital importancia dentro de la medicina castellana de la época dado que es a él a quien recurre la mayoría de la población. Las poblaciones pagan al médico a partir de sus rentas, siempre con el beneplácito de la Corona, claro

está. De esta forma, poblaciones con la suficiente entidad como Burgos, Palencia, Astorga, Ponferrada o Medina del Campo, pueden buscar a un galeno de experiencia reconocida, recomendado por un médico notable, pero los lugares más pequeños y de escasa renta deben de conformarse con lo que les llegue, con casi total seguridad los alumnos menos aventajados o los que no consiguen recomendación. Un contrato de estas características compromete al profesional a examinar a los habitantes enfermos de la población cuando sea menester, así como a los pobres, y a no ausentarse de la villa por más de un día; los forasteros por su parte han de abonar las consultas y, por lo general, han de adelantar dos reales para que el médico se tome interés por su enfermedad.

Médicos notables del siglo XVI (PNJs):



Alonso de Santa Cruz: Hijo del conocido Pablos de Santa Cruz, médico respectivamente de Su Majestad el emperador Carlos V, el cual en agradecimiento a los servicios prestados a la reina Juana, al papa Adriano VI y a él mismo, le concedió un privilegio de armas de caballería. Cursó la carrera de su padre en París y de vuelta a España casó con la hija del secretario del Almirante de Castilla, Leonor Ponce. Sobre 1554 fue nombrado médico del serenísimo príncipe Carlos y "fue uno de los más afamados médicos de su tiempo, y de la Cámara de Felipe II, el cual tenía en él gran confianza y le miraba como un oráculo". Alonso es, quizás, el primer psiquiatra del mundo. Presumía de conocer bien el tema de la locura, que había aprendido a tratar en París, escribió diversos trabajos sobre la locura y se le contrató expresamente para hacerse cargo del príncipe Carlos, al que se tenía por loco.

FUE	5	Tamaño	1'65 m
AGI	10	Peso	60 kg
HAB	10	Apariencia	12 (Normal)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	15	RR	15 %
CUL	20	IRR	85 %

Armas: Daga 45% (2D3)

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 85%, Conocimiento Mágico 85%, Elocuencia 65%, Medicina 70%, Psicología 95%, Primeros auxilios 65%

Hechizos: {}



Luis de Mercado: No existe en la segunda mitad del siglo XVI médico más famoso y notable que el Doctor Luis de Mercado. El padre de Luis fue uno de los profesionales del montón; un oscuro personaje llamado Pedro de Ordás que se autodenominó médico, pero que no pasaba de simple cirujano. La familia Ordás pasó siempre apreturas, viviendo siempre de préstamos, y los únicos bienes que poseía el matrimonio fueron aportados por la esposa, María de Mercado. La suerte de Luis cambió al casarse con Juana de Toro, hija de un mercader, rentista y negociante de vinos de Valladolid muy rico y que buscaba buenos maridos para sus hijas entre prometedores licenciados. Gracias a la dote de Juana, de 1.800 ducados, Luis pudo tomar con rapidez los grados, integrándose en el círculo de médicos notables, llegando con el tiempo a ser Médico de Cámara y Protomédico General de todos los Reinos de España.

FUE	12	Tamaño	1'70 m
AGI	10	Peso	75 kg
HAB	16	Apariencia	18 (Atractivo)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	20	RR	75 %
CUL	22	IRR	25 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 80%, Astrología 50%,
Conocimiento de Plantas 65%, Medicina 85%, Primeros
Auxilios 80%, Psicología 65%

Hechizos: Carece



Miguel Servet (1511-1553): Nace Servet en una familia de la pequeña nobleza aragonesa, en Villanueva de Sigüenza, lugar donde su padre, un infanzón, ejerce como notario. Usa los apellidos Servet, Serveto y también Revés, el primero lengua romance, el segundo en latín y el tercero como alias. A los 13 años deja su pueblo natal. A los 15, tras pasar por Lleida, es enviado por su padre a Barcelona y para entonces sabe ya latín, griego y hebreo. Allí conoce a una importante personalidad política y religiosa de Aragón, fray José de Quintana, un erasmista que llegará a confesor del Emperador y luego a abad y que lo acoge con simpatía y lo incorpora a su servicio. A los 17 años parte para Toulouse, ciudad entonces de gran prestigio académico. A los 18, viaja a Roma como paje de Quintana para asistir a la coronación de Carlos V por Clemente VII, pero angustiado por la pompa y el poder mundano papales, decide abandonar a su benefactor y viajar por Lyon, Ginebra, Basilea y Estrasburgo. Conoce en sus viajes y huidas a muchos personajes famosos como Erasmo o Calvino, pero con todos acaba enemistado debido a su incontinencia a la hora de entablar discusiones teológicas y ya, a los 19 años, consigue ser denunciado como hereje, lo cual constituye un alarde de precocidad. Servet defiende sus ideas sin importarle las consecuencias y esto le proporciona múltiples enemigos. Manda su obra a amigos y enemigos y la cosecha de denuestos resulta ser muy similar: a Erasmo no le gusta, Melancthon lo denuncia a las autoridades de Venecia, por si aparecía por allí, y su protector, Quintana, la considera «pestilente»; el mismo nuncio del Papa escribe a España para que la Inquisición prohíba la obra y quemar en efígie a Servet y esta, obediente, comienza a perseguirlo. Nunca más podrá volver a su tierra, desde entonces bastante tendrá Servet con salvar su vida. En 1538 ingresa a la Universidad de París para estudiar medicina. Como estudiante, trabaja en disecciones de cadáveres humanos y es importante su desempeño como investigador en medicina, desvelando los errores de la tradición basada en Aristóteles y Galeno. Sus peculiares ideas en el campo de la medicina también provocan seria oposición de la facultad, sin embargo, gracias a la defensa de algunos simpatizantes, logra obtener el título y salir libre de las acusaciones de herejía que se le formulan. Finalmente tras mucho cambiar de residencia para esquivar a la Inquisición francesa, decide huir a Italia, pero, incomprensiblemente, pasa por Ginebra donde es descubierto mientras escucha un sermón de Calvino y este le hace prisionero, para acabar condenándolo a la hoguera junto con todos sus libros. Tras una horrorosa estancia en la cárcel, se le condena a morir quemado con leña verde, para que su suplicio dure más. Tiene lugar el martirio el 27 de octubre de 1553, el mismo año de la publicación de la Christianismi Restitutio, su obra teológica donde, como simple digresión, explica la circulación sanguínea detallando la existencia de venas y arterias y la irrigación pulmonar y que le dará póstuma fama universal.

FUE	10	Tamaño	1'72 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	10	Apariencia	8 (Marcadamente feo)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	20	RR	20 %
CUL	20	IRR	80 %

Armas: Daga 55% (2D3)

Pelea 75% (1D3 + 1D4)

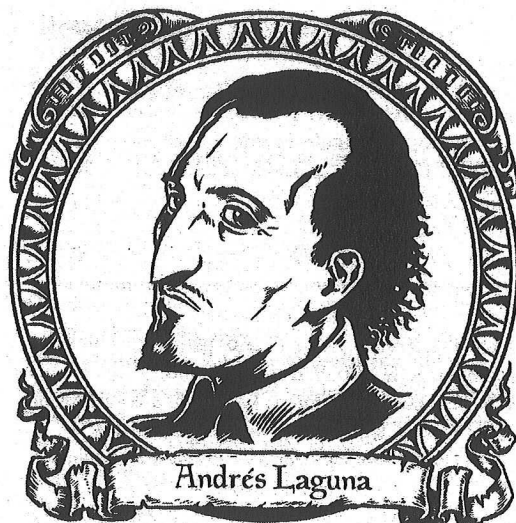
Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 70%, Astrología 60%,

Conocimiento Mágico 85%, Medicina 90%, Teología 90%

Hechizos: ¡!





Andrés Laguna (1499 - 1560): Nace en Segovia en 1499, hijo de un médico notable y judío converso. En la Universidad de Salamanca obtiene el bachiller en Artes y en París estudia griego, medicina y botánica. Además saca cátedra en la Universidad Complutense y se doctora en la Universidad de Bolonia, como marca la costumbre de la época, donde doctorarse en las mejores universidades de Europa reporta enorme prestigio.

Destaca como médico del Emperador Carlos V y del Papa Julio III, entre otros, realizando numerosos viajes por Europa y distinguiéndose por sus aportaciones científicas, literarias y políticas. También gana justa fama por la

realización de traducciones y comentarios (Las cuatro elegantísimas y gravísimas oraciones de Cicerón contra Catilina, el tratado de Pedacio Dioscorides Anazarbeo, Diálogos de Luciano, De Mundo y De las Virtudes -de Aristóteles- o Historia Filosófica- de Galeno-), y obras originales, entre las que figuran las tituladas *Discurso breve sobre la cura y preservación de la peste*, *el Método de Anatomía*, *sobre la vida de Galeno*, *Tratado de pesos y medidas medicinales*, *Abecedario de los Dogmas o sentencias de Galeno sobre Hipócrates*. Publicó más de treinta obras.

Andrés Laguna es sin lugar a dudas la máxima eminencia médica de la primera mitad del quinientos y no hay en su tiempo Rey, ni Príncipe que no le honrase, ni médico docto que no venerase su doctrina. No está clara la fecha de su fallecimiento, pero debió de ocurrir a finales de 1559 o a principios de 1560.

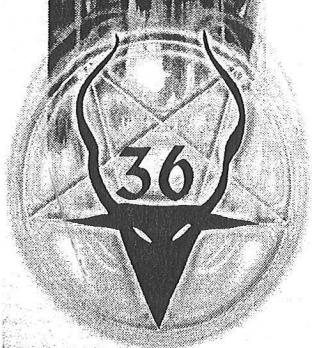
FUE	12	Tamaño	1'70 m
AGI	15	Peso	75 kg
HAB	15	Apariencia	18 (Atractivo)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR	75 %
CUL	25	IRR	25 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 80%, Astrología 70%, Conocimiento de Plantas 95%, Elocuencia 85%, Griego 70%, Medicina 95%, Primeros Auxilios 70%, Psicología 85%

Hechizos: Carece



Cirujanos y barberos

Debido a los altos honorarios que cobran los médicos o por su ausencia en lugares pequeños, donde normalmente sólo encontramos cirujanos y boticarios, surge una nueva actividad sanitaria, la del barbero-cirujano. En esos lugares será el barbero-cirujano quien se ocupe de todos los problemas y cure todo tipo de enfermedades. Estos barberos, también conocidos como sangradores o flebotomistas, no han estudiado en las facultades, carecen de conocimientos de latín y su saber emanaba de la práctica diaria y continua de la cirugía. Su formación comienza habitualmente alrededor de los trece o catorce años, con un contrato de aprendizaje (la denominada carta de asiento y por la cual se suele cobrar en torno a los 10 ducados) similar al de otros oficios artesanales, es decir, acompañando, viendo, ayudando y practicando con el maestro. En ocasiones es el propio cirujano el que busca aprendiz al que legarle sus "hierros" y enseñarle el oficio; suele ser un hijo o pariente cercano o bien un muchacho que cargue con una de sus hijas. Después del aprendizaje, pasan un examen, teórico y práctico, que primeramente se realizaba sólo ante un maestro de cirugía y posteriormente pasa a realizarse ante el tribunal del protomedicato. Si el tribunal le considera apto, le expide una "carta" en nombre del rey que le autoriza a ejercer la profesión de manera legal y a poner su propia tienda de barbería o cirugía, o a concertarse con algún hospital, villa o casa de algún hacendado.

Aparte de hacer la barba y motilar el pelo, el barbero está sólo autorizado a sajar, sacar dientes y muelas, sangrar y poner ventosas y sanguijuelas. Aunque existen los denominados "barberos de partido", es decir, los que desarrollan un trabajo estable en una localidad, lo común es que lleven a cabo una asistencia ambulante, realizando alguna práctica quirúrgica específica: batidores de cataratas (oculistas), hernistas (dedicados a la curación o reducción de hernias), litotomistas o sacadores de piedra (dedicados a enfermedades renales, vesicales o del aparato genital), algebristas (traumatólogos) y, por fin, el sacamuelas. Es frecuente también que sean llamados a filas por el Rey para que acompañen a las tropas que se incorporan a los distintos frentes en los que lucha la Corona.

Los barberos, como ocurre con los demás gremios, se agrupan en cofradías. Médicos, cirujanos, boticarios, barberos y veterinarios se congregan bajo el patronazgo de los santos mártires Cosme y Damián. La cofradía se encarga de asistir a los cofrades enfermos, visitar a los encarcelados, ayudar a las viudas y huérfanos, y en última instancia colaborar en sus entierros.

La tienda del barbero

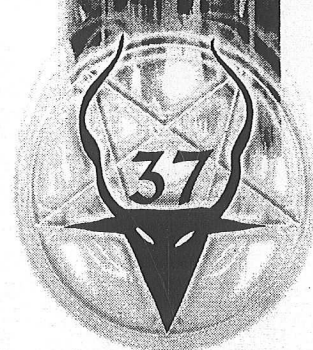
Aunque en muchos núcleos rurales el barbero sangrador debe ser el único práctico con licencia, también ejerce en las ciudades y hay algunos al servicio exclusivo de la Corte. En las ciudades, los clientes identifican la tienda del barbero por la bacia de peltre (aleación de zinc, plomo y estaño) o mediante la imagen de un antebrazo con una vena abierta, de la que fluye abundante sangre, recordando su oficio de sangrador, que de las sangrías, más que de los cortes de pelo o del rasurado de las barbas, recibe con frecuencia el barbero la parte principal de sus ingresos. Dicha tienda se sitúa con frecuencia en el portal de una casa en la que vive el barbero o cirujano, tras una cortina de paño azul. Dentro de la tienda hay bancos de madera, que se utilizan para que

los clientes esperen su turno. También hay las llamadas "sillas de asiento", de madera, algunas con cuero y hasta tachonadas. Y además se encuentran las "sillas de oficio", que son en las que se arreglan barbas y se hacen sajaduras. En el "cajón de la tienda" se guardan los paños y lienzos, y diversas cajitas, estuches, lanceteros y bolsas, donde se meten polvos, agujas, lancetas, hierbas, etc. En las arcas y arquillas, también se guardan los "lienzos de oficio". Y, como no, también está la "caja de hierro", donde se va metiendo el dinero de la jornada.

Los lienzos reciben diversos nombres: "cintas de barbero, paños de oficio, paños de afeitar, paños de manos, peinadores, trapos de limpiar barbas, rodillas de enjugar cabezas".

Las herramientas que utilizan estos maestros, se pueden dividir en tres grupos: de barbería, de estomatología y de cirugía. Dentro del primer grupo caen las "bacias, bacines y bacinillas"; recipientes estos que contienen el agua y jabón para los afeitados. Suelen ser de latón, azófar, peltre, estaño, cobre e incluso plata. Luego están las navajas de afeitar, piedras de afilar, piedras de amolar, molejones, dornos y dornajos, tornos de muela, muelas y medias muelas. Más los mondadores de oídos, las tijeras, peines, escarpidores, "hierros de levantar bigotes", "hierros de levantar cogotes" y los espejos. También se puede hallar en la tienda una "caja de herramientas de hacer guarniciones a las navajas y lancetas".

Entre las herramientas de estomatología encontramos: "buriles, tenazas, tenacillas, gatillos, botadores, descarnadores y limas de arreglar". Por último, las herramientas de cirugía pueden ser: jeringas y jeringuillas (utilizadas para poner lavativas y que son del mismo metal que las bacias), lancetas (para practicar las punciones de las sangrías, son imprescindibles para cualquier cirujano o barbero), "hierros de suplicación", agujas de abrir cataratas, pinzas de múltiples formas, tijeras de cirugía con diversos nombres, "tientas", "pruebas", "sajadores", "apostemeros", "rajadores", "embudos-sonda", ventosas, etc. También hay estuches llamados "cañones", en los que se guardan los polvos medicinales, ungüentos o pequeñas lancetillas y agujas. Para estar bien surtidos del agua necesaria, en la tienda se dispone de tinajas, herradas, calderos, calderas, cazos, cacicos, cántaros, cantarillos, escalfadores, ollas de hervir agua, hervillas, jarros, aguamaniles, y calentadores de paños de afeitar.



El barbero-cirujano

Mínimos de características

15 en Habilidad, 10 en Comunicación y 10 en Cultura.

Limitaciones de armas y armaduras

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

Posición social

Villano o Burgués

Competencias Primarias

Primeros auxilios

Medicina

Psicología

Elocuencia

Competencias Secundarias

Buscar

Comerciar

Conducir carro

Correr

1 idioma

Juegos de manos

Leer y escribir

Cuchillo

Dinero inicial

600 maravedís. Al menos la mitad ha de ser gastado en equipo. Esta cantidad se corresponde además con sus ingresos anuales medios.

Especial: Como curiosidad, se puede observar como la mayoría de los sangradores presentan cicatrices en los dedos de la mano izquierda, producto sin duda de la torpeza en el manejo del escarpelo mientras se iniciaban en su arte.

Tarifas por sus servicios

Afeitado: 17 a 34

Aplicación de ventosas: 12 c/u.

Lo normal suele ser aplicar doce de cada sesión.

Ayudas (lo mismo que enemas o clísteres): recibirla, de 34 a 68 c/u

Hacer la barba: 17 a 34

Quitar cabello, motilar: 17 a 34

Lavar la cabeza: 34

Limpiar los dientes: Los de una dama 272, los de un caballero 136

Sacar una muela: 34

Sangrías: 17 a 34 c/u

Tratar una herida: 68 por cada día de tratamiento. (media, 10 días de tratamiento)

Tratar una cuchillada: 2 100 por todo el tratamiento.

Tratar un incordio: 2 100 por todo el tratamiento.

Tratar unas llagas cancerosas en la boca: 68 por cada día de tratamiento. (media, 15 días de tratamiento)

Nota: los precios pueden parecer elevados, pero si se tiene el dinero se paga con gusto, dado que algunas de estas intervenciones no son contempladas por la contratación del ayuntamiento, como las puñaladas, o bien son peligrosas, y ya se sabe, si hay dinero de por medio el cirujano se dedicará en cuerpo y alma al paciente, pero si es un indigente se trata de acabar cuanto antes con el problema recurriendo por ejemplo a la amputación inmediata de la zona afectada.



Servicios de otros profesionales sanitarios

Asistir un parto: 75

Tratar una enfermedad por parte de un médico: a 211 por semana de tratamiento.

Multas

Por practicar sin haber pasado el examen del protomedicato: 2 000 (6 000 a partir de 1588)

Ingresos anuales de las actividades sanitarias

Barbero-sangrador	3 400 a 6 800
Barbero de partido	4 000 a 9 000
Algebrista	6 000
Algebrista de partido	6 000 a 10 000
Oficial sangrador de Su Majestad	20 000
Cirujano de cámara	10 000 a 30 000
Cirujano de partido	10 000 a 30 000
Cirujano de los tercios	48 000
Enfermeras	4 500
Comadre de partido	1 000
Médico de los tercios	48 960
Médico de partido	40 000 a 50 000*
Médico de un obispo	10 000 a 40 000
Médico de Cámara Real	80 000 a 189 000**
Boticario de partido	10 000 a 12 000
Mozo de Botica	6 000
Boticario Real	50 000 a 112 500

Nota: Cuando se trabaja a sueldo, el salario está constituido por una parte en metálico y por otra en forma de dietas que se dan en especie. Por lo general el salario se cobra cada cuatro meses, o sea, tres veces en cada año.

* Poblaciones excesivamente pobres, como Vitigudino, pueden ofrecer rentas de tan solo 6 000 maravedís anuales. Obviamente, este tipo de partido sólo lo aceptaban médicos desesperados. Segovia ofrecía 50 000, Toro 14 000 y dos cargas de trigo (230 kg) y Betanzos 30 000, por poner algunos ejemplos.

** El sueldo que ofrece la Corona es sin duda ridículamente bajo para la importancia del cargo, pero el título de médico de la Casa Real propicia el cobro de grandes honorarios en consultas externas a gente elevada que acude en busca de cura y es por esta vía por la que los médicos de cámara ganan auténticas fortunas.

Barberos, cirujanos y curanderos del Siglo XVI (PNJs):



Dionisio Daza Chacón: Nacido en Valladolid hacia 1505. Su origen es noble y procede de una familia de médicos, dado que tanto su padre como su abuelo lo fueron licenciados. Cursa estudios de cirugía primero en Valladolid y luego en Salamanca, y tras los dos años de prácticas empieza a ejercer a los veinte años. Más tarde se embarca con los ejércitos participando en numerosas batallas, tanto en Flandes como en el Mediterráneo, en las que consolida su saber quirúrgico. Se convierte entonces en cirujano de cámara del emperador y posteriormente en médico y cirujano de la Casa Real, siendo nombrado cirujano del Hospital Real de la Corte en Valladolid. Muere a principios de 1596. Daza Chacón pasa por ser el gran cirujano más afamado dentro y fuera de nuestras fronteras al introducir una serie de técnicas nuevas para tratar las heridas de arma de fuego con resultados muy satisfactorios. Abandona los métodos tradicionales del cauterio y trata estas heridas como si fueran contusas, aplicando en primer lugar la extracción de cuerpos extraños, para continuar con la limpieza de la herida, sutura, vendajes y terminar con la aplicación de medicamentos. También es posible que Daza Chacón sea el primero a la hora de describir las heridas por efecto explosivo o "blast injury".

FUE	10	Tamaño	1'80 m
AGI	15	Peso	67 kg
HAB	20	Apariencia	16 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	10	RR	95 %
CUL	20	IRR	5 %

Armas: Espada 65% (1D8 + 1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 65%, Medicina 90%, Primeros Auxilios 95%, Psicología 75%

Hechizos: Carece



Luis de Herrera: Nacido en Medina de Rioseco e hijo de un médico de partido. Marchó a Inglaterra para ponerse al servicio de Catalina de Aragón, hija del los Reyes Católicos y reciente esposa de Enrique VIII al que también serviría. De regreso a España llegó a ser cirujano de Cámara del propio rey, dado que si bien un romancista no puede nunca llegar a médico de Cámara del rey, cualquier analfabeto bien puede llegar a cirujano de Cámara.

FUE	15	Altura	1'77 m
AGI	10	Peso	65 kg
HAB	20	Apariencia	10 (Mediocre)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	10	RR	90 %
CUL	15	IRR	10 %

Armas: Daga 70% (2D3 + 1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Medicina 80%, Primeros Auxilios 85%, Psicología 70%

Hechizos: Carece





Licenciado Juan Izquierdo: Originario de la zona de Peñafiel, el Ldo. Izquierdo es un famoso gran cirujano romancista del quinientos y se hace llamar Ldo. por permiso especial de Felipe II. Incluso los grandes doctores recomiendan que se llame a Izquierdo en los casos graves, ya que va a donde se le llame, si se le paga bien, y su habilidad es tanta que se dice que una vez empezó a operar al inicio de una misa rezada y al sanctus ya había sacado dos piedras y concluido la operación. Con esto no es difícil suponer que sus operaciones se transformen en auténticos espectáculos públicos a los que concurren numerosas personas, profesionales de la medicina, familiares del operado, personas notables de la ciudad y curiosos en general. Ejerce como cirujano durante la segunda mitad del siglo XVI y su especialidad era la extracción de piedras y curación de hernias sin causar por ello impotencia o la pérdida de la virginidad en las mujeres, siendo el único capaz de tal pericia. Prueba de su habilidad es la bolsa que lleva consigo para hacerse propaganda y en la que lleva muchas piedras extraídas a hombres, mujeres y niños.

FUE	15	Altura	1'69 m
AGI	10	Peso	65 kg
HAB	20	Apariencia	12 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	15	RR	85 %
CUL	18	IRR	15 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 85%, Medicina 90%, Primeros Auxilios 95%, Psicología 95%
Hechizos: Carece

Especial: Es un cirujano considerado en gran valía aún por los latinistas, siendo normal que le acompañe como discípulo un médico o cirujano recién salido de la universidad.

Catalina de Castresana: Viuda entrada en años vecina del lugar de Barrio, en el valle de Valdegobia (Álava). Cabe destacar el hecho de que Catalina es viuda, situación esta muy cerca de la pobreza al carecer de oficio y es lo que sin duda la impulsa a buscarse la vida como curandera. Las viudas comienzan por vender todos sus bienes para subsistir, pero cuando lo han vendido todo han de ejercer alcahuetas, curanderas, parteras, hospitaleras, enfermeras, en fin, a cualquier ocupación



que les reporte un mínimo sustento. Catalina no ha estudiado y de hecho no sabe ni leer, pero sus remedios se acercan en mucho al que recetaría un médico. El secreto de Catalina reside en haber memorizado lo que los doctores recetan a pacientes semejantes y aplicar los mismos remedios de modo empírico.

FUE	5	Altura	1'55 m
AGI	10	Peso	45 kg
HAB	15	Apariencia	5 (Ciertamente repulsiva)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	20	RR	35 %
CUL	10	IRR	65 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Conocimiento Mágico 50%, Elocuencia 85%, Medicina 50%, Primeros Auxilios 65%, Psicología 45%
Hechizos: ¡!



Aparicio de Zubía: Vizcaino natural de Lequeitio, este famosísimo curandero del siglo XVI es el inventor de un "oleo medicinal" que lleva su propio nombre y que es aprobado y ampliamente utilizado por los cirujanos y médicos más prestigiosos para el tratado de las heridas peligrosas. Uno de los grandes secretos de su aceite es que mantiene la herida limpia al tener que untarse sobre la herida dos o más veces al día, mientras que la metodología clásica defendía la doctrina del "pus loable", o lo que es lo mismo, que la herida supure se supone es bueno para la mejoría de la misma. Aparicio, al ser un



empírico enormemente famoso, se está continuamente desplazando tras la corte y por ello no suele tener un asentamiento fijo.

FUE	10	Altura	1'82 m
AGI	15	Peso	70 kg
HAB	10	Apariencia	14 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR	60 %
CUL	10	IRR	40 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 85%, Elocuencia 70%, Medicina 45%, Primeros Auxilios 65%, Teología 75%

Especial: Aunque Aparicio es un simple curandero tiene gran cantidad de clientes de calidad, vistiendo ricas vestiduras y llevando consigo dos mulas y un criado que vigila sus posesiones mientras atiende, tal y como si fuera un médico notable.

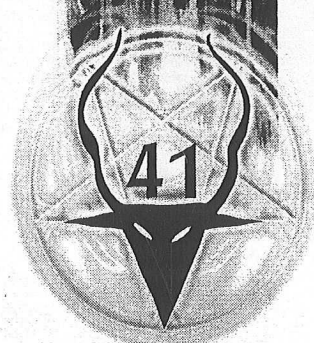
El corte de pelo

El peinado preferido en los primeros años bajomedievales es el típico peinado borgoñón o "francés" que da a la cabellera la apariencia de un casquete semiesférico. En sus comienzos exigió afeitar las sienes y una buena parte del cogote, pero progresivamente se recurre menos al afeitado, dejando el pelo cada vez más largo, aunque manteniendo el aspecto de un casquete, de tal manera que al final ya no hay que recurrir al afeitado quedando tapadas las orejas y la nuca. Ya a finales del siglo XV el corte preferido ha cambiado meridianamente. Se impone la melena corta con flequillo, al estilo de Fernando el Católico o Cristóbal Colón, que con el paso de los años y la entrada en el XVI se irá haciendo cada vez más larga hasta caer sobre los hombros y la espalda. En las expediciones al continente, sin embargo, se hace habitual llevar el pelo corto, a la veneciana. Con el transcurrir del siglo se impone de nuevo el pelo cada vez más corto, apareciendo ya sobre 1590 el denominado copete, es decir, llevar el pelo levantado sobre la frente. Primero serán copetes lisos y poco levantados, pero con la entrada del siglo XVII se imponen copetes más abultados, rizados o ligeramente ondulados.

En cuanto al vello facial, en los siglos XIV y XV lo más común en los hombres jóvenes es estar afeitados, dejando la barba para los de mayor edad. Durante el quinientos se hace más extensivo el uso de la barba, siempre entera y con los bigotes largos de lados caídos y ligeramente curvados bajo la comisura de los labios. Finalmente, a comienzos del siglo XVII, el uso de la barba está totalmente generalizado, siendo pequeñas las barbas de los que vestían al estilo cortesano y largas tan sólo las de los letrados. Estas barbas son mucho más variadas que las de siglos anteriores, pero la principal novedad es la aparición de la moda de afeitarse las mejillas, es decir, de lo que hoy llamamos perilla, que va a tener larga vida.

Estas perillas varían de tamaño y de forma; las más pequeñas se denominan mosca y consisten tan sólo en un diminuto mechoncito. En cuanto a bigotes también los hay muy distintos y la gran novedad consiste en doblar las puntas hacia arriba. Los hay que se denominan "obedientes", que se levantan con sólo el cuidado de los dedos, sin recurrir ni a tenazas ni a bigoterías; los hay grandes y pequeños, con las puntas horizontales, con las puntas despeinadas y levantadas o con las puntas muy curvadas y afiladas. Para dar a los bigotes la forma deseada se emplean varios procedimientos: retorcerlos con los dedos, engomarlos, rizarlos con tenacillas, o utilizar una bigotera de cuero (que no es otra cosa que una pieza de cuero con una abertura para la boca, que se coloca sobre los bigotes sujetándola con dos cintas que se atan detrás de la cabeza y que hay que tenerla puesta toda la noche para que los dichos bigotes tomen la forma deseada); claro está que todos estos procedimientos exigen dedicar mucho tiempo a los cuidados del bigote.

El bigote se convierte así en adorno para agradar a las damas y por tanto en arma de seducción, pero también en símbolo de bravura, cualidad muy valorada en el hombre de la época.



*Herido el blanco pie del hierro breve,
Saludable si agudo, amiga mía,
Mi rostro tiñes de melancolía,
Mientras de rosicler tiñes la nieve.
Temo (que quien bien ama, temer debe)
El triste fin de la que perdió el día,
En roja sangre y en ponzoña fría
Bañado el pie que descuidado mueve...*

Luis de Góngora y Argote

Hospitales y acogida de enfermos

A lo largo de toda la Edad Media la acogida de enfermos es realizada por la Iglesia, en la medida que los hospitales están asistidos por religiosos y religiosas. Sin embargo, su actividad caritativa y hospitalaria resulta con frecuencia insuficiente ante el aumento de la pobreza y los grandes brotes epidémicos. Con frecuencia estos hospitales se convierten además en instituciones de beneficencia de las ciudades, destinados a luchar contra las plagas de la peste y la hambruna o a favorecer el desarrollo de la instrucción de los niños. Pueden depender de cofradías, de un patronato religioso, de un patronato real o, en el menor de los casos, de un patronato laico o familiar.

En el hospital medieval se mezcla el olor de los emplastos y de las cataplasmas con el de las frecuentes gangrenas y podredumbres hospitalarias, el de las ropas de cama y de los enfermos que no se bañan con el de los bacines repartidas por la sala, creándose de esta manera un ambiente donde parece más lógico enfermar que sanar, aunque, eso sí, proporciona techo, cama y buena comida caliente, que es más de lo que muchos sanos pueden tener. Uno de gran tamaño, instalado por ejemplo en una ciudad, puede disponer de una serie de salas, para la acogida de los enfermos graves, para los menos graves y para los convalecientes, una o varias enfermerías, una pequeña sala con cuatro o cinco camas y con rejas en las ventanas para aislar a determinados enfermos (como son los de tipo psíquico que ingresan por enfermedad común), una maternidad y capillas, todo en forma de cruz asimétrica en la mayoría de los casos. En muchos hospitales, además de estas enfermerías que podemos denominar de pobres, puede existir otra para personas calificadas, entre las que pueden encontrarse extranjeros venidos de paso, sacerdotes y personas de clase media, con algunas dolencias que consideran pueden ser mejor atendidas en el hospital.

El mobiliario es siempre muy simple. Las camas son de madera, bien altas y anchas, que pueden acoger a dos o tres enfermos, o bien bajas y más estrechas, mejor adaptadas a los cuidados de los enfermos, para los más graves y las mujeres, comodidad ésta casi inaudita en la Edad Media. Sobre ellas se dispone un jergón de paja y además un buen colchón, encima del cual se colocan las sábanas, colcha y dos almohadas y, en invierno, dos mantas por enfermo. El suelo está cubierto de paja para caldear la estancia. Cada enfermo dispone a su vez de su propia escudilla, su cuchara, su cubilete y su jarra de vino privada, en una época en donde era normal que se comiera de dos en dos en la misma escudilla. Se le da además una bata de paño pardo para vestirse cuando tenga que levantarse. Asimismo, para llamar al

enfermero, tiene sobre la mesilla una campanilla. Sobre la cama de cada enfermo hay unas tablillas que indican el número de la cama, la sala y el tratamiento y dieta de los enfermos.

Las provisiones están acumuladas en la bodega, la leñera o el granero. Yuxtapuesta al hospital propiamente dicho se puede encontrar una gran bodega, un gallinero, una porqueriza, los establos o las caballerizas y, por supuesto, un herbolarium o jardín de plantas medicinales. Se reservan algunos edificios para los hermanos: un dormitorio, habitaciones para el maestro, mozos, el maestro de escuela de los niños, el costurero, el zapatero... Las religiosas disponen de un refectorio, una cocina, un dormitorio y una enfermería; se reserva una habitación para la priora, otra para las hermanas antiguas, y otra, finalmente, para las jóvenes novicias. En total, un hospital de esta envergadura puede albergar unos treinta hermanos laicos, veinticinco hermanas, cuatro sacerdotes y cuatro clérigos. Contrariamente a lo que hoy se podría pensar, no suele haber ningún médico de los formados en las universidades, con lo cual estos médicos latinistas carecen de la instrucción práctica que se puede adquirir en estas instituciones. El hermano hospedero es el encargado de alojar tanto a los pobres como a los peregrinos o los simples huéspedes, mientras que el hermano limosnero es el encargado de repartir los donativos a los pobres.

El número de enfermos acogidos puede llegar al millar de personas cuando el hospital está al completo, dado que los enfermos se admiten siempre, con excepción de los leprosos y otros enfermos infecciosos. Así recogen a enfermos, ancianos, agarrados, mutilados y también a todos los pobres, independientemente de su condición. Otros centros, alejados de las grandes urbes, cubren menos plazas; así, el hospital dependiente del monasterio de San Facundo, en Sahagún, tiene 70 camas, con lo que tan sólo puede albergar a unos 140 pacientes.

Las condiciones generales para ser acogido en estos centros incluyen ser pobre y padecer una enfermedad no contagiosa, aunque también ingresan otro tipo de enfermos en determinadas situaciones. Más de $\frac{3}{4}$ de los ingresos suelen ser debidos a calenturas y el resto los hace por distintas patologías tales como tercianas, viruelas, dolores, apostemas, hinchazones, heridas, opilaciones, pedradas, quebraduras, miembros desconcertados, etc., sin embargo, la mortalidad por calenturas es mucho menor que por el resto de causas. El médico explora a los enfermos a dos horas determinadas, que suelen ser a las ocho de la mañana y la una del mediodía, siempre y cuando el estado del enfermo no requiera atención urgente. Los avisos de casos urgentes son dados por el portero, tocando la campana que se encuentra en el zaguán del hospital. En ambas visitas el procedimiento es el mismo, el médico, acompañado de los enfermeros y del boticario, realiza una exploración rutinaria consistente en la toma del pulso, palpación, inspección de orina y de la boca y una serie de preguntas orientadas a saber cómo ha pasado la noche, al tiempo va dictando al boticario el tratamiento a seguir.

Una vez que al enfermo se le asigna un número de cama dentro de una de las enfermerías, el escribano toma nota de la filiación del enfermo en los libros de recepción y el capellán confesor le administrará los sacramentos al día siguiente, en el caso de que el enfermo no venga muy grave, en cuyo caso se adelantaba todo el procedimiento. En este último caso, el enfermo hace su testamento, el cual será anotado en el propio libro de



recepción por el escribano en presencia de dos testigos. Cuando los enfermos entran en el hospital, son lavados, y sus vestidos, así como el dinero y los objetos de valor que porte el enfermo, son entregados a un servicio que los limpia y seca, que lleva el significativo nombre de "pordiosería". Allí sus ropas son arregladas y mejoradas, para que a la salida sus propietarios puedan encontrarlas en buen estado.

Se sirven tres comidas diarias: almuerzo, merienda y cena, que son distribuidas y administradas en algunos casos por los enfermeros, que también ejercen una labor de vigilancia para que los enfermos no se intercambien comida entre ellos, persuadiéndoles a su vez a que terminen todos sus platos, ya que la dieta es fundamental dentro del tratamiento. Se trata de una alimentación exquisita si la comparamos con la alimentación de la clase humilde, ya que es rica en carnero, pollo, huevos, pan, frutas y verduras; en definitiva, manjares muchos de éstos sólo al alcance de la población acomodada. La limpieza es importante en el hospital, así que las hermanas se encargan de asear a los enfermos todas las mañanas mientras los criados limpian la sala. Los convalecientes toman baños. Las sábanas y la ropa se cambian bastante a menudo, por lo general cada ocho días, lo que genera cada año gran cantidad de sábanas estropeadas que son destinadas a trapos viejos.

Un hospital humilde

Suele estar destinado a enfermedades contagiosas y por ello situarse a extramuros, a ser posible separado por una barrera natural como puede ser un río. En él se ceba la miseria siendo sus pocas pertenencias algunos platos de latón para pedir limosna, una de las principales fuentes de ingresos de establecimiento, platos y escudillas groseros para dar de comer a los enfermos y, como piezas más valiosas, un cáliz de estaño, una imagen de la Virgen y unos ornamentos sagrados, guardados en un arca de la cocina, pieza del hospital que cuando es menester se transforma en capilla. Aún teniendo en cuenta su reducido espacio, trata de repartir éste a imagen y semejanza de los grandes hospitales, así puede contar con guardarropa, aposento de las mozas, aposento del corredor, cocina, enfermería de hombres, enfermería de mujeres y despensa, pero con mucha dificultad puede llegar a las 10 camas por enfermería.

En sus constituciones dice que se dispondrá de un médico, pero, como no hay recursos, rara vez tiene a no ser que sea por caridad. Tan sólo las epidemias traen un médico cualificado al hospital, dado que en dichos casos es la villa quien lo paga. El hospital mantiene un borrico para trasladar a los pobres enfermos hasta un hospital dotado de sanitarios y botica.

Cuando el enfermo fallece es inmediatamente sacado de la enfermería y trasladado a una sala junto a la capilla, donde se le amortaja con sábanas viejas, tomando de todo ello buena nota el escribano y el ropero con vistas a la realización del siguiente inventario. A veces se da la ropa a la familia, a cambio de una limosna que suele ser de un real (34 maravedís) y que en cualquier caso debe superar el valor de dichas pertenencias; la ropa sobrante será vendida en la almoneda que se suele hacer a final de año en el propio hospital. Se pone especial cuidado a la hora de certificar la muerte, dejando el cadáver durante varias horas en dicha sala a ver si aparecen los signos

cadavéricos y así tener mayor certeza de su muerte. A continuación se le amortaja y se le dice un funeral de corpore insepulto y unos responsos antes de proceder al enterramiento con toda ceremonia en el cementerio del hospital. La mortalidad media de los ingresados en un hospital que no sea de infecciosos en el siglo XVI ronda el 12,7 %.

La atención que se dispensa a los pobres es, en un principio, material y principalmente alimenticia, en forma de distribución de pan, carne y pescado. La distribución de ropa y calzado se añade a ella según el caso. La caridad con los menesterosos es una práctica diaria, aunque adquiere mayor relevancia en los días de las grandes fiestas litúrgicas, como Navidad, Pascua, Pentecostés y, sobre todo, Cuaresma y Jueves Santo. Eso sí, sin descuidar nunca el respaldo espiritual. Además el hospital tiene la función de acoger a viajeros y peregrinos, sobre todo a los que van hacia Santiago, por lo que suelen estar situados cerca de los puertos; sin embargo, muchos de ellos tienen la norma de no acoger más de dos o tres días a la misma persona y se rechazaba a aquellos que lleven consigo pájaros y perros de caza. Los hospitales que están en la ruta jacobea son competencia de las órdenes militares. Los monjes se encargan de hospedar y recibir a los peregrinos, darles de comer, hacerles las camas y curarles cuando estaban enfermos. Aunque la denominación de "hospital" puede dar lugar hoy a otra interpretación, los hospitales medievales son más un elemento asistencial y de caridad que una institución dedicada a la asistencia médico-quirúrgica, sobresaliendo la asistencia espiritual al enfermo. A este respecto, no resulta exagerado decir que se presta mayor interés a la curación del alma que a la del cuerpo y que la presencia del sacerdote importa más que la del médico, de ahí que la asistencia corporal se vea supeditada a la espiritual, existiendo la obligación para todos los que ingresan en estos centros de ser confesados y "atendidos" por el cura antes de recibir la visita del galeno.

Siempre y cuando su dotación presupuestaria lo permita, el hospital puede albergar a convalecientes y a enfermos incurables o con enfermedades de larga duración; hay, asimismo, un lugar para albergar a sacerdotes impedidos sin recursos económicos y a ancianos (mayores de 50 años) desvalidos. Sin embargo, lo normal es que el hospital se especialice en un tipo de afección, así los hay dedicados a los afectados de enfermedades contagiosas de la piel (tiña, lepra y sarna), a los afectados del mal de San Antón, a los heridos en la lucha contra los moros, a la cura del mal venéreo, etc. De esta manera, el hospital no está abierto a todo tipo de pobres enfermos, al contrario, su labor asistencial se encuentra totalmente condicionada por unas constituciones muy restrictivas que limitan el ingreso sólo a determinadas clases de pacientes y que marcan funciones muy concretas en cuanto a los males o dolencias que deben tratar. Es además común que presenten una especialización por sexo, admitiendo en unos sólo a hombres y en otros sólo a mujeres. Por añadidura, no todos los hospitales están dedicados a la asistencia de enfermos; unos sirven de hospedaje, casi siempre nocturno, a pobres y peregrinos; otros acogen caritativamente a huérfanos y expósitos; y algunos dotan doncellas o adoctrinan mujeres descarriadas.

Existen sin embargo otros hospitales que son de pago, son los hospitales para dementes, también llamados de los orates o de los inocentes; en estos se recoge al enfermo



previo pago de su manutención y tratamiento. A los locos se les suele tener en estos hospitales durante toda su vida, o hasta que sanan de dicha locura, pero esto ocurre raras veces. Se les hospeda, cura y alimenta durante toda su estancia por un precio fijado de antemano y que puede ser de unos 18.000 maravedíes. Los locos considerados no peligrosos vagan por las ciudades y adoptan un rasgo común: tienen el cabello rasurado, pues, recordando a Sansón y como su fuerza residía en la cabellera, se piensa que de ese modo se les hace perder su vitalidad. Al mismo tiempo, es una llamada de atención que sirve para reconocerlos. Van descalzos y semidesnudos.

Locura

La Justicia permitía a los familiares hacerse cargo de la administración de los bienes de los locos, por ello eran frecuentes las informaciones sobre casos de locura.

Hospitales musulmanes

Los hospitales, hospicios, asilos de ancianos y orfelinatos suelen ser fundaciones privadas en las ciudades musulmanas. Son obra de piedad y de caridad que se contará entre los méritos de su fundador. Contienen una farmacia a disposición de los médicos y los sabios dado que, a diferencia de los hospitales cristianos, los médicos adquieren su experiencia y formación inicial de forma idéntica a las prácticas que realizan hoy en día los estudiantes de medicina en los hospitales universitarios. Están provistos de numerosas salas completamente equipadas y bajo la administración de un sabio, que tiene a sus órdenes agentes encargados de velar por los pacientes de día y de noche, y de servirles las comidas y bebidas apropiadas para cada caso. Otros dos edificios complementan el establecimiento principal, uno para las mujeres y otro para los enfermos mentales. En la época nazarí, Granada dispone de varios hospitales y el más importante lo fundó en 1365 el sultán Muhammad.

El Hospital del Rey

Uno de los hospitales más notables es el Hospital del Rey, en Burgos, que se mantiene en funcionamiento desde su construcción en el siglo XIII por Alfonso VIII hasta el siglo XIX. Realmente se encuentra en una zona próxima a la ciudad, oculto entre frondosos bosques y en pleno Camino de Santiago, a orillas del Arlanzón. Está bajo la jurisdicción y gobierno de la Abadesa de la Huelgas, si bien existe una Orden de Caballeros, llamados freires, presididos por un Comendador con facultades delegadas de la Abadesa de Huelgas.

El Hospital del Rey es una institución de gran importancia asistencial dedicada al cuidado de peregrinos y enfermos pobres, y en sus estatutos se disponen que "el que viniere enfermo o enferma [...] danle mugieres e varones que piensen dél y le den guisadas e prestadas todas las cosas quel fueren menester fasta que sane o muera".

Idea de Aventura

Érase que Antonio, el segundo hijo de un Barón de relativa importancia, era licenciado de más para disgusto de su padre, llegando hasta un punto en el que éste, cansado de sus estropicios, renegó de su propio hijo.

Antonio continuó con su mala vida entrando en tratos más bien poco claros con una familia de "comerciantes" poco ortodoxos. Tras engañarles en asuntos de dineros desapareció del mapa, amenazado de muerte por dichos comerciantes.

Cuatro meses después...

El Barón, que renegó de su hijo, pero aun conserva algo de amor paterno, tiene a sueldo a un elemento de la familia que amenazó a su hijo y se ha enterado que dicha familia ha conseguido localizar a Antonio en un hospital. Aquí entran los Pjs en escena, el noble les contratará para que vayan hasta el hospital y protejan la vida de su hijo.

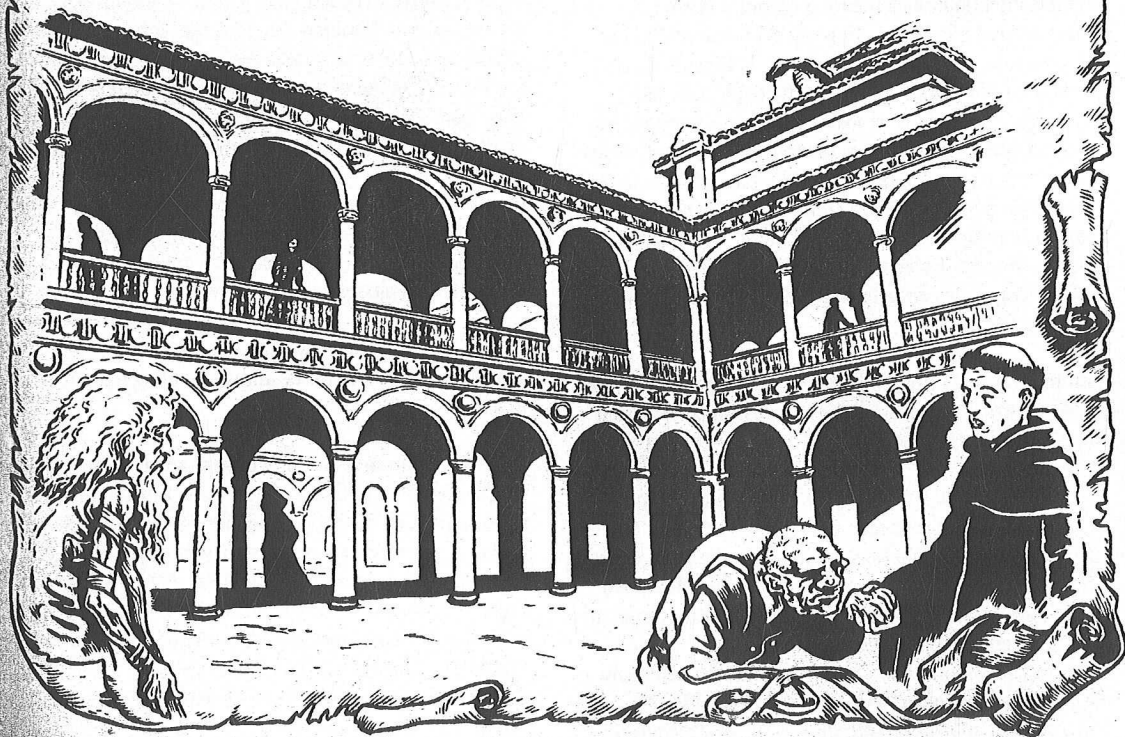
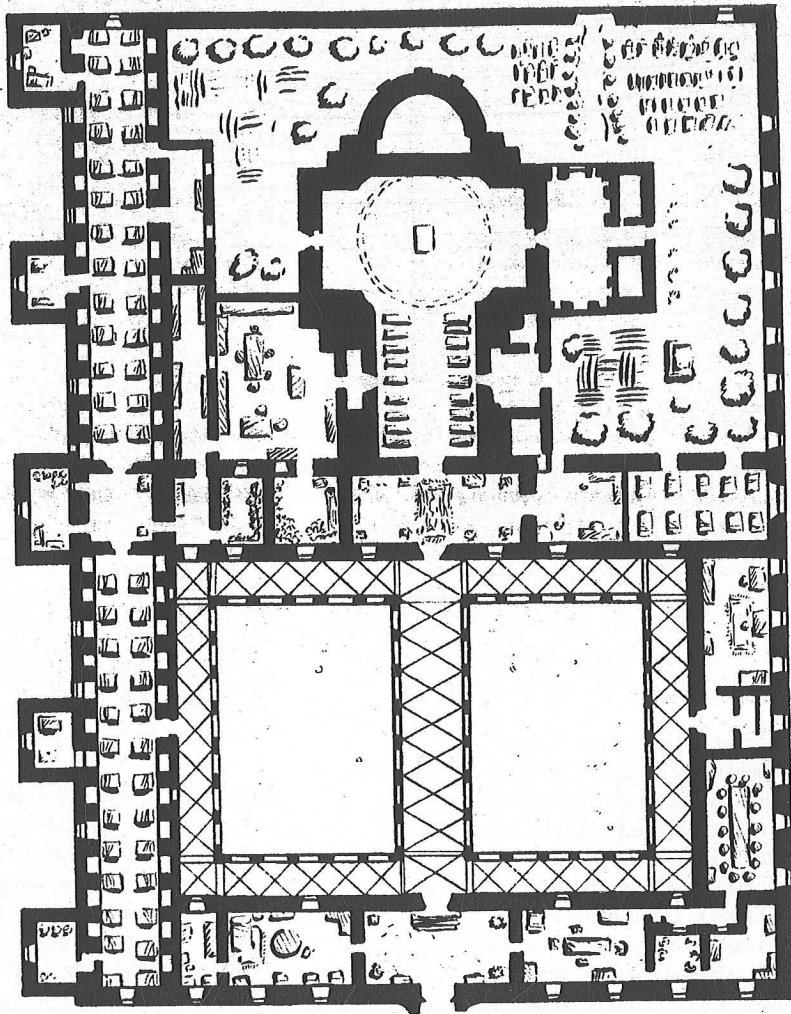
La aventura es así de fácil, o de difícil, y permitirá recrear la vida de un hospital medieval.

- Los jugadores deben simular, o no, el motivo de su ingreso en el hospital. (Ten en cuenta que les despojarán de todo al entrar)
- A pesar de la descripción de Antonio, podrían confundir a otro enfermo con él, puesto que está muy cambiado.
- Una vez localizado el verdadero Antonio, deben pensar en protegerle con o sin su consentimiento. Él se mostrará arrepentido de su antigua vida, pareciendo sincero en su ánimo de enmienda. La enfermedad que tiene es a discreción del Dj.
- Ser sano en un hospital no es nada fácil, pasarán mil y una peripecias para continuar siendo sanos sin que se note.
- Mientras, por supuesto, investigarán a las 3 últimas personas que han ingresado en un estado no demasiado lamentable intentando descubrir a los otros impostores. Según quieras que sea de trabajada la aventura, puede ser fácilmente identificable el asesino enviado o bien se puede transformar en una auténtica novela de Agatha Christie. El método pensado por el asesino puede ser de lo más variado, estrangulamiento, veneno, punzón, etc.
- En el colmo de las movidas complicadas, podríamos hacer que la familia de "comerciantes", avisada que los pjs irán a proteger a Antonio, haya conseguido contactar con uno de los Pjs y le ofrezca una importante cantidad de maravedíes para que asesine al que supuestamente ha de proteger. Podemos decirselo al jugador desde el principio o ser mas retorcidos que un muelle y decirselo casi al final, comentando al estupefacto jugador que así es mejor, ya que nadie sospechará de él.

Esta aventura podrá acercar a los jugadores al mundo de la enfermedad, para regocijo de propios y extraños.



HOSPITAL TAVERA



*Yo os quiero confesar, don Juan, primero,
que aquel blanco y color de doña Elvira
no tiene de ella más, si bien se mira,
que el haberle costado su dinero.
Pero tras eso confesaros quiero
que es tanta la beldad de su mentira,
que en vano a competir con ella aspira
belleza igual de rostro verdadero...*

Bartolomé Leonardo de Argensola

Higiene y salud

La higiene en la Baja Edad Media está en estrecha relación con las grandes epidemias que se producen en esta época. Se tiene la firme creencia de que el agua es la culpable de los contagios entre los cuerpos porque, según los profesionales sanitarios, la piel es permeable y, al penetrar el agua por sus poros, estos se abren y se favorece el contraer y transmitir enfermedades. De esta manera se afirma: *"El baño en tiempo de peste es peligroso porque abre las carnes y presto penetra el mal; salvo que se hiciese de rodillas abajo cortando las uñas y raiendo las plantas de los pies; y si alguno se quisiese bañar el cuerpo sea con las condiciones que nota Hipócrates: es a saber, después de hecha la digestión y salido a cámara y un poco de ejercicio antes de él"*.

Por el contrario, el cuerpo seco es sinónimo de invulnerabilidad, de ahí que se produzca la modificación de las costumbres higiénicas, centradas, ahora, en la "limpieza en seco". La teoría médica considera que el organismo humano genera en su interior la suciedad y esta sale al exterior a través de los poros de la piel. El acto de la limpieza consistirá, pues, en reemplazar el agua por el frotado enérgico con toallas o esponjas y por polvos perfumados que enmascaran el olor corporal y así desprender la impureza que se ha formado, restringiendo el empleo del líquido elemento a manos y boca. La visita semanal a los baños turcos y el lavado integral en la propia casa tienden a desaparecer y la higiene diaria queda reducida a unas someras abluciones matinales, consistentes en mojar el rostro y las manos empleando un palanganero. Incluso para los musulmanes la pureza es más un orden psíquico que físico. Por ello, no cuenta tanto el elemento para la limpieza como el acto en sí, de ahí que la arena sirva igual que el agua. El baño, en definitiva, es progresivamente desterrado, sólo aceptándose su uso como medida terapéutica en determinadas ocasiones y siempre bajo prescripción médica.

Con todo, si se ve uno en la necesidad de tomar un baño, puede recurrir a cuatro modalidades distintas, cada una con sus características específicas y funciones terapéuticas determinadas:

El baño caliente y húmedo, de agua dulce y templada. Es sin duda el más peligroso y hay que tener muy en cuenta no entrar en él antes de que se acabe la digestión y permanecer en él el menor tiempo posible. Tampoco se debe tomar después de haber "dormido" con mujer, ni teniendo fiebre, llaga o apostema.

El baño frío y húmedo, el que se toma por ejemplo en el río. Sólo se recomienda a varones de 25 a 40 años, siempre que estén corpulentos y sean de fuerte compleción.

El baño caliente y seco. Es el que se hace con hierbas calientes y secas, como el romero y el laurel, o con estufas secas, o con un poco de agua de mar.

El baño frío y seco. Es el que se practica con tierra y arena, sin agua ninguna, tal y como se usa en los trópicos. También puede hacerse con agua en la que haya habido arrayán o mucha arena, como en pozos salados.

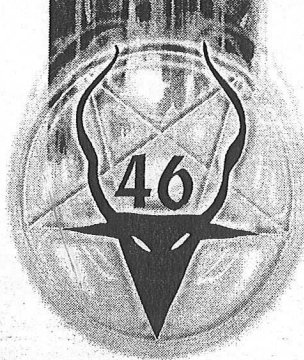
Para agravar más aún esta deplorable situación higiénica, muchos establecimientos públicos de baños se ven obligados a cerrar por orden de las autoridades, debido a la acción de los predicadores que los consideraban, no sin razón, antros de pecado y de corrupción moral; lugares de libertinaje equiparables a las tabernas y los burdeles que favorecen el hedonismo y la relajación de vida. Además, el hecho de saber, como se sabe, que los musulmanes (moriscos), de raza y creencias impuras a ojos del buen cristiano, se caracterizan por sus abluciones y baños, hace que frecuentar los baños públicos, y aun disfrutar del baño privado, sea considerado una inmoralidad.

Como consecuencia de todo esto, los pocos baños públicos que no fueron cerrados en su día acaban convertidos en recintos mal considerados socialmente, frecuentados por una clientela de moriscos e individuos más o menos marginados. Así las cosas, el miedo a contraer la peste (o posteriormente la sífilis) y otras enfermedades contagiosas se extendió al mismo tiempo que la desconfianza hacia el agua. El baño, pues, se define como malo para el alma y para el cuerpo, para la salud espiritual y física, siendo además contrario a la moral y a las buenas costumbres establecidas.

Los criterios de limpieza de la Edad Media, y hasta bien entrado el siglo XVIII, insisten en asear lo que se ve: manos y rostro. Lo primero que se debe hacer por la mañana al despertarse son unos ligeros ejercicios gimnásticos de piernas y brazos, para pasar a continuación a vestirse y después a lavarse, con agua fría, el rostro y las manos, exclusivamente. En el lavado de la cara preocupa sobre todo el cuidado de los ojos y para ello se aconseja meter la cara en la palangana y abrir dentro los ojos. Las manos se lavan también con agua fría, sobre todo cuando se acaba de comer, porque la caliente puede engendrar lombrices. Cuidado especial requiere también la boca, tanto para evitar el mal aliento como la picadura de los dientes; para ello, y siguiendo la vieja costumbre castellana, usaremos la propia orina. Es además conveniente el uso de un mondadientes para retirar la "torva" o restos de comida que se hayan incrustado entre los dientes, enjugando (secando) las encías con un paño, aunque también es conveniente enjuagarla con agua o con vino.

La nariz y el oído quedarán aseados introduciendo y moviendo en el interior de ambas cavidades el dedo pequeño.

Para el cabello no hace falta utilizar agua, basta simplemente con utilizar el peine o algún cepillo que sirviera para rascar el cuero cabelludo con el fin de quitar las impurezas que allí se hayan acumulado. No importa que la persona sea calva, ya que no se trata de lavar los cabellos (cosa que no se hace), sino de frotar el cráneo o de peinar los cabellos para que estén libres de impurezas, abriendo los poros y facilitando la exhalación de los vapores acumulados en el cerebro durante la noche. Las uñas se acicalarán cortándolas y eliminando las inmundicias que tengan.



El aseo corporal es bien escaso, por lo visto, pero más aún si se tiene en cuenta que las recomendaciones anteriores están dirigidas a los caballeros. El castellano de a pie seguramente no sigue ni estas escasas normas dado que no hay agua en las casas humildes y ni mucho menos sirvientes que la vayan a buscar a las fuentes y pozos o dineros con que pagar al aguador.

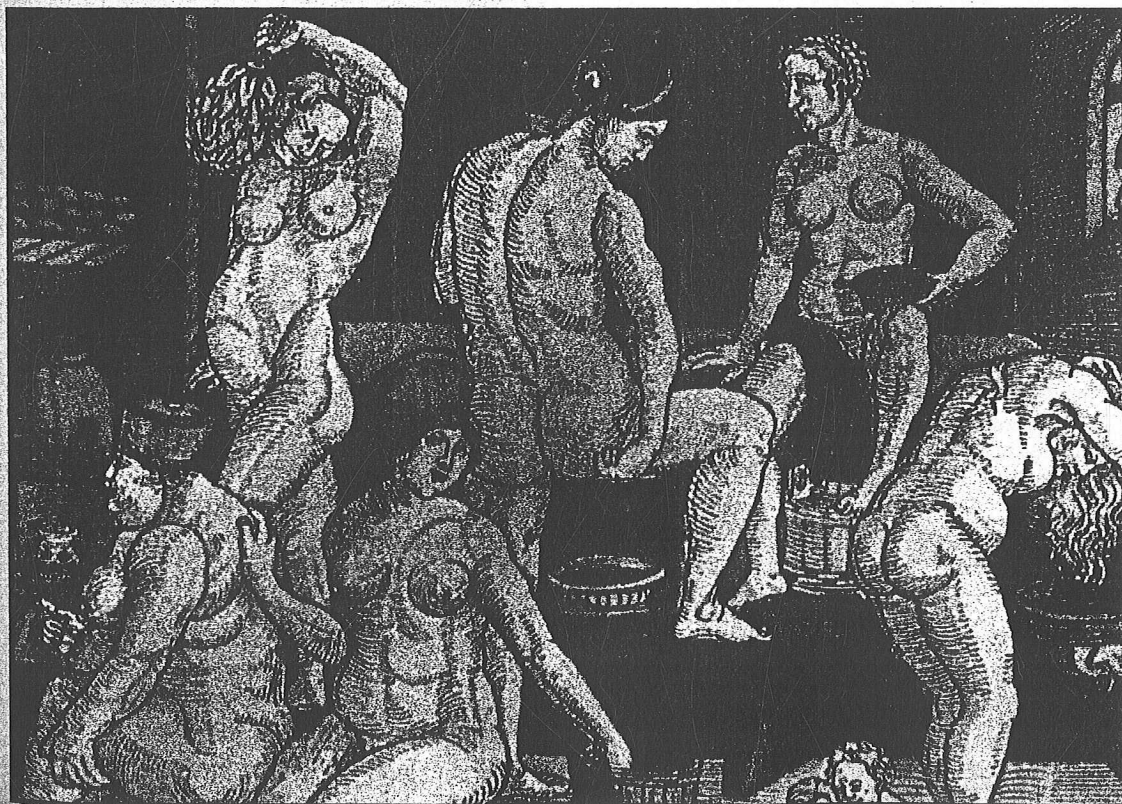
El resto del cuerpo no se lava, dado que se tiene la firme creencia de que no hace falta, dado que las impurezas que crea el cuerpo se quedan depositadas en el vestido, en especial en la ropa interior, que es la que está en contacto con la piel. De ahí que, para estar limpio, no haya ninguna necesidad de sumergirse en el agua, sino que baste con cambiarse de camisa una vez que ésta ha acaparado las secreciones corporales, esto es, la suciedad. Estas costumbres higiénicas explican la importancia que, desde hace siglos, tiene la blancura de la ropa. Porque la muda de ropa interior blanca (jubones, camisas, camisolas, medias, cuellos y gorgueras), que sirve de segunda piel, si se lava, y cuanto más blanca esté mejor, dado que no sólo vale para limpiar el cuerpo, sino que además su blancura será signo de higiene. De la camisa sobresalen del vestido cuellos y puños, convirtiéndose así en símbolo de limpieza, o de suciedad si está manchada.

Por eso, si se pretende estar permanentemente limpio se vuelve fundamental tener un buen número de camisas de las que disponer, requisito este que no está al alcance de cualquiera, desde luego. En cualquier caso, se recomienda que se cambie de camisa cada semana. La apariencia del vestido se convierte así en símbolo de poder y su blancura en signo de distinción. El rico tiene buenos trajes y vestidos que mudan a menudo, mientras que el humilde se tiene que contentar con sus ásperos y sucios paños. Otra consecuencia del miedo al agua es la aparición de polvos y perfumes como elementos básicos de la higiene. Sin embargo, como la ropa, la adquisición de

tales productos de cosmética no está al alcance del pueblo llano. Mientras el rico, gracias a perfumes y polvos, procura oler bien, el humilde no puede escapar del mal olor y la suciedad.

Pero de lo que nadie se libra es de la presencia de parásitos. En estas condiciones, la proliferación de chinches, piojos y pulgas se convierte en una consecuencia inevitable de la época que, curiosamente, nunca se asoció a la falta de higiene, dado que se cree nacen de las secreciones de la piel por alguna causa patológica del individuo que los soporta. La mayor o menos presencia de parásitos dependerá de la naturaleza de cada persona, de su edad (pensándose que niños y ancianos son más propensos a tenerlos), del sexo (algunos médicos afirman que las mujeres son más propensas), y de la alimentación (la ingestión de determinados alimentos es motivo suficiente para que surjan, afirma la creencia popular). Estos inquilinos de camisas y camas no distinguen entre ricos y pobres y campan a sus anchas por la piel y los cabellos de individuos escasamente aseados. El problema llega a ser de tal magnitud que surge una nueva condición laboral: mujeres profesionales dedicadas al despioje. Dichas mujeres, para librarse de las pulgas y chinches, se introducen a su vez en barriles y se aprietan en la firme convicción de que a la falta de luz y aire morirán los parásitos.

Sin embargo, si bien existe una obsesión por la pulcritud del vestido, el ciudadano de a pie, paradójicamente, sigue con la costumbre de hacer las necesidades en público y en la calle. Lo más sorprendente de este comportamiento es que en ningún momento se relaciona la defecación pública con enfermedades como el cólera, que hace estragos en la población urbana. Más bien todo lo contrario, existe toda una cultura acerca de aliviarse en las calles o arrojar los excrementos por la ventana a la suerte de los viandantes al célebre grito de "agua va".



Los Afeites

La utilización de cosméticos para obtener o realzar la belleza se llega a considerar un terrible sacrilegio, porque la belleza no precisa de engaños ni astucias para simularla, si bien su uso en puntuales situaciones se considera necesario para corregir defectos. Claro ejemplo de esta corriente de pensamiento lo vemos en La Celestina, donde el propio Calixto califica la belleza de Melíbea de franca y hostil a los cosméticos – *"Sólo un poco de agua clara con un ebúrneo peyne basta para exceder a las nacidas en gentileza"*. Los moralistas no se cansan de prevenir a los hombres sobre como las mujeres son capaces de usar los afeites con ingenio, reforzando de esta manera su poder de seducción haciéndolas irresistibles; en dichos casos, aseguran, un remedio que no falla es arrojarse desnudo a los zarzales y ortigas para apagar el fuego de la pasión.

En el Medievo, la mujer ideal tiene que ser muy rubia, de tez muy blanca, con las mejillas de color rojo vivo, los labios de color también rojo, las cejas arqueadas y negras, y el cuerpo completamente carente de vello, un canon de belleza que desde luego se repite muy poco de forma natural. Ahora bien, si maquillarse es pecado, no es menos cierto que los hombres rechazan a las mujeres feas, incluidas a las suyas propias. El arte de "afeitarse", es decir, de recurrir a lo que hoy llamamos cosméticos, alcanza gran difusión sobre todo a partir del renacimiento. Las grandes damas disponen de un aposento especial, el tocador, repleto de peines y espejos, de polveras, limas y tijeras para las uñas, de pinzas para depilar pestañas y cejas, de algodón y de plumas para maquillarse, de goma de adragante y de azúcar de cebada fundido, y, en fin, de un largo etcétera de productos y enseres, que componerse y afeitarse es una operación larga y complicada.

Para blanquear la piel se usa especialmente el solimán o argento vivo sublimado, aunque es muy criticado ponerse más de una capa de solimán para blanquear la cara y tapar las arrugas. También se usa mucho para este propósito el albayalde, lo que a la larga come el color de la piel y gasta la dentadura. Las mejillas, sin embargo, han de ser subidas de color, detalle este muy característico de la mujer española, y para ello se usa el "color de Granada". Cejas y labios también se pintan. Las cejas con alcohol, los labios, con arrebol (también de Granada). El aceite de almendra y la miel aseguran a quien lo utiliza una piel de bebé, mientras que el zumo de limón, edulcorado con azúcar candí, se considera remedio certero para las manos. Para dejar rubio el cabello se usa el azafrán; para evitar su caída, sangre de murciélago; para darle volumen, caña de azúcar cocida en lejía. Para obtener las negras cejas que contrasten con la rubia cabellera, se emplearán bellotas y cuero quemado.

Para las canas

Entre los trucos empleados por los canosos figuran el empleo de corcho quemado mezclado con aceite e laurino, el eléboro blanco, la pulpa de coloquíntida y el peinarse con peines de plomo. Por el contrario, para aclarar y enrubiar el pelo, aceite de almendras, cocimiento de centáurea mayor y lejía de ceniza de almendro.

El cuidado y perfección de los dientes también es muy importante. Existen así dientes falsos de hueso de vaca, de marfil, de mármol o realizados con perlas, incluso en el quinientos se introducen las primeras dentaduras postizas que, si bien no son funcionales, al menos permiten entreabrir la boca para sonreír. Existen dentífricos a base de huesos de sepia, coral o conchas y el uso del mondadientes, los alfileres y el pañuelo, ya en el siglo XVI, está ampliamente extendido. Para perfumar el aliento se usa canela o se mastica verbena, almizcleña o mondas de limón.

Además se usan distintas esencias y perfumes para atraer al hombre: el agua de flores para los guantes; el jabón perfumado con almizcle y con clavel, para las manos; y el agua de rosas o de romero, la conocida "agua de la reina de Hungría", para rociarse el cuerpo.

Para depilarse el cuerpo (que ya lo advierte la iglesia, la mujer con mucho vello o barbuda es medio diablesa) se usan cremas depilatorias a base de pez griega o, peor aún, oropimente (sulfuro de arsénico), cenizas y cal hervida en aceite. Estos productos son enormemente abrasivos y con frecuencia hay que recurrir a aceite de hinojo o de azucenas para calmar el dolor de las quemaduras. Con todo, la belleza tiene un precio: la piel se marchita y los dientes, por el contacto con algunos elementos como el albayalde del plomo, se pudren. Esto sin tener en cuenta que la mujer que se entrega a los cuidados de belleza comete pecado relacionado con la lujuria y el orgullo, arriesgándose de esta manera a la condenación eterna.

Nota: Los afeites suelen venderse en las joyerías y no en las boticas, pero los hemos incluido aquí por comodidad a la hora de localizar los productos dentro del mercado teniendo en cuenta las costumbres actuales.

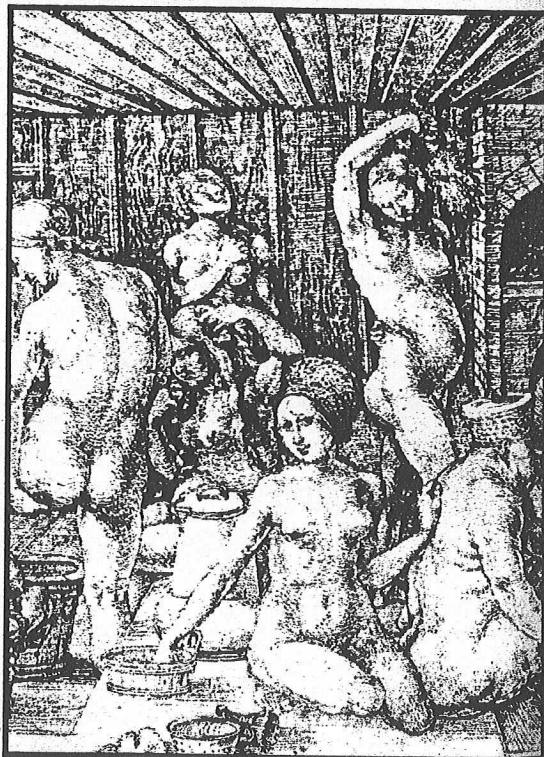


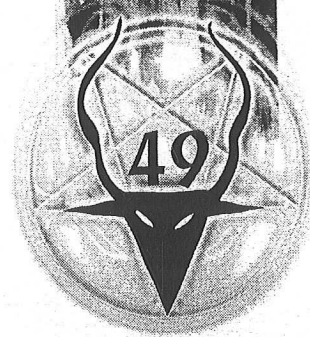
Tabla de Afeites*

Afeite	Precio venta	Prep ¹	Efecto ²	Notas
Aceite de azahar	22 la onza	Aceite	+1d3	Perfume
Aceite de ben	4 250 la redoma ¹	Aceite	+1d4	Perfume extraído de los frutos del Ben, un árbol tropical
Aceite de jazmín	20 la onza	Aceite	+1d3	Perfume
Aceite de lirio	5 la onza	Aceite	+1d2	Perfume
Aceite de mosqueta (rosal silvestre)	18 la onza	Aceite	+1d3	Perfume de olor almizclero
Aceite de romero	17 la onza	Aceite	+1d3	Perfume
Aceite de todas las flores	750 la redoma	Aceite	+1d3	Perfume
Agua almizclada	204 la redoma	Agua	+1d2	Perfume
Agua de azahar	0,5 la onza	Agua	+1	Perfume
Agua de rosas	0,5 la onza	Agua	+1	Perfume
Agua de trébol	51 la redoma	Agua	+1	Perfume
Albayalde	1 la onza	Polvo	-	Producto de tocador contra el mal aliento y los barros. En medicina es bueno contra las llagas
Algalia	2 250 la bujeta ² y 102 la onza	Aceite	+1d4	Secreción de unas glándulas situadas junto al ano del gato de algalia. Es un perfume potentísimo y de los más famosos
Almizcle	5 200 la onza	Aceite	+2d4	Potente perfume segregado por glándulas de animales con finalidad sexual. En medicina fortifica el cerebro y mejora la memoria.
Ambar gris	6 171 la onza	Polvo	-	Excitante, antiespasmódico y afrodisíaco.
Azahar, manteca	34 la onza	-	-	Producto de tocador
Cal	26 la fanega ³	Polvo	-	Afeite para depilar. En medicina para llagas rebeldes.
Cantáridas (coleóptero)	140 la onza	Infusión	-	El más famoso afrodisíaco de todos los tiempos.
Coloquintida (calabacilla silvestre)	34 la onza	Polvo	-	Se usaba para ennegrecer canas
Cristal de roca	17 la onza	Polvo	-	Utilizado como dentífrico
Estoraque	20 la onza	Bálsamo	-	Resina muy olorosa
Hiedra goma	17 la onza	Emplasto	-	Para depilar
Jabón	0,5 la onza	Cerato	-	Pasta de aceite, sebo y lejía de cenizas para limpiar la ropa.
Jabonetas o jabonetes de mano	3 c/u	Cerato	-	Pastillas de jabón aromatizadas para lavarse.
Manzanilla	2 la onza	Infusión	-	Aclara el pelo.
Pastillas de boca	17 la onza	Pastilla	-	Pasta pequeña de olor y perfume y también de azúcar con otras cosas, que se suele traer en la boca para disimular el mal olor della.
Pez griega	0,5 la onza	Emplasto	-	
Polvillos de olor	102 la onza	Polvo	-	Posiblemente para los guantes
Polvos de aromático rosado	125 la onza	Polvo	-	
Soliman (argento sublimado)	4 la onza	Polvo	-	Adobado es afeite. Para protegerse de la peste.

* Redoma: Vasiija de vidrio ventricosa y gruesa y angosta de boca. (100 usos)

* Bujeta: Vaso pequeño y pulido en el que se echan olores. Se llama de esta manera porque suele estar hecho de boj, que es una madera dura y sin poros, tanto que casi parece hueso. (50 usos). * 55,5 l * Alguien por la labor los puede preparar (consulta reglas de las melecinas. El precio de coste es el aquí indicado entre el multiplicador de forma de preparación)

* Efectos aplicables a la Apa durante 1d3 horas x dosis (¡Los Bonus no se acumulan!).



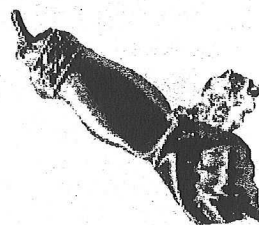
*Un buhonero ha empleado
En higas hoy su caudal,
Y aunque no son de cristal,
Todas las ha despachado;
Para mí le he demandado,
Cuando verdades no diga,
Una higa...*

Luis de Góngora y Argote

Santos y Curanderos

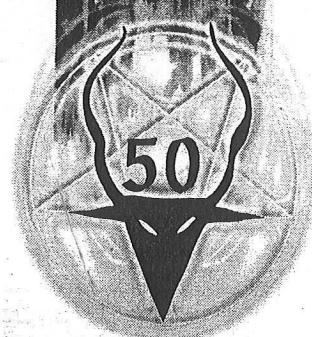
En la Edad Media, el vivir cotidiano rebosa religiosidad. Dios está omnipresente, de tal manera que, por ejemplo, cuando el capitán de una nave declara su profesión, automáticamente antepone al "maestre" un "después de Dios"; los barcos, ¿quién lo ignora?, los dirige la providencia divina, no los hombres. Sin embargo, hay clérigos que afirman haber flotado en el aire una noche, de buenas a primeras, estando en oración, entre resplandores celestiales, siendo además testigos del milagro los demás frailes del convento. Incluso en pleno seiscientos, donde uno de los grandes temores es el de los aparecidos, hay juristas que relatan casos de cadáveres que sangran en presencia de sus asesinos, denunciándolos así a la justicia de los hombres. Los mismos muertos pueden ser juzgados, por otra parte, si es preciso, se les desentierra para que sufran el castigo merecido. Además, varias creencias supersticiosas y la práctica de la magia están muy arraigadas en Europa y, pese a que las autoridades civiles y eclesiásticas prohíben dichas prácticas reiteradas veces, el interés por la magia sigue muy vivo y parece que en el siglo XV hasta aumenta considerablemente en todas las capas sociales.

La superstición se halla fuertemente ligada a la concepción de la enfermedad. De esta manera, los médicos no son los únicos sanadores a los que recurren los enfermos. Éstos deben de repartir su trabajo con santos y curanderos a los que acuden todos los estamentos de la sociedad debido a varias causas: la mala imagen del médico profesional, los altos honorarios que cobran, la alta ineficacia de los tratamientos recomendados, la alta tasa de mortalidad de los enfermos, los relativos éxitos obtenidos por las prácticas alternativas y la presencia de un número excesivamente alto de enfermedades incurables o crónicas.



Por otro lado, los médicos, según la mentalidad de la época, no están capacitados para tratar las enfermedades que se salgan de las causas naturales para tocar lo divino y lo mágico. Así, las enfermedades producto de la voluntad divina sólo tienen como remedio los rezos, ayunos, oraciones, reliquias e intercesión de la Virgen y los Santos. Las producidas por el demonio exigen la actuación de un exorcista. La hechicería y los maleficios sólo pueden ser remediados con un contramaleficio. Queda claro pues que, a la hora de tratar una enfermedad, los métodos empleados incluyen la "ciencia médica", la magia y la religión, y que la frontera entre unas y otras artes no siempre es nítida.

Dije o amuleto	Precio	Notas
Azafrán	64 la onza	Puesto en un saquito sobre el estómago sirve contra el mareo, por ejemplo para viajes por mar. +10% en las tiradas contra el mareo.
Dragonitea o serpentaria	34 cada amuleto	Llevada encima evita las picaduras de las víboras.
Higas	Comunes a 25.5, de azabache de 136 a 272 y de cristal a 750.	Amuletos contra el mal de ojo. Quien porte una higa al cuello tendrá un +25% a la RR, si es de azabache, y un +10% si no lo es, pero sólo para la tirada de resistencia contra el sortilegio "Mal de Ojo". Las que llevan los ricos son de cristal de roca guarnecidas en oro, las de los pobres, de azabache de León.
Huesa de corazón de cervo	136 a 272 c/u	Contra venenos, fiebres y males del corazón.
Jacintos, piedra	45 la dracma.	Atada al brazo izquierdo, entre el codo y el hombro, de suerte que llegue a la carne, embota la fuerza de los venenos otorgando a quien la llevase. +15% a la tirada de resistencia contra venenos.
Llantén (plantago), raíz	34 la raíz	Colgada al cuello es remedio contra los lamparones. + 10% para resistir al contagio.
Peonía (saltaojos)	Raíz a 34 la libra	Las simientes doradas en forma de cuentas a 10 el millar. Tenía fama de proteger de melancolías, brujas, fanfasmos y pesadillas. La raíz colgada al cuello previene la gota coral.
Plasma de esmeralda	102 la onza	Piedra preciosa, eficazísima contra el veneno. +10% a la resistencia contra venenos.
Pomas de olor	750 c/u	Redondas, de oro, llenas de pasta y a hechura de avellanas. Es amuleto profiláctico que se usa a modo de colgante durante las epidemias de peste bubónica. +10% en la tirada de Resistencia contra la peste.
Tabletas de san Lázaro	204	Protegen de la lepra y otras enfermedades asquerosas de la piel. +10% para resistir a las enfermedades de la piel.
Uña de gran bestia	272 c/u	Pezuña de alce, para combatir el mal de corazón.
Zafiro	102 la onza	Son cordiales, contra venenos y contra pestilencia. Puestos sobre la tetilla izquierda del que había bebido veneno se oscurecían. +10% contra venenos (+25% si es de alacrán) y +5% contra la infección de peste.



Los Santos

En la curación por vía milagrosa, el enfermo requiere un milagro producido por la propia divinidad o bien por la intercesión de la Virgen o de algún santo. Existe de esta manera una especie de especialización y a cada santo se le atribuye un poder milagroso intrínseco.

San Antonio Abad	El fuego de San Antón
San Adrián	El dolor de piernas
San Andrés	Las hernias de los niños
Santa Apolonia	El dolor de muelas
San Babilas	Las hernias en general
San Blas	El dolor de garganta
Santa Catalina	La rabia
San Cristóbal y Santa Lucía	Los ojos
San Dionisio	El dolor de cabeza
San Eoualdo y San Sixto	El mal de oído
San Erasmo	El dolor de vientre
San Ferriol	Las jaquecas y los dolores de muelas.
San Francisco	las llagas
San Gregorio	El dolor de estómago
San Lorenzo	La lepra
San Martín	Las fiebres cuartanas
San Mateo	Los males de garganta
Santa Osoria	a los endemoniados
San Pancracio	los sabañones y calambres
Santa Polonia	Las muelas
San Raimundo de Penyafort	las parálisis, fiebres e infecciones
San Roque	La peste
Santiago	La lepra, la sarna, el frenesi, problemas renales e urinarios, reumas e ictericias, entre otras
San Vicente	para las fiebres
San Zollo, San Cosme y San Damian	las heridas y las enfermedades.

Con frecuencia lo que se hace es tomarse las melecinas recetadas por el médico y preparadas por el boticario y se reza una oración al santo titular, de esta manera, aunando las propiedades de la vía química y los dones de la gracia, tiene uno asegurada su curación.

Ensalmadores, saludadores y exorcistas

Este colectivo de sanadores ejerce una terapia (magia blanca) relacionada con el mundo de lo supersticioso y, debido a sus prácticas, son a menudo perseguidos por las autoridades. La hechicería aspira, a través del manejo de fuerzas ocultas, a producir efectos inalcanzables por medios naturales y contrarios, por lo tanto, a lo dispuesto por Dios o por la Iglesia. Si se acude, además, a la ayuda de los espíritus infernales (magia negra), la hechicería adquiere un carácter demoníaco, lo mismo que la magia

y la adivinación. De esta manera, se pueden dividir los hechizos en dos grupos:

-Los hechizos profilácticos: que consisten en proteger de influencias perniciosas por medios mágicos. Son los talismanes y amuletos procedentes de todos los reinos de la naturaleza.

-Los maleficios: que pretendían perjudicar a personas por medio de conjuros, mal de ojo y embrujamientos. Sanar a los maleficiados es, sin duda, una de las actividades más rentables de la hechicería, junto con la composición de filtros amorosos, dado que, para las gentes de la época independientemente de su condición social, la curación de enfermedades que supuestamente tienen su origen en un maleficio sólo es posible mediante un "contrahechizo" realizado por otra hechicera, o con los exorcismos de la Iglesia.

Entre los maleficios más comunes destacan

► **Los maleficios de daño:** son producidos por intervención diabólica y pueden realizarse sobre distintas parcelas (venganza por odio o envidia, esterilidad, enfermedad, muerte, locura o adquisición de cosas materiales).

► **Los endemoniados:** una de las formas más comunes de maleficios, dado que todas las personas aquejadas de enfermedades nerviosas o mentales no conocidas por la medicina de la época, son consideradas poseídas por espíritus diabólicos. Dentro de estos se distinguen a los posesos (enteramente dominados por el demonio), los obsesos (cuya conducta no siempre está dictada por el poder demoníaco que en ellos se aloja) y las personas que sin hallarse enterañado en ellas ningún demonio sufren, no obstante, de muy diversas influencias demoníacas, tales como la angustia, melancolía, dolores o inclinaciones viciosas. En la posesión, la acción de la hechicería no es absolutamente necesaria, pues los demonios pueden elegir, por una u otra razón, introducirse en un cuerpo determinado y tienen poder para ello. Este estado es frecuentemente diagnosticado por los propios médicos, que remiten al supuesto poseso a un sacerdote o confesor para que corrobore la posesión. Pero, evidentemente, frente a estos profesionales autorizados, aparecen un sinfín de pícaros que dicen poseer la "gracia" de reconocer dicho estado.

► **El aojamiento:** consistente en dañar a otro con la vista, bien por haber en ella infección, que se comunica por rayos visuales; bien por mirar con ahínco por causa de envidia o admiración y, a veces, cariño. Sus manifestaciones son la inapetencia, la desgana, el decaimiento, los ojos caídos, los dolores de cabeza en sus múltiples facetas y, en general, afecciones de todo tipo que interesan al aparato digestivo y a la cabeza. Su patología comprende la detención del curso de la sangre, el corte del flujo de la leche en madres lactantes, la producción de derrames humorales y, en definitiva, la aniquilación de las fuerzas de la víctima hasta llevarla a la muerte por consunción. Los principales agentes de la enfermedad son las mujeres y entre ellas las más ancianas, sobre todo las brujas porque al poder natural de la mirada femenina, se une la malicia, es decir, que conscientes ellas de su poder, lo usan para maleficar a las personas. También son muy temidas las gitanas y, en general, cualquier persona extraña a la comunidad. El mejor preventivo contra el mal de ojo lo constituyen una serie de amuletos de origen



árabe del tipo de las higas (con forma de mano cerrada en puño, con el pulgar entre los dedos índice y corazón) o las manos de gloria (representada por una mano abierta con los dedos juntos, sobre la que aparecen palabras árabes y dibujos geométricos).

► **La ligadura:** Éste es un síndrome que se achaca al efecto de un maleficio, debido al cual, el hombre afectado queda impotente e incapacitado para realizar el acto sexual. Este hechizo además es útil para impedir cualquier acto, un casamiento, un embarazo, etc.,

Para satisfacer la demanda popular a este tipo de males surgen una serie de especialistas, practicantes de la magia blanca, entre los que destacan los ensalmadores, los saludadores y los exorcistas.



Los Ensalmadores¹

Los ensalmadores hacen uso de las llamadas nóminas y ensalmos para curar los supuestos maleficios. Las nóminas no son otra cosa que trozos de pergamino en los que se escribe una oración o pasaje evangélico. Van en bolsitas donde también se guardan otra serie de objetos místicos y suelen ser buenos para afecciones internas. Los ensalmos, por su parte, son una variedad específica de conjuros que se practicaban para sanar las llagas, golpes, hematomas, traumatismos, heridas y diversas enfermedades externas. La diferencia entre una oración y un ensalmo es que mientras que en las primeras se suplican los favores divinos, en los segundos se ordena imperiosamente el cumplimiento de lo que se desea obtener. La forma más común de practicar un ensalmo consiste en trazar cruces sobre el área afectada y pronunciar ciertas palabras al mismo tiempo. A diferencia de los curanderos que administran brebajes, hierbas, pócimas, etc., los ensalmadores no recetan remedios concretos.



Los Saludadores¹

Los saludadores están muy extendidos en el ambiente rural. Son personas dotadas de un poder personal sobrenatural capaz de curar enfermedades, particularmente la rabia, contener la acción del fuego, apartar tempestades y ahuyentar la langosta, actividades todas éstas de gran importancia en la vida campesina. Este poder es debido a una serie de circunstancias que concurren en la vida del saludador: nacer en la noche de Navidad o en Viernes Santo, ser el séptimo hijo varón de un matrimonio cuyos seis primeros hijos hubieran también sido varones, haber llorado dentro del vientre de la madre o nacer con "mantillo" sobre la cabeza (el niño trae pegada a la cabeza la bolsa amniótica durante el alumbramiento). Deben poseer una señal en el paladar, la Rueda de santa Catalina, pues a ésta se le atribuye el origen del poder de curar la rabia, por lo que algunos se hacen marcar dicha señal en el paladar o alguna otra parte de su cuerpo, para engañar mejor a los incautos. Sus virtudes curativas las ejercen con la saliva o el hálito de la boca, así que su forma de curar es sumamente curiosa y sanan escupiendo al enfermo o los alimentos que van a comer. Los saludadores tienen el poder de caminar sobre el fuego, lavarse las manos con agua o aceite hirviendo, entrar en un horno encendido, sostener con la mano un carbón encendido y apagar los incendios con siete soplos. Como su "gracia" no se puede transmitir a discípulos, su número es necesariamente escaso. Por ello, cuando viajaban de una aldea a otra, son seguidos por una multitud que espera ávida recoger sus restos de comida, o los objetos que han sido tocados por su preciosa y milagrosa saliva.

¹ Ensalmadores, saludadores y Brujas, serán descritas como Pjs en un próximo suplemento sobre la Brujería.

Los Exorcistas²

Los exorcistas son sacerdotes de la Iglesia que realizan el conjuro piadoso del exorcismo para deshacer los maleficios satánicos. El exorcismo es una ceremonia que incluye una invocación a Dios en nombre de Jesucristo para controlar el poder de los demonios sobre los hombres y las cosas. El sacerdote que realice el exorcismo debe ser humilde, virtuoso, sabio, inteligente, discreto, astuto, sencillo, valeroso y prudente al mismo tiempo. Además tiene que haber obtenido la tercera de las órdenes menores, que es precisamente la de exorcista. Ha de dominar el latín, único idioma oficial del exorcismo, y tener conocimientos de psicología, lógica, ética y medicina. Las señales que evidencian una posesión son de tres tipos:

► **Las que causan sólo sospecha:** Mudanza repentina de vida, sueño muy pesado y desacostumbrado, semejanza al demonio o haberle llamado en su favor o ayuda.

► **Las que causan conjeturas:** Voces y aullidos extraños, aspecto horrible y fiero, estupor de los miembros y privación de casi todas las operaciones vitales, desasosiego extraordinario o resistencia y fuerzas grandes que exceden la facultad humana.

► **Las evidentes:** Saber repentinamente hablar lenguas extrañas, leer, escribir y cantar artificiosamente, no recordar lo dicho durante el proceso de posesión, blasfemar, reaccionar violentamente en presencia de objetos consagrados, rechazando el agua bendita y la señal de la cruz y hacer gestos obscenos acompañados con palabras soeces.

Especial: El exorcista puede, al ser miembro del clero, usar los poderes de la Fe (*Ver "Ultreya", página 88*).

² Los Exorcistas, serán descritos como Pjs en un próximo suplemento sobre la Iglesia.

Brujas y hechiceras¹

Al lado contrario al de ensalmadores, saludadores y exorcistas se encuentran brujas y hechiceras, adeptas a la magia negra y por ello dedicadas a prácticas encaminadas a perjudicar a los demás. La bruja está poseída por el espíritu del mal y utiliza poderes ocultos, al tiempo que se comporta de una forma socialmente aberrante. Para ponerse en contacto con los espíritus malignos se vale de los conjuros, invocaciones con connotaciones satánicas que permiten satisfacer sus deseos llenos de afán destructivo; es el contrario a los ensalmadores. La hechicera, por el contrario, se mueve por simple mala voluntad, envidia, resentimiento o deseos de venganza, y no utiliza poderes misteriosos, sino métodos y recursos concretos que pueden ser conocidos por otras personas de la comunidad. Nos referimos a brebajes, filtros amorosos, acribilleo con agujas de figuras de cera, etc.; prácticas encaminadas a provocar o romper el amor entre parejas, o a ocasionar a determinadas personas una serie de males, como puede ser el mal de ojo, el maleficio, etc.

Como es lógico pensar, estos roles no son rígidos, pudiendo encontrar brujas que también son hechiceras o a ensalmadores que a su vez son curanderos. E incluso hay curanderas a las que el rumor popular las considera hechiceras, "que el que sabe jaser el mal, también lo sabe curar".

Vaticinios bruñeriles de una recién nacida

- La niña que nazca del Día de los Difuntos a la doce de la noche puede hablar con los muertos.
- Cuando una mujer tiene siete hijas y ningún varón, la última será bruja.
- Naciendo dos hembras gemelas, la que sobreviviere, será buena para curar los hechizos.

Las brujas no son aficionadas al matrimonio. Es muy raro que se casen, pero alguna de ellas, de vez en cuando, suele encapricharse por algún hombre, al que persiguen noche y día. A la bruja se la considera incapaz de llorar, aun cuando, en circunstancias extraordinarias, puede derramar alguna lágrima, pero muy pocas. Con sus conjuros y encantos ejercen un dominio completo sobre las personas, siendo uno de sus poderes irresistibles el mal de ojo con el que inflingen toda clase de daños a personas, animales y plantas. Cabe destacar que, si bien es normal que haya tanto ensalmadores y curanderos como ensalmadoras y curanderas, la brujería y la hechicería pasa por ser una práctica casi exclusiva del sexo femenino.

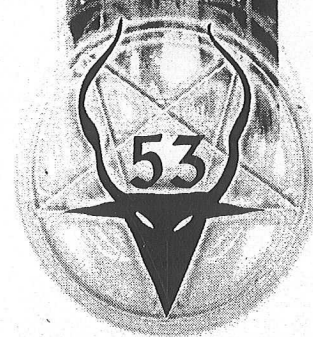
El Aquelarre

El Aquelarre es la fiesta por excelencia de las brujas, la cual se celebra en aquellos parajes que, popularmente, se conocen como "Llano de Brujas", lugar que suele estar situado en la parte más adentrada y oculta de los bosques. Le ceremonia suele tener lugar los lunes, jueves o sábados de cada semana y casi siempre coincide con las fechas de las fiestas religiosas, en especial en Cuaresma y Semana Santa. Dice la creencia popular que, en estos días, llegan las brujas al punto de reunión montadas en escobas, encienden la hoguera y se ponen a la orden del demonio que, en forma de macho cabrío, preside la ceremonia del sexo y del mal. Ante el Príncipe de la Tinieblas, las brujas se inclinan con devoción y permanecen desnudas, mientras cuentan las prácticas malélicas que han ejercido durante la semana. Es ésta una terrible fiesta bajo la Luna, la fiesta carnal del demonio, donde las brujas cantan y bailan al son del pandero. Entre danzas macabras y grandes carcajadas, las brujas experimentan la sensación de volar, la cual es producida por un ungüento mágico con el que se frotan la piel (Ungüento de bruja, página 67 del libro básico). El aquelarre es nocturno, porque la noche es muerte y dominio de los muertos; horas de negras sombras y silencios, vasto campo para leyendas y brujerías. El imperio de los muertos, ánimas y brujas, es la noche llena de misterios y encrucijadas, en la que se ejecutan diabólicas prácticas. De aquí el dicho popular: "De las doce a la una/corre la mala fortuna, de la una a las dos/corre la gracia de Dios"

Ahuyentando a las brujas

Las brujas, esas mujeres que danzan desnudas de noche y vuelan e invocan al demonio, aterrojan a los habitantes de los pueblos sin que estos se atrevan siquiera a delatarlas, pues ante la posible venganza, lo mejor es huir de ellas. Se puede realizar diversas prácticas para, en un principio, poder detectarlas:

► Si estando encendidas unas velas a las ánimas del purgatorio entra una mujer y se apagan, es señal de que es bruja.



- La que no se santigüe ante las cruces de los caminos es bruja.
- Si la bruja adopta forma de gato y no se deja poner un lazo rojo, seguramente se trata de una bruja transformada.

Se dice que las brujas tienen por costumbre salir de noche al encuentro de los viandantes que regresan a altas horas a sus casas, parándoles en medio del camino para luego cantarles en corro, lanzándolos por el aire o dándoles un buen vapuleo. Pero por si esto fuera poco, si se enamoran de algún infeliz y este no les corresponde en su amor, lo esperan en los lugares más ocultos y los apedrean o, con ayuda de otras brujas, le propinan una severa paliza con las varas más fuertes que puedan encontrar. Pero existen ciertas fórmulas para escapar de estos ataques o para proteger las casas de sus conjuros:

- Colocar una tijera en cruz debajo de la almohada
- Echar agua bendita en todos los rincones de la casa.
- Quemar laurel Bendito el Día de Ramos.
- Hacer un círculo y clavar un cuchillo en el centro.
- Hacer una cruz con los dedos índice de ambas manos cruzados o, simplemente, con el dedo índice y el pulgar de una misma mano cruzados.
- Rezar una oración religiosa.

Algunas prácticas maléficas:

He aquí algunas recetas que gustan mucho de usar las brujas:

Para infundir amor: La carne de tórtola, gorrión y palomo infunde amor en los que la comen, sobre todo si se les coge en época de celo.

Para hacer bailar a una joven desnuda: Se toma mejorana silvestre, verbena, mirto, tres hojas de nogal y tres hojas de hinojo, todo ello cogido la noche de San Juan antes de salir el sol, se secan a la sombra y se reducen a polvo. Cuando se quiera usar, se echa un poco del polvo resultante al aire hacia el lugar donde se encuentra la joven que se desea maleficar, y al momento empezará a bailar desnuda.

Para quitar la potencia a un hombre: Se coge una luciérnaga en verano, se aplasta en la mano y se unta con ella la nuca del que se desea hacer impotente.

Para devolver a un hombre su potencia: Tómese el testículo de un cabrón de cuatro años, de lana negra, y un pellizco de polvos resultantes de pelos de lomo de perro blanco, quemados siete días después de cortarlos. Todos estos ingredientes se depositarán en un frasco con aguardiente, dejándolo al sereno durante 21 días. Pasado este tiempo, se pone a cocer hasta que quede como una papilla, luego se filtra el líquido que resulte y se frota en el cuerpo del impotente.

Para lograr que una mujer sea siempre fiel: Arrancar a la mujer, cuando duerma, siete pelos, quemarlos y esparcir la ceniza resultante por la cama, la cual habrá que untar previamente con miel.

Para conseguir el amor de un hombre: Se buscan pelos de la cabeza de la chica, de su pubis y de una cabra machorra. Todo esto se mezcla con leche de almendra y gotas del último menstruo. Este preparado se deposita en una bolsita que la chica lleva durante ocho días colgada del cuello. Finalmente, la chica echará un poco de esta sustancia en la bebida, lo cual constituirá un poderoso filtro amoroso para conseguir al amor del hombre deseado.

Para que la mujer haga lo que uno quiera: Escribir un miércoles con sangre de murciélago las palabras:

"Cuercaba, carqueto, c nidi tt. v. dira", y luego enterrar la hoja donde se escribió en una sepultura de un hombre durante tres días. Pasado ese tiempo, se saca la hoja de papel y con ella se toca la espalda y los pechos de la mujer elegida, la cual hará lo que uno quiera.

Para que las mujeres salten: Escribir con sangre de murciélago: "Cba ver, veccba muy sea vey", y poner la hoja de papel sobre la puerta de su casa.

Para lograr que una mujer quiera mucho: Coger un cabello de la chica escogida y rezar sobre él cinco veces por la mañana las siguientes palabras: "Can bonus Israel"

Para lograr a una mujer: Se coge el corazón de una golondrina, otro de pichón y otro de pájaro pinto, se mojan con tres gotas de sangre del enamorado y anís, y con todo ello se hace una pasta que debe secarse al fuego. Luego se guarda la sustancia en un sitio oscuro durante tres semanas y, a continuación, se le añade un poco de resina de laurel y unas hojas de ruda, pudiéndose usar ya para los fines deseados.

Para preservarse de encantamientos: Escupir sobre los orines recientes o sobre el zapato del pie derecho, y sobre los cabellos que se caen al peinarse, antes de que toquen el suelo.

Para impedir dormir al marido: Poner debajo de la almohada un ojo de golondrina.

Para que una persona dormida diga sus secretos: Colocar sobre el pecho del que duerme el corazón y la pata derecha de un búho.

Para conjurar al diablo: Echar en el fuego sal, incienso y azufre.

Para hacerse invisible: Tomar la molleja de la paloma, del cuervo y de la perdiz, y se reducen a polvo, el cual se esparce por la cabeza cuando se quiera hacer invisible al tiempo que se dice: "Expybra, sama, eshymen, hos derri, les conjuro a todos aquellos que estén en el poderío que me encubran y que no pueda ser visto por ninguno". Luego se dicen las palabras: "Ardues, ardares, ardues, geres, flavidos, y se conjura a todas las criaturas que Dios hizo que me encubráis".

Conjuro a los demonios (manuscrito del siglo XVI):

"Conjuro a vos dyablos todos los nombrados y por quantos soys por todas las quatro partes del mundo y por el juycio que ha de ser sobre vosotros el dya temeroso del juycio y por el Señor que fiço a vos y a nos y por los salmos de Salomón y por su aver y por aquel que vos despoxo del su poder que vos enlegueys a fulano o fulana, ansy como enlego loso el joso e a la su fyja y ansy como ligó Salomón a los demonios en su baso de bydro en nel flumen, y ansy como están ligados los nudos desde fylo, y ansy como están zerrados en este fylo es este plomo y en esta nuez y en este quemo"

Conjuro para ligar (Manuscrito siglo XVI)

"Enlego a fulana o fulano en forno o en molino o en rrio o en tyenda o en cama o en cualquier cosa que quisyerdes; en nel nombre de Lucifer y de Satanás y de Barabás y de Galias y de Barachim y de Gayfáz y de cuantos demonios nel mundo son en lugar y del mar y en la tyerra y allende el mar y aquende el mar, y ansy ligó Caymón a su fyjo y ansy como lygó Salomón a los demonios nun baso de bydro en fondon de flumen, ansy sea ligado fulano o fulana que no pueda ser deslygado de onbre ny de muger del mundo fasta que yo mismo los deslygue."



La Curandera (Revisión de la profesión)

Como ya se ha dicho, el curandero (o mejor, la curandera, dado que casi todas son mujeres) es la contrafigura de la hechicera y se diferencia de los ensalmadores en que no limita sus prácticas a los rezos o ensalmos, sino que, además, emplea remedios materiales. Estas curanderas son siempre pertenecientes al mismo estrato social, el más pobre, y gozan de gran respeto en la comunidad en la que viven. No perciben de sus vecinos y clientes gran compensación económica, fuera de un pequeño regalo como muestra de agradecimiento que les sirve para ayudarse en sus necesidades económicas, o, incluso, como medio de ganarse la vida, mediante el pago en especie y de algunos maravedíes. Estas entendidas en la cura del maleficio suelen ser, además, aficionadas parteras, veterinarias y especialistas en enfermedades.

La curandera sabe pues proteger a sus clientes de la acción malévola de la hechicera, sanar enfermedades, deshacer hechizos, etc., pero, en base a sus conocimientos, podría si quisiese causar también maleficio. Es por lo tanto un personaje que ostenta una posición ambigua dentro de la comunidad, ya que su poder es a la vez deseado y temido.

La curandera que aquí se reproduce es una segregación de la que aparece en el libro básico como Médico/curandero, quedando aquella como Médico latinista (esto es, de carrera) y esta nueva como Curandera.

Mínimos de características

15 en Habilidad y 10 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras

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

Posición social

Campesino

Competencias Principales

Alquimia

Conocimiento mágico

Primeros auxilios

Psicología

Competencias secundarias

Astrología

Buscar

Conocimiento Animal

Conocimiento Mineral

Conocimiento Plantas

Leyendas

Medicina

Cuchillo o palo

Dinero inicial

4 000 maravedís, al menos la mitad ha de ser gastado en equipo. Esta cantidad se corresponde además con sus ingresos anuales medios.

Fertilidad

Para saber si una mujer es estéril no hay más que comprobar si las vías están abiertas y no opiladas. Una forma de saber esto consiste en la introducción de un diente de ajo pelado en la vagina de la mujer cuando va a acostarse por la noche, si a la mañana siguiente su aliento huele a ajo significa que puede concebir – las vías están abiertas – si no huele a ajo es estéril.

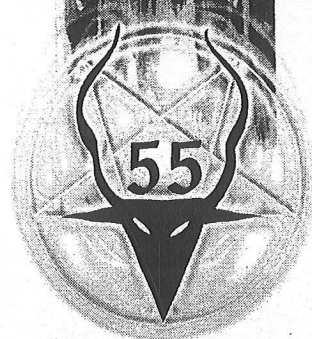


Preñez

Para saber si una mujer estaba preñada se le daba de beber aguamiel, porque después de unos días, decían, la causará gran ruido y retorciones de vientre. Para saber si va a ser niño a niña se examina la teta derecha, si esta es mayor que la izquierda entonces es niño, dado que se cree que los niños se engendran en la parte derecha del útero y las niñas en la izquierda.

El Parto

El parto es una fiesta y no una enfermedad. Cuando el resultado es feliz las vecinas se reúnen en casa de la parturienta, cada una con alimentos y víveres, organizando una diversión a la que los hombres no están invitados y en la que se lleva a cabo ciertas prácticas supersticiosas para proteger al recién nacido.



Los castigos a la brujería

Hechizos y encantamientos están prohibidos por la ley de Dios y son castigados por las leyes humanas, pero algunos se consideran aceptables e incluso encomiables cuando se hacen con buena intención: expulsar demonios, hacer posible el contacto sexual entre marido y mujer, dispersar las nubes que amenazaban granizo y disipar la niebla que estropeaba los frutos eran fines habituales de los buenos encantamientos. De esta manera, las costumbres supersticiosas y paganas, en contra de lo que se puede pensar, no son excesivamente perseguidas durante la Baja Edad Media en la península. Esto es debido a que, por un lado, para la mayor parte de la población los remedios de los curanderos constituyen el único medio para luchar contra las enfermedades y, por otro, estos métodos ni ofenden a la doctrina católica, ni pueden considerarse peligrosos para la corona. Aún así se tiene especial cuidado en la persecución de una serie de actividades que sí se consideran perniciosas, como la realización de maleficios o de filtros de amor, la adivinación, la blasfemia, o la herejía. Quien se pone en el lugar de Dios peca contra el primer mandamiento, incurre en herejía y, a partir del siglo XIV, cae bajo la jurisdicción de los inquisidores.

Ejemplos de penas impuestas:

- ▶ **Astrología:** 5 000 maravedíes.
- ▶ **Curanderismo:** 2 misas y 300 maravedíes.
- ▶ **Santiguar con ensalmos:** unas misas y multa de 2 duc.
- ▶ **Encomendar el ganado:** unas misas y 1 ducado.
- ▶ **Saludar (saludadores):** No se castigaba esta actividad, si no realizaban otras.
- ▶ **Falsificar licencia del Santo Oficio para la práctica de la saludación:** 100 azotes y 8 años de destierro.
- ▶ **Adivinación:** Vergüenza pública y destierro por diez años.
- ▶ **Hechicería:** tormento, 100 azotes y destierro por 6 años.
- ▶ **Superstición:** 2 años de destierro.
- ▶ **Blasfemias y supersticiones:** 200 azotes y 4 años de galeras.
- ▶ **Invocar al demonio:** 3 000 maravedíes.
- ▶ **Pacto con el demonio:** 200 azotes y destierro 4 años.
- ▶ **Mahometismo:** 200 azotes.
- ▶ **Tesoros:** 1 a 4 años de destierro.

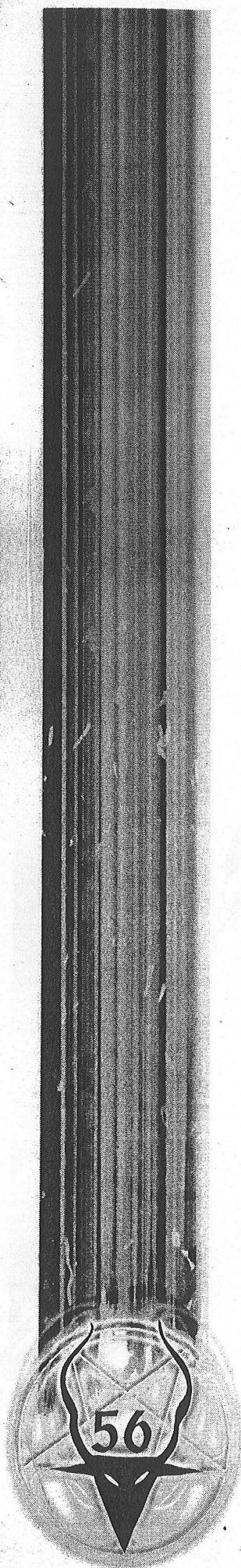
Hay que aclarar que sólo suelen ser procesados los reincidentes o los acusados por alguien influyente. Los destierros, por otra parte, tampoco se suelen cumplir dada la ineficacia de las autoridades para controlar a las personas que se mueven por ciertos territorios y los condenados burlan con toda impunidad dichos castigos. Los destierros pueden durar unos años o ser a perpetuidad y la zona que abarcan puede ir desde una ciudad o todo el territorio nacional. Multas, azotes y prisión sí se cumplen. Sin duda, recibir 100 o 200 azotes es un castigo severísimo para cualquier persona, pero las galeras, además, suponen la posibilidad de perder la vida dadas las continuas guerras que se dirimen en el mar.

Células, nóminas y amuletos o dijes

Aunque el uso de células y nóminas, versión cristiana de los amuletos y talismanes árabes, está expresamente prohibido por la Iglesia, la mayoría de la población los usa y, de hecho, llegan a ser incluso recomendado por algunos médicos. Estos objetos se pueden adquirir en cualquier joyería y suelen llevarse encima, generalmente en una bolsita colgada al cuello, y los hay de distintas funciones como tener suerte en el juego, no ser apresado por la Justicia, preservar de heridas y

muerte por arma blanca, contra determinadas enfermedades, el mal de ojo, los hechizos, etc. Los dijes o dices son auténticos amuletos (piedras preciosas como las perlas, la esmeralda y el zafiro o de objetos de animales como el cuerno de ciervo, de rinoceronte, patas de conejo, etc.), cada uno especializado en un mal o enfermedad, los niños de tela y las mozas van cargados de ellos. La presunta finalidad de estos amuletos no es sólo curativa, sino sobre todo preventiva. Quienes llevan estos amuletos o los cuelgan a la entrada de sus viviendas lo hacen desde la convicción de que dichos objetos tienen determinados poderes ocultos de carácter benéfico. El portar pues este tipo de "adornos" no debe ser identificado sin más con la elegancia o la coquetería de quienes los llevan, sino que puede estar relacionado con las supersticiones y creencias de su portador. La Iglesia Católica acaba vinculándolos con el culto a los Santos, dada la importancia que tienen estos dijes entre la población, transformándolos en reliquias y medallas, y por tanto otorgándoles una atribución divina a sus poderes alejada de la mágica original. Parte importante de la fabricación de un dije suele ser una piedra preciosa específica, la cual se cree tiene determinado poder. La creencia en las virtudes terapéuticas de las piedras fue muy general en la Edad Media. Surge así un tipo característico de libro, el lapidario. Los lapidarios recogían las virtudes o perjuicios de dichas piedras o sus supuestos poderes curativos. Los dijes en Aquelarre no requieren, en principio, de tiradas especiales para ser funcionales, dado que no necesitan ser activados de manera alguna y suponiéndose que actúan de continuo. De cualquier forma el DJ siempre podrá requerir una tirada de RR (o IRR) si lo considera necesario.

Dije o amuleto	Precio	Notas
Azafrán	64 la onza	Puesto en un saquito sobre el estómago sirve contra el mareo, por ejemplo para viajes por mar. +10% en las tiradas contra el mareo.
Dragonita o serpentaria	34 cada amuleto	Llevada encima evita las picaduras de las víboras.
Higas	Comunes a 25.5, de azabache de 136 a 272 y de cristal a 750.	Amuletos contra el mal de ojo. Quien porte una higa al cuello tendrá un +25% a la RR, si es de azabache, y un +10% si no lo es, pero sólo para la tirada de resistencia contra el sortilegio "Mal de Ojo". Las que llevan los ricos son de cristal de roca guarnecidas en oro, las de los pobres, de azabache de León.
Hueso de corazón de ciervo	136 a 272 c/u	Contra venenos, fiebres y males del corazón. +10% a la tirada de resistencia contra venenos y enfermedades.
Jacintos, piedra	45 la dracma.	Atada al brazo izquierdo, entre el codo y el hombro, de suerte que llegue a la carne, embota la fuerza de los venenos otorgando a quien la llevase. +15% a la tirada de resistencia contra venenos.
Llantén (plantago), raíz	34 la raíz	Colgada al cuello es remedio contra los lamparones. +10% para resistir al contagio.
Peonía (saltaojos)	Raíz a 34 la libra	Las simientes doradas en forma de cuentas a 10 el millar. Tenía fama de proteger de melancolías, brujas, fantasmas y pesadillas. La raíz colgada al cuello previene la gota coral.
Plasma de esmeralda	102 la onza	Piedra preciosa, efficacísima contra el veneno. +10% a la resistencia contra venenos.
Pomas de olor	750 c/u	Redondas, de oro, llenas de pasta y a hechura de avellanas. Es amuleto profiláctico que se usa a modo de colgante durante las epidemias de peste bubónica. +10% en la tirada de Resistencia contra la peste.
Tabletas de san Lázaro	204	Protegen de la lepra y otras enfermedades asquerosas de la piel. +10% para resistir a las enfermedades de la piel.
Uña de gran bestia	272 c/u	Pezuña de alce, para combatir el mal de corazón. +15% a la resistencia contra afecciones cardíacas.
Zafiro	102 la onza	Son cordiales, contra venenos y contra pestilencia. Puestos sobre la tefila izquierda del que había bebido veneno se oscurecían. +10% contra venenos (+25% si es de alacrán) y +5% contra la infección de peste.



*Aquí yacen de Carlos los despojos:
la parte principal volvióse al cielo,
con ella fue el valor; quedóle al suelo
miedo en el corazón, llanto en los ojos.*

Fray Luis de León - Atribuido

Salud y heridas

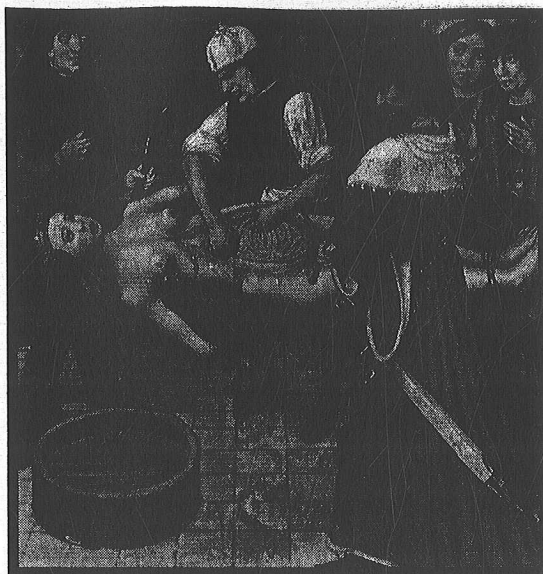
El sistema de juego de Aquelarre trata, en la medida de lo posible, de reflejar las secuencias de combate de una manera realista y aterradora. Fruto de la violencia, tarde o temprano, los personajes sufrirán terribles heridas, algunas de las cuales pueden llegar a ser mortales. En cualquier caso, aunque la herida no sea mortal, lo más seguro es que el personaje necesite de unos ciertos cuidados médicos. Las competencias relacionadas con la medicina en Aquelarre son:

Alquimia: Con esta competencia se podrán preparar las melecinas, infusiones, ungüentos, dosis de venenos o antídotos, elixires y, en definitiva, todo lo relacionado con la preparación de un determinado compuesto de utilidad médica, así como el refinamiento de sustancias químicas o destilaciones.

Astrología: La creencia en la influencia astrológica sobre los cuerpos terrestres, tanto sobre los pacientes como sobre las hierbas a administrar, está muy difundida. Así esta competencia ayuda a saber cuándo hay que recolectar una hierba para que sea más eficaz, por lo general en tiempo de luna creciente, qué días son más propicios para que el paciente mejore o empeore o en qué vena y en qué momento hay que realizar una sangría.

Conocimientos animal, mineral y vegetal: Permite identificar y conocer las propiedades curativas o dañinas de los distintos animales, vegetales o minerales.

Medicina: Sirve tanto para diagnosticar y curar enfermedades, como para el tratamiento de las heridas o el envenenamiento. Comprende todos los campos de la medicina, esto es, la cirugía, los ensalmos, la prescripción de melecinas, las sangrías, etc, en definitiva, todo tipo de tratamiento propio de la época. Por sí sola la medicina no es capaz de curar al paciente, además son necesarios tiempo, descanso y la administración de los remedios necesarios en cada caso, pero sí permite a éste seguir con vida y poder recuperarse. Desde la antigüedad existe la creencia generalizada en un restablecimiento espontáneo de los humores perturbados por la enfermedad y, si esto no era suficiente, se pone en práctica la medicina. Así es como actúa esta competencia en Aquelarre, permitiendo que el paciente no empeore. Cuando un personaje recibe una herida o padece una enfermedad y pierde puntos positivos de Resistencia, puede recuperar éstos mediante el reposo y la buena alimentación. Así por cada semana de reposo el paciente recuperará un número de puntos de Resistencia igual a su Capacidad de Curación, la cual es $1D((Resistencia/5)+1)$. Sin embargo, si el personaje no recibe con éxito una tirada de Medicina en esa semana es susceptible de empeorar por infección y sangrado de sus heridas, por ejemplo, perdiendo 1D4 puntos de Resistencia. Tan sólo podrá evitar este empeoramiento si recibe con éxito la citada atención médica. Con un éxito crítico se



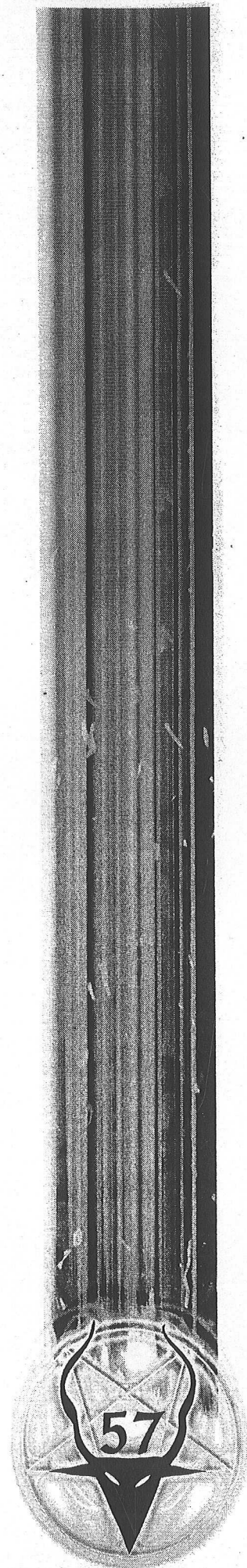
recuperará un número de puntos de Resistencia igual al máximo posible obtenible según la Capacidad de Curación del personaje. Hay que tener en cuenta que tan sólo se permite una tirada de medicina por semana y paciente, produciéndose el empeoramiento si la tirada se falla o pifia. De esta manera, es posible incluso que los personajes enfermos empeoren durante su convalecencia, e incluso mueran, si reciben malos cuidados o simplemente no los reciben. Además, si no se respeta el reposo y se realiza alguna acción física violenta antes de que se haya curado las 2/3 partes de sus puntos de Resistencia totales, se puede sufrir una recaída (en caso de enfermedad) o, en el caso de heridas, la apertura de éstas. Para determinar esto, el personaje tendrá que realizar una tirada de Resistencia (que puede ser de x1 a x3, dependiendo de la acción realizada) por cada acción violenta que realice y, en caso de fallarla, perderá 1 punto de Resistencia, 1D4 si pifia. La Capacidad de Curación se puede ver alterada por la acción de distintos fármacos o conjuros, haciendo que esta aumente o incluso que disminuya.

Ejemplos de Acciones Físicas Violentas

- x1: Entablar un combate, escalar.
- x2: Correr más de tres asaltos, trepar por un cuerda, cabalgar deprisa.
- x3: Disparar un arco, cabalgar al trote, arrancar a correr, trepar por una escala, esquivar.

Tirada de Empeoramiento

Puede parecer dura, e incluso exagerada, la tirada de 1D4 de empeoramiento si no se supera la tirada de medicina, pero hay que tener en cuenta las especiales circunstancias de la época. Es tremendamente difícil superar una enfermedad o herida sin ayuda, dada la baja cultura de la población, y aún con un tratamiento especializado la convalecencia se prolonga durante interminables semanas debido a los métodos usados por los profesionales de la medicina (en el siglo XVI, una enfermedad de las de cama dura en el mejor de los casos, en torno a un mes). Recuérdese que, sin ir más lejos, no se tienen cuenta las mínimas condiciones de limpieza y aepsia, es más, se cree firmemente que las heridas necesitan supurar y cuanto más mejor. Todo esto es lo que trata de representar esta tirada de empeoramiento.



Ejemplo

El soldado Ignotus ha recibido una herida de arma blanca en el último combate contra unos bandidos y cuyo resultado ha sido la pérdida de 5 puntos de Resistencia. Su capacidad de curación, dado que su Resistencia es 12, será igual a $1D3$ ($12/5 + 1 = 3.4$, redondeando = 3). Ignotus, consciente de lo poco recomendable que es dejar sin tratar esa herida, pero para ahorrarse dinero, acude a un curandero, más barato que un cirujano cualificado. La visita al curandero resulta ser un verdadero fiasco, este falla la tirada de medicina y, aunque en su tirada de Capacidad de Curación ($1D3$) saca un 2, también empeora teniendo que tirar $1D4$ cuyo resultado es un 1. En resumen, el tratamiento del curandero se salda con la recuperación de un solo punto de Resistencia. Contrariado, Ignotus acude ahora a un reconocido cirujano para que le realice las curas. Como la tirada del Cirujano es exitosa, Ignotus tira su $1D3$ para recuperar puntos de Resistencia y no ha de tirar el $1D4$ de empeoramiento. Tira y saca un 3, siendo estos los puntos que recupera durante esta semana. Como no ha recuperado todos los puntos perdidos sería buena idea volver al cirujano la semana que viene y tratar de descansar y comer bien hasta entonces.

Primeros auxilios: Sirven para intentar salvar la vida a los heridos graves, moribundos. Con ellos sólo se puede tratar de estabilizar a un personaje gravemente herido para que, por ejemplo, deje de sangrar y no muera por la hemorragia. Es, por tanto, la única habilidad que permite recuperar los puntos negativos. El tratamiento posterior de la herida y de sus secuelas dependerá de la medicina. De esta manera, por cada tirada exitosa de primeros auxilios el paciente recuperará $1D4$ puntos de Resistencia y si se trata de un éxito crítico 4 puntos. Si el médico falla no se recuperan puntos, pero no hay otras consecuencias a no ser que pifíe, en cuyo caso perderá 2 puntos adicionales al que se pierde por cada turno.



En resumen, para poder tratar eficazmente a un paciente gravemente herido y moribundo (esto es, puntos de resistencia negativos) habría que aplicarle con eficacia una tirada de primeros auxilios (para que no muera por la hemorragia), una posterior tirada de medicina (para diagnosticar el alcance de las lesiones y el tratamiento) y una tirada de alquimia (para la preparación de las melecinas); es posible que el Dj exija también alguna tirada de conocimiento. Como se puede observar, parece poco probable encontrar a alguien versado en tan amplios conocimientos y, en realidad, es así. Lo corriente es que el paciente tuviera que ir pasando de la mano de uno a otro profesional de la medicina. Así, el barbero o cirujano le aplicaría los primeros auxilios, el médico o galeno prescribirá el tratamiento y finalmente el boticario se encargaría de preparar los compuestos recetados por el médico. (En la página 52 del manual de Aquelarre podrás encontrar más información relacionada con las heridas y la muerte.)

*Venid aquí, amigo. Sois pobre por lo que veo.
Ahí tenéis cuarenta ducados. Procuradme una
dosis de veneno, algo que actúe rápido,
y que se dispare por las venas de modo
que quien lo tome, cansado de la vida,
caiga muerto, huyendo el hálito de sus labios
con tanta violencia como lo hace la pólvora
que estalla en las fatales vísceras del cañón.*

William Shakespeare – Romeo y Julieta

Venenos

Los tósigos o venenos añaden, sin duda, un grado de incertidumbre y de misterio al mundo de Aquelarre del que difícilmente podemos prescindir. Estas mortíferas sustancias son muy difíciles de detectar debido a que los que quieren dar secretamente veneno lo despojan de su natural amargor y les quitan su hediondez con gomas aromáticas. También las mezclan con aquellas medicinas que se administran para conservar la salud y las deslían en las purgas o las esconden en el interior de las viandas. Aquellos que recelen de ser ayudados en el negocio mortal deben de observar una serie de normas: han de huir de los guisados exquisitos y no beber ni comer arrebatadamente sin gustar primero en la más sutil el sabor de aquello que beben y comen; comer higos secos y simiente de los nabos también ayuda, dado que debilita la fuerza del veneno, y buenas son también las hojas de nepeta o la tierra lemnia, en una o dos dracmas hervidas en vino. Y si, voluntariamente o por maldad de otros, el veneno ya hubiera sido ingerido, será recomendable actuar sin esperar a considerar las señales que este nos muestre, porque en tal caso ya no habrá tiempo para el socorro. Existen además unas medicinas específicas que actúan contra el veneno anulándolo, son los denominados antidotos.

Si el envenenado conoce la especie del veneno que le aflige o hay testigos presentes en el momento del envenenamiento que puedan dar testimonio, se podrá actuar con eficacia administrando el antidoto preciso, pero si el atosigado hubiese perdido el habla, o estuviese borracho, o encubra a propósito la naturaleza del veneno bebido, en tal caso se actuará con presteza con una serie de remedios que son útiles para cualquier tósigo. El remedio más general consiste en evacuar el veneno antes de que éste cobre fuerza y se distribuya por el organismo. Para ello es bueno dar de beber al atosigado aceite caliente, que los obliga a vomitar, o cualquier otro potente vomitivo y purgante, a fin de evacuar la mayor cantidad del veneno. El vómito también permitirá, a través de su olor, color y textura, dilucidar el veneno tomado. También es recomendable aplicar un clíster o lavativa, para evacuar lo que estuviese rezagado en las tripas.

Una vez evacuado el veneno, conviene dar de beber leche de cabra, o preferiblemente de mujer al ser más eficaz, en gran abundancia. También son buenos para contrarrestar los efectos del tósigo ciertos alimentos, como la manteca, los tuétanos de ternera, los sesos de conejo o el aceite de almendras dulces.

Es conveniente que el envenenado sea colocado en una estancia templada y luminosa y que esté perfumada con espíritus olorosos y cordiales, como son los de la canela, la mirra, el benjuí, el estoraque y los sándalos. Hay que cuidar que el enfermo no caiga en el sueño,

dado que éste hace más dificultosa la extracción del veneno, favoreciendo su interiorización hacia los senos del corazón. Para evitar que el paciente duerma son de gran ayuda las fricciones y ligaduras violentas, tanto en los brazos como en las piernas, así como la aplicación de ventosas en muslos y lomos.

Otro método para expulsar el veneno, usado por los grandes señores, consiste en abrir un mulo y, después de haber vomitado la ponzoña, meterse en él, para sudar el resto del veneno con el calor del animal.

La ingestión no es sin embargo la única manera en la que el veneno puede introducirse en nuestro cuerpo. Se cree que por los ojos, al igual que entra la vista, pueden entrar otras sustancias que pueden ser perniciosas, tal es el caso de cierta tinta que hacen los turcos con rejalgar y otros venenos graves, que tiene el poder de que al leer una carta con ella escrita, sin la protección de unos anteojos, atosiga y derriba al lector. Por el oído emponzoña y mata el silbido del basilisco y el de ciertas serpientes egipcias, por el olfato, al igual que los olores pestíferos engendran muchas enfermedades, también puede penetrar la ponzoña en nuestro cuerpo y aún existen venenos tan virulentos que, sólo con tocarlos con cualquier miembro desnudo, así matan.

Una ceremonia común para prevenirse de ser envenenado consistía en hacer probar a un criado la comida y la bebida que luego se iba a degustar, sin embargo esta práctica se revela poco eficaz, dado que los que a la mesa del señor sirven con semejantes cargos, llegan tan rellenos y hartos que aun probando cualquier ponzoña difícilmente les ofenderá, máxime cuando lo único que hacen es tocar los bordes del plato con un trocito de pan y sorber un traguito de agua o de vino que no basta ni para enjuagar los dientes.

Existen algunos antidotos genéricos de probada eficacia contra todo tipo de venenos y, de entre estos, la triaca y el metricato son los mejores, siempre y cuando se preparen fielmente, lo que no suele ser la norma dado que ni boticarios ni alquimistas se ponen de acuerdo con su verdadera composición al haberse perdido su fórmula en el albor de los tiempos.

No ofenden por igual las ponzoñas a todos, ni tampoco en el mismo tiempo, porque unos resisten más que otros al veneno y la pestilencia.

El veneno en Aquelarre:

Como ya dijera en su día Paracelso - *"nada es veneno, todo es veneno, la diferencia está en la dosis..."*. En Aquelarre nos centraremos en una serie de agentes tóxicos, los más comunes en la época medieval, suponiendo que se usa siempre una dosis óptima para emponzoñar a la víctima.

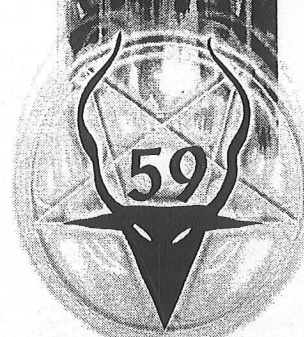
En el momento que un personaje ingiere un veneno, (ya sea por la mordedura de un animal ponzoñoso, o por consumir comida o bebida envenenada) debe hacer una tirada de Resistencia x3, a no ser que se especifique lo contrario. Si el resultado es un crítico, el personaje resistirá al veneno y no sufrirá sus efectos; si el resultado es un éxito normal, sufrirá las consecuencias del veneno, pero sólo perderá la mitad de puntos de Resistencia especificados para ese tipo de envenenamiento; si falla la tirada, fallo normal, sufrirá un envenenamiento típico,

finalmente, si pifia, sufrirá una gravísima intoxicación perdiendo el doble de los puntos de resistencia especificados para ese veneno.

Una vez intoxicado, cada intervalo de tiempo especificado en la velocidad del veneno se repetirá la tirada de Resistencia hasta que el personaje saque un crítico y se salve o su Resistencia caiga a 0, momento en el que fallece. La aplicación del tratamiento específico, previa tirada exitosa de medicina, dará un +20% a las tiradas de Resistencia posteriores a su suministro. Además el empleo de antidotos universales también ayuda, en este caso, como viene especificado en la relación posterior. Si se aplican varias dosis, la tirada de Resistencia disminuye en un x1 por cada dosis extra, hasta un mínimo de x1, pero en casos donde se aplica más de una dosis la acción del veneno no se podrá disimular de forma alguna.

Ejemplo:

El soldado Ignotus es mordido por una víbora mientras duerme plácidamente a la sombra de un árbol. Su Resistencia es 12 y vemos que para superar el veneno inoculado por la víbora ha de superar Resistencia x2, con lo que ha de sacar menos de 25. Lanza los dados y ¡45!, no ha habido suerte, ha fallado la tira de resistencia y pierde un punto de vida. Ignotus se despierta gritando y de un salto debido al dolor del mordisco. Sus compañeros corren hacia él y ven como una víbora huye por los matorrales cercanos. A Ignotus se le ha hinchado la zona mordida y le duele horrores. Rápidamente le auxilian sajando la herida y chupando la mayor cantidad de veneno posible. Como no tienen nada que aplicarle, otro compañero ha ido a por la víbora a la que ha encontrado y le aplican la carne del animal. Pasa una hora y tiene que volver a tirar, ahora con tan sólo un 22% de éxito + el 20% que le da el máster por el tratamiento... ¡77!, la cosa no va nada bien, se ha formado una ampolla muy parecida a la de las quemaduras y está muy pálido, pierde otro punto de resistencia. Sus compañeros están desesperados, pero no pueden hacer otra cosa que esperar. Pasa otra hora, ya sólo le queda un 20% + 20 por el tratamiento y... ¡04!, ha sacado el crítico por los pelos, con lo que logra sobreponerse al veneno y salvar la vida. Ignotus se haya fatal y le tiembla todo el cuerpo, pero ha vencido a la ponzoña y salvado su vida, quizás si el veneno hubiera sido más potente ahora no podría contarlo.



Sustancias venenosas

Acónito (o Napelo)

Velocidad: 5 puntos de Resistencia por hora, transcurrido este tiempo el paciente entra en coma muriendo a los dos o tres días. Tirada de resistencia x2.

Descripción: Planta rununculácea de flores azules que crece junto a las aguas manantiales. Tiene un sabor amargo, con lo que puede llegar a detectar con una tirada de degustar.

Síntomas: Una vez ingerido produce vahídos de cabeza, sobre todo al enderezarse el atosigado, se le hinchan de humedad los ojos, crea pesadumbre en el pecho y debajo de las costillas, y hace salir por abajo muchas ventosidades. Los temblores y retortijones también son característicos.

Tratamiento: Una vez evacuado el veneno, se dará al paciente un cocimiento de marrubios, de ajénjos, de siempreviva o de abrótanos. Buena es también una dracma de opobálsamo con miel o leche. Otro tratamiento es a base del cuajo de cabrito y de la liebre, dados a beber con vinagre o bien hacer beber al paciente vino en el que se haya apagado escoria de hierro. También es bueno el caldo de gallina, aunque el mejor remedio contra el acónito lo representa la celebrada triaca, dada a beber en cantidad de dos dracmas con vino en que se haya cocido raíz de aristoloquia luenga o genciana.

Adormidera, meconio y opio

Velocidad: 1/2 punto de Resistencia cada hora. Una sola onza provoca la muerte en menos de 24 horas.

Descripción: Planta papaverácea de hermosas flores rojas o blancas. Por cocimiento a fuego manso se obtiene el meconio; el opio es la lágrima que la adormidera destila naturalmente mediante cortes oblicuos.

Síntomas: A los que toman opio les sobreviene un profundísimo sueño, con gran frialdad y comezón intensa, traspirando por todo su cuerpo el olor del opio. Es debido a este hedor que no se puede encubrir su suministro, a no ser que se de en cantidad tan pequeña que no baste para

ofender. A los que han bebido gran cantidad de opio se les torna amarilla la cara, los labios gruesos y verdinegros, las uñas del color del plomo y los ojos turbios y congelados. Además, se les relaja la mejilla inferior, se les engruesa la lengua, se les acorta el anhelito y, finalmente, les sucede zolipo y pasmó.

Tratamiento: Oximiél (miel y vinagre blanco) con sal o miel con aceite caliente. Es también útil el vino con cinamomo y el vinagre hirviendo, el orégano con lejía, la simiente de la ruda con panace y la pimienta con oximiél y ajedrea. Es conveniente además despertar al atosigado dándoles a oler sustancias agudas y, a causa de la gran comezón, bañarlos en agua caliente, para posteriormente darles a sorber caldos gordos y a beber con aceite los tuétanos de los huesos. Aprovecha además untarle el cuerpo con aceite de castóreo y echarles ventosas.

Otros efectos conocidos: Provoca el sueño.

Albayaalde o cerusa

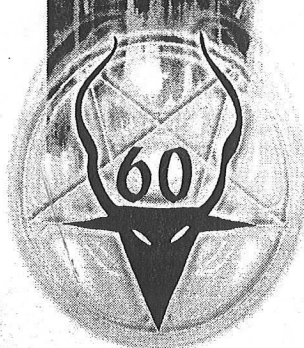
Velocidad: Pasadas unas horas, trasciende de la boca del atosigado un fuerte hedor. 2 puntos de Resistencia por día.

Descripción: Género de polvos o pastilla blanca, con que las mujeres suelen aderezar sus rostros muy a costa suya, porque les come la piel y gasta la dentadura. Se hace de plomo deshecho en vinagre muy fuerte.

Síntomas: Siendo tomada la cerusa emblanquece el paladar, la lengua, las encías y las comisuras donde se juntan unos dientes con otros, por lo que es imposible enmascarar el envenenamiento por albayaalde. Engendra además aspereza de garganta, sequedad de la lengua, punctura de estómago, hinchazón de vientre y frialdad de las extremidades del cuerpo, con perturbación del sentido, pesadumbre de los miembros y una pasión del pecho que al fin ahoga.

Tratamiento: Conviene socorrer con presteza, haciendo vomitar con agua caliente que tenga aceite de azucenas, dando después diuréticos que provoquen orinada, aunque éstos ha de ser con vino excelentísimo. Ayuda también el cocimiento de malvas o de higos secos o la simiente de

Veneno	Precio	Notas
Ajenjo	En polvo a 7,5 la dracma	Produce insomnios y alucinaciones terroríficas en las personas muy nerviosas.
Albayaalde	20 la libra	
Amapolos	20 la 1/2 caja	Contra las inflamaciones y para provocar el sueño.
Beleno	2 la onza	
Cantáridas	7 la dracma	El más famoso afrodisíaco de todos los tiempos.
Caraña	6,5 la onza	Resina del árbol americano de la caraña. Es una droga.
Cicuta	6 la onza	Impide la erección, evita que crezcan las tetas en las doncellas y consume los testículos en los niños. Evita las poluciones nocturnas.
Culantro (preparado)	87 la onza	
Láudano	13 la onza	
Mandragora (raíz)	10 la onza	Olléndola cura el dolor de cabeza caliente y el insomnio. Aplicada en fomentos es eficaz contra la elefantiasis.
Malagueta (cardamomo)	6,5 la onza	Estimulante.
Opio	60 la onza	Quita el dolor y el sentido y provoca sueño.
Ortiga	8 la onza	Bebida, y siendo mucha, embota los sentidos de manera que no se sienten los tormentos ni los azotes.
Rejalgar (oropimente o arsénico)	6,5 la onza	Muy venenoso
Salamandra (alumbre de pluma)	11 la onza	Caústico
Zaragatona o psillo	5 la onza	
Zumo de ajénjos	17 la onza	El abuso del ajénjo ocasiona graves dolencias y puede producir la locura y la muerte. Despierta el apetito y conforta la digestión.



jonjolí (sésamo) majada con vino o cuescos de duraznos (almendra que se haya en el interior de la pipa de este fruto venido de Persia) con agua de cebada. Son útiles también los huevos de paloma bebidos con incienso, la goma de los ciruelos y la que se congela en el olmo, el licor que se haya en las vejiguillas de este árbol, el zumo de thapsia, o el licor de escamonea.

Arsénico o más comúnmente Rejalgar (también conocido como oropimente y sandáraca)

Velocidad: Los síntomas se manifiestan una media hora después de su ingestión y, si la dosis es mortal, la muerte sobreviene de inmediato. Tirada de Resistencia x1.

Descripción: Se halla en las minas y según lo cocido que esté en las venas de los minerales se le conoce como rejalgar (de color blanco y transparente), oropimente (amarillo) o sandáraca de color rojo), pero en los tres casos se trata de la misma masa y son escoria del oro, hieden como el azufre. Con pez, arranca las uñas sarnosas, con aceite, reduce las inflamaciones del ano, con resina, repara la alopecia y, con grosura de puerco, levanta sin dolor las postillas. Puede sublimarse con el fuego y, dado por la boca mata. Cabe señalar que el arsénico blanco sublimado, dos veces purificado por el fuego, es tan puro que se consigue que no tenga ni olor ni sabor y es en esta forma en la que se debe envenenar a la víctima si se quiere administrar el tósigo con sigilo.

Síntomas: Engendran dolor de estómago y de tripas, más grave corrosión en la que también se pueden manifestar un tono de piel amarillento, fiebres, parálisis temporales, dolor de cabeza, vómitos, desorientación y gran debilidad. El arsénico sublimado, por sí o con sal, difícilmente encuentra par en su malignidad. Infuso en la libación, pasa a las entrañas sin amargura y sólo trasciende un poco de niebla en la mirada y de temblor en las manos antes de que la víctima, buscando reposo para la cabeza, se acomode en su asiento y, con una sola contracción, su cuerpo deje de latir y las venas se enfríen, y, muerto, conserve el atosigado toda su serenidad y gracia.

Tratamiento: Conviene dar a los pacientes sustancias que mezcladas con los venenos puedan embotar su agudeza, virtud esta que se atribuye al zumo de malvas, por tener en sí mucha lubricidad. También se tiene por remedio particular del arsénico una dracma de cristal de montaña en polvo, bebida con aceite de almendras. En cualquier caso se sabe que la leche es un contraveneno eficaz para el arsénico.

Beleño

Velocidad: 1 punto de Resistencia cada día.

Descripción: Planta solanácea muy común en Castilla.

Síntomas: A los que tragan beleño les sobreviene una gran relajación de junturas, se les apostema la lengua, se les llena la boca de espuma, los ojos se les turbia e inflaman, se les estrecha el aliento y les acude una sordera con vahídos de cabeza y comezón en las encías y en todo el cuerpo. Además, se les embota el sentido y les toma la gota coral.

Tratamiento: Es remedio eficaz beber dos dracmas de pimienta con algún vino oloroso. También sirven el aguamiel y la leche, sobre todo la de borrica, aunque bien vale la de cabra. Es conveniente además que los envenenados reposen, ni más ni menos que como se hace con los borrachos.

Otros efectos conocidos: Provoca el sueño.

Cantáridas

Velocidad: 1 punto de Resistencia por hora.

Descripción: También llamados abadejos en Castilla. Insecto que se cría en los cogollos de los ramos del fresno y de la oliva.

Síntomas: Ingeridas en gran cantidad producen corrosión desde la boca hasta la vejiga, presentándose en el gusto un cierto sabor a pez o a licor de cedro, inflamación del hígado y dificultad al orinar, con gran dolor debido a la expulsión de sangre con la orina. Son frecuentes los desmayos y desvaríos.

Tratamiento: Provocar el vómito del paciente y, si el veneno ingerido es mucho, aplicar clísteres con zumo de trago (un espino costero), linaza, alholvas o de las raíces de malvavisco. También es provechoso dar de beber nitro con aguamiel para barrer el veneno que haya quedado pegado a las tripas. Finalmente, conviene después untar todo el cuerpo con algún aceite caliente y lavarle en el baño para que purgue por los poros del cuerpo todo el tósigo. Para mitigar el dolor se dará a ingerir leche de cabra recién ordeñada, o bien raíz de malvavisco, jarabe violado o el de nenúfar, la leche sacada de la simiente de adormideras y de las pepitas de melón y el aceite de almendras dulces también son buen tratamiento.

Otros efectos conocidos: Tienen estos escarabajos la propiedad de provocar la lujuria, por lo que se suelen ser ingeridos en pequeñas cantidades con este fin. Sin embargo, muchos son los que acaban envenenados por su excesivo uso. Además, aplicados a cualquier zona externa del cuerpo con un poco de levadura, la abrasan y provocan un vejiga en ella.

Cicuta

Velocidad: 8 puntos de Resistencia cada media hora.

Tirada de Resistencia x1.

Descripción: Planta umbelífera parecida al perejil.

Síntomas: Produce su ingestión vahídos de cabeza, sordera y ceguera. Sobrevienen zolipos, se turba el sentido, se hielan las partes extremas y se ataja en anhelito produciendo ahogo. Congela la sangre y mortifica el calor natural, produciendo una frialdad tan intensa que mata.

Tratamiento: Como en todo veneno, hay que tratar de evacuar el veneno por medio del vómito y clísteres. Hay entonces que luchar contra la frialdad que ha dejado en el estómago y, a este efecto, se considera como mejor remedio dracma y media de genciana, bebida el cocimiento de dictamo.

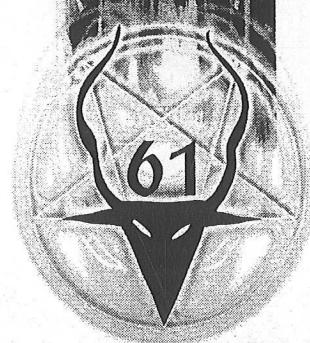
Culantro

Velocidad: 1 punto de Resistencia cada dos horas, si se aplica en abundancia.

Descripción: Cilantro, planta fundamental en los guisos castellanos.

Síntomas: No se puede encubrir el culantro, dado que bebido vuelve ronca la voz y engendra un furor como el de los embriagados, acompañado de palabras deshonestas, además de que esparce por todo el cuerpo del que lo bebe su propio olor, que recuerda la orina de las acémilas. Su zumo bebido quita el habla, después hace desvariar y al final despacha.

Tratamiento: Es bueno dar al paciente vino con ajenos, huevos destemplados con salmuera o la salmuera propia salmuera sola.



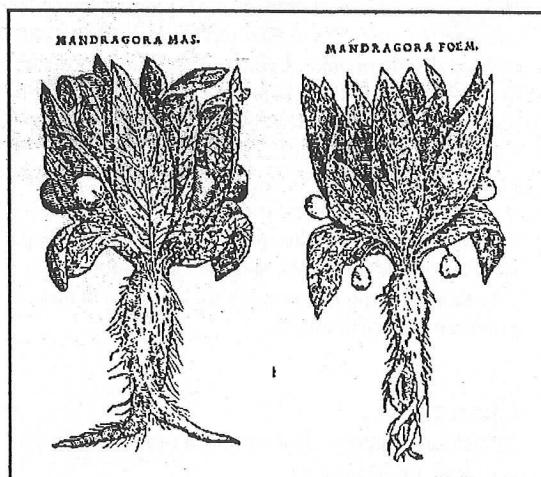
Ixia

Velocidad: en principio no es mortal.

Descripción: Es un humor pegajoso, a manera de engrudo, que se halla congelado en las raíces del camaleón blanco. Su sabor y olor es muy semejante al de la albahaca.

Síntomas: Inflama fuertemente la lengua, saca de tino al hombre, detiene todas las evacuaciones del cuerpo y engendra, con desmayos, gran ruido y estruendo en el vientre sin que de él salga superfluidad alguna.

Tratamiento: Es bueno beber infusión de ajenos y gran cantidad de vino. También vale la simiente de la ruda salvaje, la raíz de silphio y el cocimiento de tragorigano. Aprovecha beber un óbolo de nardo con vino, o nueces majadas con resina y ruda. Se recomienda además dar de beber dos onzas de zumo de camelea y de ajenos con vinagre caliente.



Mandrágora

Velocidad: en principio no es mortal si la dosis es pequeña y puede llegar a usarse como anestésico para dormir a los pacientes.

Descripción: Planta de hojas dentadas que se cría en terrenos bajos y húmedos, siendo la más apreciada la que crece cerca de los patibulos. Tiende su raíz a adoptar una forma que la asemeja mucho a una figura humana. Es una planta muy ofensiva, por lo que para ser arrancada hay que guardarse de vientos contrarios y siempre dentro de un círculo marcado a cuchillo en la tierra. Si se da en cantidad mayor a dos óbolos (10 gr.) es mortal.

Síntomas: Una vez ingerida se entra en un profundísimo sueño que lleva poco a poco hacia el letargo.

Tratamiento: Es de vital importancia provocar el vómito antes de que se entre en un sueño en exceso profundo, procurando además despertar y mover el cuerpo del atosigado y dándole de oler euphorbio, pimienta, mostaza, castóreo y ruda, majada con vinagre cada una de estas cosas. Para extraer la ponzoña recurriremos a clísteres agudos, fricciones ásperas de brazos y piernas, ventosas aplicadas a las nalgas, ligaduras fuertes de extremidades y, finalmente, a sanguijuelas puestas al sieso.

Miel heracleótica

Velocidad: en principio no es mortal.

Descripción: Es un tipo de miel que fabrican las abejas que liban en las flores de acónito.

Síntomas: Comida o bebida produce trastornos muy parecidos a los del acónito. Además vuelve frenético y lascivo al atosigado.

Tratamiento: Obviamente el tratamiento a seguir es muy parecido al del acónito: provocar el vómito del paciente, aplicarle clísteres y por último administrar fármacos que acaben de limpiar el cuerpo; en este caso es de gran ayuda darle de beber al paciente clarea con algunas hojas de ruda.

Yerba sardonía

Velocidad: 1 punto de Resistencia cada tres horas, la muerte es lenta y muy tormentosa.

Descripción: Es una especie de ranúnculo.

Síntomas: Perturba el sentido y de tal suerte retira y tuerce los labios que hace reír y regañar los dientes.

Tratamiento: Se debe dar de beber al paciente, después del vómito, aguamiel y leche en cantidad y hacerle unciones con medicinas calientes por todo el cuerpo. También es recomendable meterlo en un baño de agua y aceite y fregarlo con diligencia. Se tiene también como remedio certero la borrachera, siendo conveniente darle al paciente a beber gran cantidad de vino para que duerma largo tiempo. Son de gran eficacia las unciones con castóreo por toda la espina, principalmente por donde la cerviz se junta a la cabeza.

Otros efectos conocidos: Refresca la boca estando con calentura. Indicada además en dolor de juntas, hinchazones, miembros desconcertados, quebraduras de los muchachos y materia y gusanos de lo oídos.

Zaragatona o psilio

Velocidad: 1 punto de Resistencia cada dos horas, si se aplica en abundancia.

Descripción: Es una hierba que crece en forma de heno.

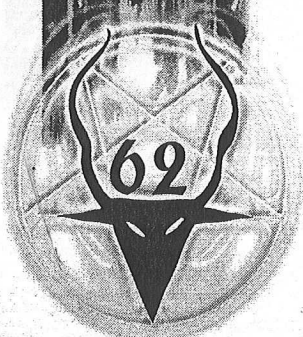
Síntomas: Dada su excesiva frialdad produce grandes dificultades respiratorias y angustias graves de corazón.

Tratamiento: Se debe evacuar el veneno tanto por arriba como por abajo y confortar luego los miembros resfriados con antidotos como la triaca.

Otros efectos conocidos: Refresca la boca estando con calentura. Indicada además en dolor de juntas, hinchazones, miembros desconcertados, quebraduras de los muchachos y materia y gusanos de lo oídos.

Sobre los Hongos

Se cree que todos, por escogidos que sean, si se comen sin discreción, dan muerte ahogando. Esto es debido a que, siendo de naturaleza esponjosa, al entrar en el estómago absorben todos los humores que hayan, hinchándose de tal manera que no pueden ir ni atrás ni adelante, comprimiendo de esta manera las instrumentos de respiración impidiendo la normal respiración. Además, los hay que no sólo despachan por su cantidad, sino también por su cualidad venenosa. Estos últimos serían todos aquellos de color verde, azul o violeta. El verdadero remedio con los hongos es pues no comerlos, teniéndolos a todos por sospechosos; sin embargo, en caso de necesidad, y en aquellos que envenenan por cantidad, se da como remedio admirable la lejía de sarmientos o la de peral salvaje, bebida con vinagre y sal. También, las mismas peras, cocidas con los hongos, les quitan las fuerzas de ahogar. Pueden ayudar también los ajenos, la miel, el toronjil, y la raíz y simiente de la panacea, además de la hez del vino, quemada y bebida con agua, la caparrosa con vinagre y, finalmente, el rábano y el mastuerzo.



Animales Venenosos

Áspide

Velocidad: 3 puntos de resistencia por hora. Tirada de Resistencia x1.

Descripción: Es una especie de víbora cuyo veneno es tan eficaz y tan pronto que si no es cortando al momento el miembro que ha mordido, para que no pase al corazón, no tiene remedio. Con esta dio fin a sus días Cleopatra, aquella celebrada reina de Egipto. Se sabe que gusta de salir al crepúsculo, que suelen ir a distancia de pocos pasos el macho y la hembra y que, si a uno de ellos le dan muerte, el otro sigue a quien lo hizo para tomar venganza y sólo se rinde ante la corriente de un río.

Síntomas: La mordedura del áspide es en extremo pequeña y sin hinchazón alguna, como una picadura de aguja de la cual destilase un poco de sangre negra. Súbitamente se le embota la vista al paciente y se extiende por todo su cuerpo un dolor varío, pero ligero y acompañado de cierto deleite. Además, le fatiga una suave punción de estómago, se le arruga de continuo hacia arriba la frente y se le menean sin sentido los párpados como a los que se caen de sueño. Cuando se juntan estas señales, ya sobreviene la muerte.

Tratamiento: El remedio más certero contra el áspide, escribe Galeno, es cortar el miembro al cercén, lo cual ha de hacerse con la mayor diligencia, antes de que la ponzoña se extienda por todo el cuerpo, o cuanto menos, cortar toda la parte mordida, sajándola juntamente con las partes vecinas, y cauterizar sus raíces.

Alacranes o escorpiones

Velocidad: 1 punto de resistencia cada 4 horas.

Descripción: Arácnido venenoso muy común en la península ibérica. Tiene una cola terminada por un aguijón ponzoñoso con el que pica e inyecta una ponzoña de color blanco.

Síntomas: La zona picada por el alacrán se muestra pronto inflamada, alzándose dura y bermeja. Se suceden entonces períodos en los que el dolor se incrementa a otros donde este disminuye, y períodos de calor a otros de intenso frío. Sobrevienen temblores y gran frialdad en las extremidades. Además, el afectado suelta ventosidades, echa espumarajos por la boca, se le hinchan las ingles y siente por la piel un dolor como de picaduras de acero, finalmente, cae en un espasmo que le tuerce el pescuezo hacia atrás.

Tratamiento: Parece ser bueno aplicar majado sobre la herida el mismo escorpión que hizo el daño, o si no cualquier otro aplicado con sal, linaza y malvaviscos. Vale también, en forma de emplastro, el azufre con terebintina goma de lentisco, el gálbano extendido a manera de parche, la calamintha majada, el cocimiento de ruda y la simiente de trébol. Es aconsejable que el paciente tome baños y que beba vino agüado.

El basilisco

Velocidad: Tanto su mordedura, como su aliento, como su mirada, matan inmediatamente al hombre. Tirada de Resistencia x1.

Descripción: El basilisco, aseguran algunos, nace y vive en los desiertos africanos. La fiera nace a raíz de un huevo de gallo viejo, siendo indispensable que dicho huevo sea incubado por un sapo. El basilisco encierra tanta malignidad que su resuello corrompe todas las plantas por donde pasa y con su silbo extermina a las otras fieras, así no sólo mordiendo, sino también mirando, es pestilente y mortífero. Los ciegos están naturalmente protegidos del basilisco, a no ser que los toque con su aliento o muerda, pues el silbo no basta para matar a un hombre.

Síntomas: La herida del basilisco se torna amarilla.

Tratamiento: Parece ser remedio contra su mordedura una dracma (¹/₁₆ onza) de castoreo y también el opio.

Escolopendras

Velocidad: Su mordedura no es mortal para el hombre.

Descripción: Miriápodo conocido en castilla como ciempiés.

Síntomas: La mordida de la escolopendra se vuelve cárdena y se corroe, convirtiéndose en una llaga trabajosa.

Tratamiento: Conviene aplicar sal muy molida y deshecha con vinagre sobre la herida y hacer fomentaciones hirvientes. Se le da de beber al paciente aristoloquia, serpol, calamintha o ruda.

Perros rabiosos

Velocidad: 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 los 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. La rabia no es tratada en Aquelarre como un envenenamiento, sino como una enfermedad. Para más información sobre las enfermedades ver libro básico, página 35.

Descripción: El perro rabioso, huye tanto de comer como de beber, arroja gran cantidad de flema por la boca y las narices; mira con ojos turbios, se muestra melancólico y, sin ladrar, arremete contra todo, mordiendo igualmente a fieras y a hombres, tanto a los familiares como a los extraños.

Síntomas: En principio, la mordedura no pasa del dolor producto de la herida, pero con el tiempo engendra una enfermedad llamada hidrofobia, debido al gran miedo al agua que desarrollan los mordidos. Son característicos también modificación de la personalidad, crisis de locura, rojez de todo el cuerpo y en especial del rostro, sudor y olvido. En algunos casos, el mordido huye de la luz, se duele continuamente o ladra y muerde como los perros. Los hidrófobos adquieren tal temor al agua que si se le presentan delante gritan, aúllan, tiemblan, sudan, se muerden las manos y se amortecen con frecuentes desmayos. La muerte se produce por asfixia.

Tratamiento: No conviene cerrar la herida a los mordidos, sino dilatarla y dejarla abierta, para que la ponzoña evacue por el mismo lugar por donde fue concebida, durante cuarenta días, si no queremos que caigan en el temor al agua, dado que parece no haber tratamiento para aquellos que caen en la hidrofobia. Usaremos además las medicinas que son eficaces contra todo veneno, esto es, la triaca, de difícilísima preparación, o el metridato, entre otras, y procuraremos dar de comer y beber en abundancia a los mordidos.

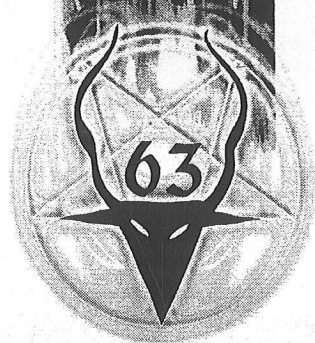
Phalangios

Velocidad: en principio no son mortales.

Descripción: Arácnidos infecciosos de razas y colores diversos. Son de la familia de los phalangios las tarántulas.

Síntomas: La mordida de los phalangios se muestra roja, pero ni se hincha ni presenta calor notable. Suelen sobrevenir temblores por todo el cuerpo y espasmos. Se sienten continuas ganas de orinar y es doloroso el hacerlo, al orinar cuajos sutiles a manera de telarañas, se produce sudoración fría por todo el cuerpo, alzamiento sin propósito del miembro, y lloran los ojos y se ofusca la vista.

Tratamiento: Se aplicará a la mordedura ceniza de higuera mezclada con sal y vino, o raíz de grano salvaje majada, o aristoloquia con harina de cebada y vinagre. Las llagas se fomentarán con agua marina o con un cocimiento de toronjil.



Víboras

Velocidad: 1 punto de resistencia por hora. Tirada de Resistencia x2.

Descripción: Serpiente bien conocida y, aunque su cuerpo y cantidad es pequeña, su veneno es terrible y casi irreparable. Tiene los ojos encendidos y gusta del vino, en cuyas vasijas aparece, en ocasiones, ahogada o dormida.

Síntomas: Se hincha la parte mordida, manando de la herida un licor en un principio graso y después sangriento. Se forma entonces unas ampollas muy parecidas a las de las quemaduras del fuego, extendiéndose bajo ellas, y hacia las partes cercanas, una llaga. El mordido palidece y se le ensangrientan las encías, se le inflama el hígado, le sobrevienen retortijones de vientre, vómitos coléricos, sueños profundos, retenciones de orina y frío.

Tratamiento: Conviene sobre todo sajar la herida y aplicar ventosas para sacar la mayor parte posible del tósigo inoculado, siendo su misma carne, abierta simplemente a cuchillo, antídoto contra la propia mordedura. Parecen ser apropiados también para poner sobre la mordedura de víbora el estiércol de cabras, el laurel y el gálbano puesto con socrocio, las hojas de orégano verdes y los pollos despedazados y aplicados calientes, la corteza de rábano majada y las puchas de cebada desleída en oximiel.

También se le dará a ingerir hojas de zarza y tres óbolos (aprox. 15 gramos) de cuajo de liebre y una hemina (¡18,5 litros!) de zumo de puerro. Ayudan igualmente los ajos, las cebollas y la salmuera o el compuesto a base de mirra, castóreo, pimienta y flor de verdolagas.

Otros efectos conocidos: La carne de una víbora ahogada en vino es remedio eficaz contra la lepra, cocida con eneldo, agudiza la vista, templá los nervios y, si se frecuente, alarga la vida de los hombres.

Tratamiento común contra las mordeduras de animales venenosos:

Ante la mordedura de cualquier animal venenoso es muy útil chupar con la boca el veneno, escupiéndolo luego. Se debe para esto tomar ciertas precauciones como no estar en ayunas, sino bien almorzado y enjuagado con vino, y tener un poco de aceite en la boca mientras se chupa. Será conveniente hacer fomentaciones con una esponja sobre la parte herida y sajarla profundamente para que salga la materia venenosa, e incluso cercenar alrededor de la carne dañada para que, con la sangre que fluirá copiosamente de la herida, salga también el veneno que haya podido pasar al interior del torrente sanguíneo. La aplicación de ventosas, así como de sanguijuelas, está muy indicada para aquellas zonas donde no sea posible sajar. Si la ponzoña

es muy potente, como en el caso del áspide, se cercenará el miembro sin contemplación. Sobre la herida siempre es bueno aplicar puerros, cebollas y ajos, unas veces majados y otras quemados y puestos en polvo o también el uso de epífitas, que son bebidas anestésicas en cuyo jarabe se pone opio. Entre los remedios que se suministran por la boca del paciente no hay otro tan eficaz como la perfecta triaca.

Antídotos

Existen algunos antídotos genéricos de probada eficacia contra todo tipo de venenos y, de entre estos, la triaca y el metricato son los mejores, siempre y cuando se preparen fielmente, lo que no suele ser la norma dado que ni boticarios ni alquimistas se ponen de acuerdo con su verdadera composición al haberse perdido su fórmula en el albor de los tiempos, como ya se ha mencionado con anterioridad. También son de gran ayuda el electuario y el aceite de Mathiolo. El primero es tan eficaz que dada tan sólo media onza mezclada con la misma cantidad de vino blanco despierta a los que, presa de un envenenamiento, han perdido el habla y el sentido, haciendo vomitar gran cantidad de humores corruptos. El aceite, aplicado a los pulsos en manera de unción, en pocas horas socorre también contra la pestilencia.

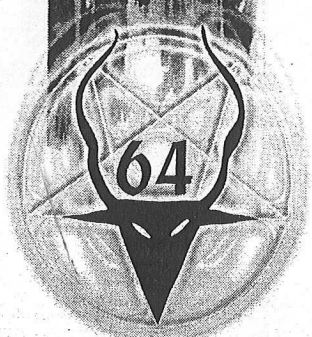
Como medicina preventiva, no hay remedio de mayor gloria que el cuerno de unicornio. Bebiendo las rasuras o el polvo de dicho cuerno mezclado con vino se fortalece de tal manera el corazón que, por el plazo de un día, no puede ningún tipo de ponzoña ofender a quien las bebe. Sin embargo dicho cuerno es de muy difícil consecución y es normal caer en manos de embaucadores que venden otros productos de nula eficacia como si fuera este proverbial remedio.

Sobre la sangre menstrual de las mujeres

De ella se dice que es esta tan venenosa y maligna que los paños que con ella sean tocados, aun después de quinientos lavados, son inútiles para hacer hilas, porque infeccionan las heridas y llagas. Se sabe por experiencia que la mera presencia de una mujer que menstrua en una bodega turba y avinagra los vinos. Pero además se afirma que se secan y vuelven estériles todas aquellas plantas que sean tocadas por ella, se embotan los filos de cualquier arma; se cubren de orín el hierro y el cobre, y el marfil y los espejos pierden su resplendor. Huyen las hormigas y las abejas de su olor y, engulléndola los perros, mueren rabiosos. Dándose bebida líquida y fresca enciende fiebre continua, causa inexpugnable sed, saca del tino al hombre y engendra perpetua risa, fuera de toda razón, más un movimiento espasmódico de todo el cuerpo.

Antídoto	Precio	Prep.	Notas
Alcanfor	34 la onza	Pastillas	
Aceite de Mathiolo	102 la onza	Aceite	+20% a la resistencia contra venenos.
Agrimonia	1 la onza	Polvos	Eficaz contra las picaduras de serpientes. +5% a la Resistencia contra picaduras.
Angelica o hierba del Espíritu Santo	17 la onza	Cataplasma	Antiveneno bueno en mordeduras venenosas +10% a la tirada de Resistencia.
Antidotum emagogum	20 la onza	Aceite	Contra acónito, cicuta, culantro y gotas venenosas. +10% a la Resistencia.
Cantueso	4 la onza	Polvos	Indicado en envenenamientos + 5% a la Resistencia.
Cardo	2,5 la onza	Jugo	Contra veneno. + 5% a la Resistencia.
Dicliano (fresnillo)	5/P	Agua	Contra venenos y lombrices.
Escorzonera	4,5 la onza	Jugo	Contra la melancolía y contra venenos. + 5% a la Resistencia.
Jengibre	7 la onza	Infusión	Contra veneno, también favorece la vista. + 5% a la Resistencia.
Orégano	0,5 la onza	Infusión	Ingerido hace vomitar el veneno. Su olor hace huir a las serpientes. +5% a la Resist.
Plasma de esmeralda	102 la onza	Polvo	Piedra preciosa, tipo de esmeralda, efficacísima contra el veneno. +15% a la resist.
Tormentilla, raíz	2 la onza	Infusión	Famosa contra venenos y pestilencia. +5% a la Resistencia.
Triaca magna	68 la onza	Pildora	Famoso antídoto contra las mordeduras de animales venenosos y el fármaco más complejo de todas las épocas, basado fundamentalmente en carne de víbora, junto con otros 60 elementos más. Se fabrica únicamente por la república de Venecia, una vez al año y con gran pompa. +100 % a la Resistencia.
Unicornio	68 la onza	Polvo	Reputado como el mejor antiveneno y antipestilencia. Previene el envenenamiento durante un día entero.

NOTA: De cada uno de estos remedios, si se quiere prevenir el veneno, hay que dar una dosis en ayunas, pero queriendo socorrer al ya envenenado, será necesario darle el doble y el triple de cantidad dos/tres/cuatro veces al día (en caso de fallo ver tabla de efectos secundarios de las medicinas).



*Yacen de un home en esta piedra dura
El cuerpo yermo y las cenizas frías:
Médico fue, cuchillo de natura,
Causa de todas las riquezas mías.
Y ahora cierro en honda sepultura
Los miembros que rigió por largos días;
Y aun con ser Muerte yo, no se la diera,
Si dél para matarle no aprendiera.*

Francisco de Quevedo y Villegas

La Muerte

La muerte es la viajera infatigable que aguarda en todos los caminos al hombre medieval. A una alta mortalidad infantil (en torno al 45%), hay que sumar la frecuente mortandad de mujeres jóvenes en partos y sobrepartos (tanto que la Iglesia recomienda a las embarazadas que hagan confesión en el último mes de embarazo), y por supuesto las plagas típicas de la época: las enfermedades mortales, la guerra, el hambre y la peste. Morir es pues un hecho cotidiano y como tal es asumida, quedando como último consuelo ese mundo de los bienaventurados que la Iglesia promete a sus fieles. Así, la muerte representa para el hombre medieval y renacentista el acto religioso más importante de su vida, puesto que va a establecer su destino eterno y, si bien se asume la muerte, existe un gran temor a perder el alma y al infierno. De esta manera, desde el comienzo de cualquier enfermedad, se preocupaba de poner en orden todos los asuntos, que si bien una vida cristiana es cosa de unos pocos, una muerte cristiana está al alcance de cualquier creyente.

Al aproximarse su última hora, el enfermo llama al notario y al párroco, y hace su testamento "en nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo". El testamento es el complemento de la confesión, materializando el firme propósito y la voluntad de borrar las huellas del pecado, así, las expresiones morir intestado o inconfeso son, a menudo, sinónimas. El cristiano hace entonces rememoración de su vida y se purificaba de todas sus faltas mediante la confesión de los pecados, la recepción de la eucaristía, la proclamación de su fe en el dogma de la Santísima Trinidad y solicita la protección a los santos que, contrariamente a lo que se podría pensar, suele ser sólo uno, siendo predilecta la elección de "la virgen santa maría" y luego los santos Pedro y Pablo, el "ánxel de la guarda", San Miguel y el santo homónimo son menos solicitados. Pero además de estar a bien con Dios, ha de quedar a bien con los hombres. Así el mercader que ha defraudado, el patrono que ha pagado poco a sus obreros, el señor que ha saqueado los monasterios, el usurero, el injusto y el violento, deben reparar el daño y el escándalo. El testador ordena a su heredero la restitución de los bienes mal adquiridos y, cuando esta restitución es imposible, el buen cristiano se acuerda de que "las limosnas cubren la multitud de los pecados" y hace un legado a una parroquia, monasterio, convento, asilo u hospital, socorre con algún dinero a las "hórdenes acostumbradas" (las órdenes militares) para la lucha contra el infiel, solicita el ingreso en una orden religiosa, participando desde aquel momento en sus plegarias y en sus méritos, revistiendo el hábito religioso, con el que morían y eran inhumados, o incluso, si se dispone de grandes capitales, se fundan colegios, hospitales o asilos. También está bien visto por Dios disponer donativos

para la "redención de cautivos, educar mancebos y casar güerfanos pobres", las denominadas "mandas pías", tan al uso que parece casi obligación destinar aunque sea unos pocos maravedís a tal fin. Además, nadie en su sano juicio descuida disponer en sus testamentos de oraciones y misas redentoras, dado que estas reducen las penas del purgatorio, y cuantas más y antes se digan, mejor. De esta manera, el moribundo crea un fondo para que se oficien misas y rogativas para el cuidado de su alma y la de sus antepasados, dado que la eucaristía redime mucho más que la simple oración. Misas estas para abreviar el paso por el purgatorio, porque Dios, ¡quién no lo sabe!, no acoge de inmediato el alma del pecador arrepentido, sino que quiere que este sufra previamente la pena del purgatorio.

La composición del cortejo fúnebre tampoco debe descuidarse, dado que estos acompañantes rezarán por el alma del difunto. No han de faltar pues sacerdotes y frailes, cuyos rezos, como personas dedicadas a Dios, son sumamente eficaces, pero tampoco se han de desperdiciar las de los desgraciados de este mundo, que son muy del agrado del Señor, es decir, las de pobres y "niños de la Dotrina" (son los hospicianos, niños sin padres y siempre menores de doce años, puesto que están destinados a ingresar en el Seminario al cumplir esa edad). A este cortejo se unen entonces las cofradías. Dichas cofradías actúan a modo de compañía de seguros, dado que aparte de mantener hospitales y celebrar fiestas y procesiones, participan en los entierros de sus miembros, rezando por el alma del compañero desaparecido e incluso haciéndose cargo de los gastos del sepelio si el finado es insolvente. Así, todo el que puede pertenece a una o varias cofradías. La presencia de las cofradías en un entierro se da por segura, dado que hasta las hay para los que no tienen cofradía: menesterosos, ajusticiados pobres, etc...

Cuando se aproxima el final, se da al moribundo los últimos sacramentos con gran pompa. Se enciende un cirio como símbolo de la fe, que se coloca en la mano del enfermo, mientras se recita en su nombre el Credo. Luego, en sus últimos momentos, se hace depositar a menudo sobre una cruz de ceniza dibujada en el suelo o en un lecho de paja, imitando las prácticas monásticas, y en medio de las plegarias a las cuales se une, entrega el espíritu a Dios.

Inmediatamente después, llegan para lavar el cuerpo y vestirlo, religiosas, cofrades de una beneficencia o vecinos, dado que, en lo posible, no lo hacen los parientes. Si se trataba de un gran personaje cuyo entierro no puede hacerse de inmediato, se toman algunas medidas destinadas a conservar el cuerpo: como la instalación de mercurio en la nariz, obturación de los orificios naturales con tapones embebidos en sustancias odoríficas consideradas anticorruptivas, y unción de bálsamo en el rostro. No obstante, estos procedimientos son insuficientes, por lo que cuando el cuerpo debe ser trasladado muy lejos, y con permiso de la autoridad eclesiástica, el médico procederá al vaciado de las vísceras del vientre, llenando el abdomen de mirra, aloe y otras sustancias aromáticas, y posterior cosido y colocado en un ataúd de plomo sellado.

El cuerpo es entonces expuesto en un lecho mortuorio durante días y, si se trata de un gran personaje, incluso una semana o más, por lo que en muchos casos, y debido a lo precario del embalsamamiento, se sustituye el cadáver por un maniquí cuyo rostro es una máscara moldeada a partir del rostro del difunto, que luego es



coloreada. El esperar tres o cuatro días, por lo menos, para inhumar al cadáver, es una práctica extendida para evitar el entierro en vida, cosa que podría ocurrir con una inhumación precipitada.

Aunque el decir popular afirma que la muerte iguala a todos, lo cierto es que si bien a todos les llega la muerte, no son iguales todos los muertos. Hay gran diferencia entre morir siendo rico o morir siendo pobre. Si bien todos los difuntos son acompañados por un cortejo hacia la sepultura, independientemente de su condición, y todos ellos se benefician de al menos alguna que otra misa redentora, la gran diferencia estriba en el tema de la ofrenda. Es decir, si bien no hay diferencias cualitativas, las diferencias cuantitativas pueden ser enormes.

El cuerpo de los difuntos pobres es envuelto en una sábana, o en sus propios andrajos, y expuesto en el suelo de la plaza a la caridad pública para recoger limosna con que pagar su entierro. Será acompañado de un exiguo séquito, dado que si bien las asistencias no devengan tarifas concretas, hay que retribuir las con alguna suerte de donativo. Luego será inhumado sin ataúd, envuelto en la sábana y en la misma tierra, o bien en ataúd de madera, descansando así en tierra bendita, excepto si el difunto no pertenece a la Iglesia, es judío, hereje o excomulgado, pero en ningún caso será enterrado dentro del templo; sino en el campo santo inmediato, que tan iglesia es el interior, como el exterior; todo es lugar sagrado. En cuanto a las ofrendas, como mucho sólo puede destinar un puñado de monedas para las "mandas pías" y para alguna que otra misa, dado que la cantidad de misas dependerá menos de la piedad o del miedo del difunto, que de su fortuna, dado que si bien no tienen una tarifa específica, sí comportan las limosnas "acostumbradas", lo que en la práctica viene a ser lo mismo. De esta manera, el moribundo echa bien sus cuentas y encarga sólo las misas que su capital le permite.

En cambio, el entierro de una persona de calidad será otra cosa, e incluye el amortajamiento del difunto, ataúd, bayeta para el túmulo, tañer de campanas, alquiler de ropas suntuosas para el acompañamiento, pago a las cofradías que asistan al sepelio, cera y limosna para los niños de la Doctrina y para los pobres que formen parte de la procesión, dinero para los clérigos, pago a los ganapanes que abrirán la sepultura, misas en altares privilegiados - que sacarán antes las almas del purgatorio - y normales, colación para los asistentes, dineros destinados a legados, fundaciones y "obras pías", etc... todo le parece poco para obtener el perdón de Dios en estas horas decisivas. En total un entierro de estas características podrá salir por unas cantidades que van de unos 18.000 maravedíes (48 ducados) a los 3.000 o 5.000 ducados, de los cuales casi todos van a parar a manos de eclesiásticos, a ser posible miembros de la propia familia o con los cuales se hayan tenido deudas en vida. El motivo de que las donaciones piadosas sobrepasen con creces a las caritativas, tiene su explicación en que el testador preferirá siempre las oraciones y misas pactadas con monasterios, conventos, colegios y "obras pías" que los rezos aleatorios y misas de encargo de enfermos y marginales. Además, los donantes de generosos legados tienen aseguradas sepulturas del empaque en las instituciones beneficiadas. Los caballeros disponen además, de antiguo, de sus propias capillas familiares en parroquias, monasterios y conventos, pero los nuevos burgueses adinerados, que no disponen de esta herencia familiar, tienen que comprarlas para no

acabar en las tumbas, necesariamente modestas, de sus antepasados. A muchas personas les gusta que en sus tumbas no sólo figure el nombre, sino también la clase social, siendo comunes inscripciones del tipo: "Aquí yace sepultado Fulano de Tal, cirujano y algebrista de su Majestad.

Tras su entierro, aún puede dejar el difunto encargos para el cuidado de su alma. De esta manera puede dejar encargada una serie de misas (la novena, la de entreaño y la de cabo de año), cuya cantidad y calidad dependerá de la riqueza del finado. La del cabo de año es una efemérides de resonancias mágicas y quien puede permitírselo no renuncia a esta última oportunidad de misas redentoras. Incluso, los muy ricos, pueden contratar las llamadas capellanías de misas, esto es, la contratación de misas para siempre jamás. Con misas perpetuas, redención garantizada, es, sin duda, un dinero bien colocado según el pensamiento de la época, con el valor añadido que si el capellán es pariente (lo que no era raro) el dinero quedará en la familia.

A nivel burocrático, la muerte del individuo quedaba reflejada en el libro de los difuntos de la parroquia donde es enterrado. Es el propio cura el que da fe de las muertes y de cómo han acontecido estas, además de apuntar la fecha de la muerte, las mandas y el estado económico del fallecido. La identidad y edad precisa del cadáver no siempre queda del todo clara, dado que no existen documentos de identidad. Los apellidos podían cambiarse a voluntad, la mayor parte de las veces por su origen judío o morisco y otras porque se adoptaba como apellido el lugar de nacimiento o residencia. Los curas inscribían a los difuntos a veces con nombre y apellidos, otras con sólo uno de estos y otras con el apodo que usó en vida.

Gastos de un entierro

Abrir una sepultura: de 14 a 20 c/u

Amortajamiento: 20

Ataúd: 34

Colaciones: 75, para un entierro modesto; es el refrigerio que se da a los asistentes. Suele constar de pan, vino y carne de carnero.

Entintar o teñir de negro, para el luto: un sombreo 2; un vestido 5.

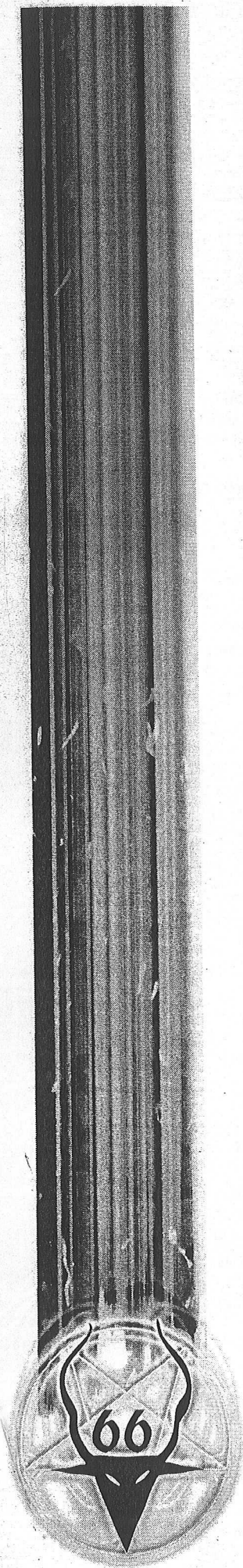
Extremaunción: 10, cobrados por el clérigo.

Misas: de 2 a 4 c/u. Tanto por la salud de un enfermo, como por su alma.

Misas cantadas: 4 para el oficiante, 2 para el diácono y 1 para cada clérigo. Como es obvio se consideran mucho más eficaces las misas cantadas que las simplemente rezadas.

Cementerios

En las ciudades, lo más normal es enterrar intramuros a los muertos, generalmente en los recintos sagrados de las parroquias, conventos y hospitales. Algunas sepulturas se hallaban en el interior de las propias iglesias, en las criptas o bóvedas subterráneas, en los nichos de los muros y en el piso de las naves. Los más privilegiados son inhumados debajo del altar y en la nave principal, o en ostentosos panteones particulares situados en las pequeñas capillas laterales que han sido costeadas y mantenidas por familias nobles. A medida que se aumenta la distancia del altar



mayor, la categoría social de los sepultados va decreciendo. En el exterior, los claustros, patios y plazuelas de las iglesias sirven de campo santo para la gente sencilla, desde las menos acomodadas hasta las más humildes, reposando sus restos bien en las tumbas individuales de los suelos y paredes o en las colectivas que se van formando en la tierra al aire libre. Luego también el lugar de inhumación marca la diferencia de clases existente.

Durante los siglos bajomedievales, estos pequeños cementerios parroquiales de intramuros tienen la capacidad suficiente para albergar a los nuevos difuntos, salvo en aquellos momentos donde una crisis epidémica disparaba la tasa normal de muertos. En casos de grandes brotes epidémicos las calles y las casas se llenaban de cadáveres y el cementerio parroquial difícilmente se podía hacer cargo de ellos. En estos casos se recurría a abrir, a extramuros, grandes fosas comunes y anónimas, los populares "carneros", donde se depositaban los cuerpos que llegaban hasta allí, normalmente cargados en carretas que los recogían por toda la ciudad.

Sin embargo, los verdaderos problemas llegarían ya entrado el quinientos, con el progresivo aumento de los habitantes de las ciudades. Las primeras medidas adoptadas irían encaminadas a aumentar el número y tamaño de las bóvedas subterráneas de las iglesias para aumentar así la capacidad de los templos, pero esta medida es bastante limitada y se procede a pedir a las autoridades municipales la cesión de los terrenos contiguos al templo a fin de aumentar el camposanto, abarcando así plazas y calles colindantes. Medidas éstas que provocarán no pocos trastornos a la vecindad. Dichos cementerios se dispersaban por toda la ciudad, existiendo tantos como iglesias, conventos u hospitales. Estos suelen además, en la mayoría de los casos, estar desprovistos de cerramiento, con lo que no es raro que los vecinos vieran en dicho camposanto sus desperdicios o que perros callejeros desentierren los cadáveres de sus sepulcros para poder alimentarse de ellos. El problema higiénico-sanitario es a todas luces evidente. Pero la cosa aun puede empeorar dado que, en las épocas de gran mortandad o en aquellos camposantos muy reducidos, los muertos se entierran unos encima de otros y consecuentemente los últimos en ser enterrados se hallan demasiado cerca de la superficie y así, cuando llueve en invierno, pronto el agua escarba la tumba y los restos, a medio descomponer, salen al aire libre en un espectáculo verdaderamente grotesco. Y en verano es aún peor, ya que el hedor se hace insoportable para los vecinos que lo tienen que padecer.

Ejemplos de Cortejos

Para una campesina: dos sacerdotes en el entierro.

Para un lacayo de la reina: 8 sacerdotes, 12 frailes franciscanos y media docena de carmelitas, los "niños de la Doctrina" y la cofradía y hermandad de los criados de Su Majestad.

Para la viuda de un zapatero: 8 sacerdotes, los inevitables hospicianos y las dos cofradías de las que era miembro su marido (la de las Ánimas y la de San Miguel y Nuestra Señora de las Angustias).

Para la esposa de un rico mercader: La cofradía de los clérigos, la de Nuestra Señora del Rosario, la de las Plagas, la de las Angustias; frailes a discreción, de San Francisco, de San Gabriel, del Carmen calzado; los niños de la Doctrina y doce pobres a los que se vistan de "vayeta" negra, seis hombres y seis mujeres, los cuales llevarán cada uno su hacha de cera.

Nota: ¿Cuántas misas para un difunto?

Dependerán de su capital, he aquí unos ejemplos:

Un campesino: pocas, de unas 5 a 15.

Un lacayo de la reina: 10

La viuda del zapatero: 34

La esposa del rico mercader: de 200 a 1000.

Cuando son tantas, y dada la premura con que estas han de ser dichas para abreviar la estancia en el purgatorio, no sólo se oficiarán en la Iglesia, monasterio o convento de la inhumación, sino en cualquier otro lugar sagrado donde sea necesario.

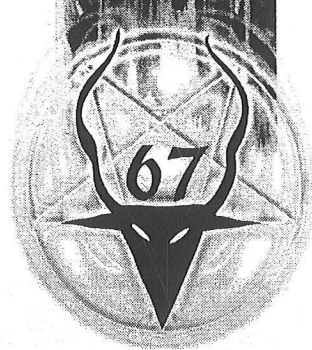
La herencia

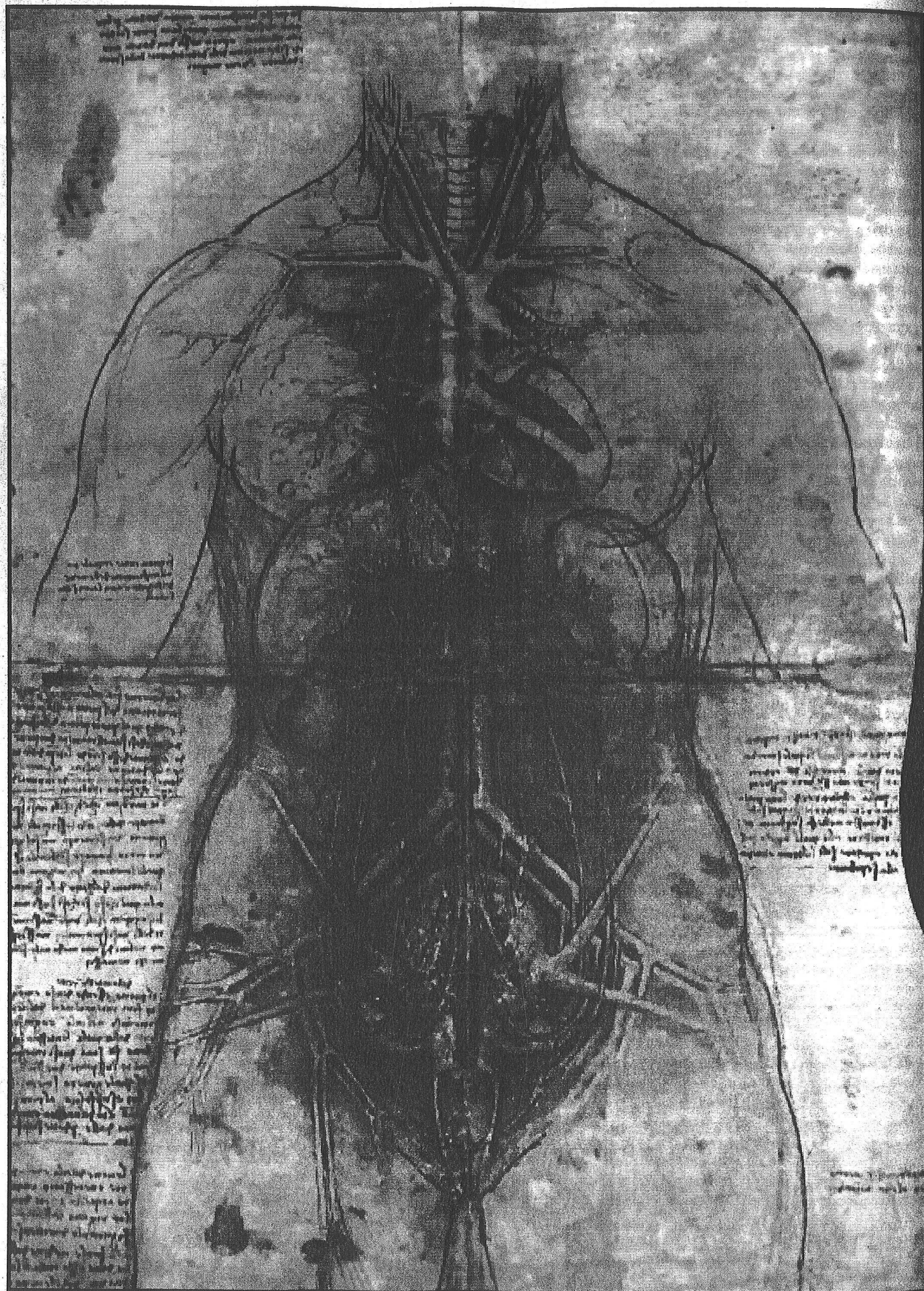
Cuando muere el cabeza de familia, lo que trasmite no es sólo la riqueza, sino también una situación social y familiar. El hijo que va a heredar la tierra, noble o plebeya, feudo o dignidad, será investido de todas las cargas que ello comporta, tanto en lo que respecta a su señor como en lo que respecta a su familia: su obligación será, para sus hermanos, mantenerlos en su casa o colocarlos y, para sus hermanas, proporcionarles la dote. Son innumerables las mujeres sin dote que aportar al matrimonio, situación que reviste tintes dramáticos para la infortunada que la padece, la cual no tendrá otra salida que la servidumbre, en el mejor de los casos, la mendicidad o la prostitución.

Sin embargo, la transmisión no puede hacerse sin el acuerdo del soberano o del señor, mediante una ceremonia y el pago de unos elevados derechos, que son en principio iguales a un año de las rentas de las tierras concedidas y, a menudo, alcanzaban el doble o el triple. Con el trascurso del tiempo la ceremonia caerá en desuso, pero el derecho se mantendrá, pasando de ser beneficiario el señor a serlo el monarca, es decir, el estado. Todavía hoy lo pagamos.

Las tierras patrimoniales por lo general no se dividen entre los hijos, y en la mayoría de los casos corresponde en herencia al hijo mayor, o en su defecto, al que aún viva con los padres. Cuando se deja en herencia varios feudos, o tierras en los no nobles, el primogénito elige su parte o toma la más importante, y cada uno de los menores tomará a continuación la suya de los bienes muebles, dinero, indumentaria, etc... En cuanto a las hijas, se prefiere darles dinero o rentas, en la medida de lo posible, más que tierras, ya que mediante su matrimonio pueden ir a parar a una familia extraña.

Cuando el difunto deja deudas, cosa que sucedía a menudo, bien por tener cuentas con el usurero en el caso de la gente humilde, o bien por deber dinero a los prestamistas a causa de la falta de gestión, las crisis económicas y las devaluaciones de los ingresos o las guerras que los había arruinado, en el caso de los señores, los acreedores se presentan, pero sólo pueden llevarse los muebles. Además, el heredero se siente obligado a pagar sus deudas, tanto por deseo de preservar el honor familiar, como para aliviar el alma del difunto, la cual no encontrará reposo en tanto no se cumplan los compromisos.





Los ojos verdes

"Yo creo que he visto unos ojos como los que he pintado en esta leyenda.

No se si en sueños, pero yo los he visto.

De seguro que no podré describir tal cuales ellos eran:

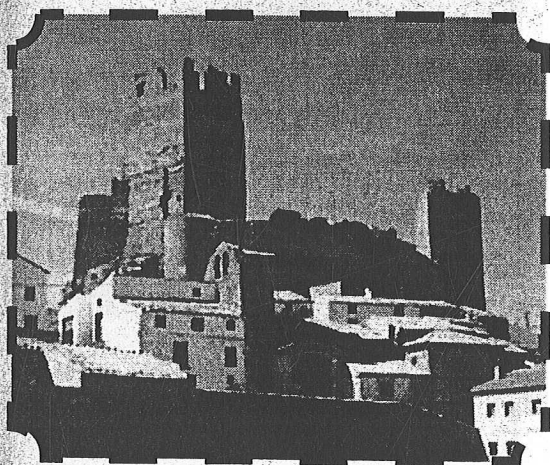
luminosos, transparentes como las gotas de la lluvia que se resbalan sobre las hojas de los árboles después de una tempestad de verano."

Gustavo Adolfo Bécquer

En el castillo de Vozmediano, año del señor de 1486

Introducción

Esta aventura está pensada para un grupo de 4 a 6 jugadores, no importa su condición social, aunque al menos uno debe ser noble. Lo importante es que sean buenos amigos de los señores de Vozmediano o bien sus vasallos. Comienza nuestra historia en un lluvioso otoño de 1486. Los jugadores serán invitados por Don Alvar de Medrano, señor de Vozmediano, a participar en una de las muchas cacerías que realiza, sobre todo desde que su esposa muriera el año pasado.



Vozmediano

Escondido entre los escabrosos pliegues del Moncayo, en la provincia de Soria, se halla la bella villa de Vozmediano, localidad señera en las guerras y disputas entre los reinos de Castilla y Aragón como corresponde a una villa fronteriza. Sin embargo, a través del tratado de 7 de diciembre de 1453 en Valladolid, se suspendían las hostilidades y se autorizaba el libre comercio. Todas las villas en litigio Villarroya, Berdejo, Bordalba, Tornos, Montuenga, Villel, Vozmediano, Peña Alcázar, Briones, Atienza y Jubera se devolvían mutuamente.

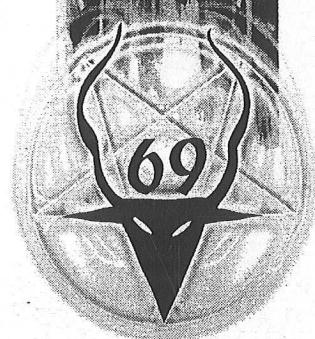
Sobre una agreste peña rocosa, bajo la que nace el segundo brazo del río Queiles, y dominando la villa se encuentra el castillo, que pasa por ser uno de los más fuertes de la región. El castillo tal y como lo ven los pjs se ha edificado fuera del tiempo de las luchas de la reconquista contra los musulmanes y con ocasión de los enfrentamientos fronterizos de ambos reinos, siendo protagonista durante siglos de diversos cambios de

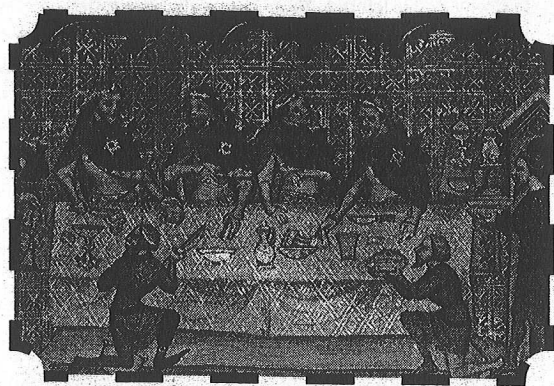
mano, por conquista de armas o por compra, incluida la deslealtad y felonía. Aún así bien podría tener antecedentes romanos su recinto interior y árabes su torre del homenaje y recinto exterior. Cuenta con dos recintos, siendo el interior de forma rectangular, reforzado en una esquina por una torre cuadrada y situándose en la esquina opuesta la colosal torre del homenaje, con arcos ojivales en su interior que sustentaban los techos. El recinto exterior, en forma de polígono irregular, es de considerable altura por los sucesivos recrecidos a que ha sido sometido y cuenta con varías torres cuadradas. El acceso al castillo se realiza por un paso acodado en una torre de una de las esquinas de su recinto exterior. En dicho castillo reside el señor de la zona, Don Alvar de Medrano, junto con su joven hijo Ricardo y su hermana Doña Leonor de Medrano.

La villa es pequeña y la colosal figura del castillo parece caer sobre las casas de los aldeanos. Mientras los pjs suben la pendiente hacia el castillo observan una pequeña carreta donde un extraño personaje, mitad barbero mitad cómico, reparte por igual entre los vecinos remedios, bufonadas, curaciones, historias de amores picarescos y chistes capaces de poner colorado a un ballestero. Es un hombre de gran tamaño al que ayuda un muchacho encapuchado y en las inmensas alforjas que cuelgan de sus hombros lleva mil objetos diferentes: cintas tocadas en el sepulcro de Santiago, cédulas con palabras que dice son hebraicas, las mismas que dijo el rey Salomón cuando fundaba el templo y las únicas para libertarse de toda clase de enfermedades contagiosas, bálsamos maravillosos para pegar a hombres partidos por la mitad, evangelios cosidos en bolsitas de brocatel, secretos para hacerse amar de todas las mujeres, reliquias de los santos patronos de todos los lugares de España, joyuelas, cadenas, cinturones, medallas y otras muchas baratijas de alquimia, de vidrio y plomo. Son Hartz y el joven Manuel. Hartz es del norte y encontró hace años, tirado en el camino y medio muerto de frío, a Manuel junto con una recién nacida ciega. Hartz estuvo por dejarlos a su suerte, pero en última instancia decidió aceptarlos en su carreta... un muchacho esquelético y un recién nacido ciego no tenían ni la más remota posibilidad de supervivencia a los crudos inviernos de Navarra. A la pequeña le puso el nombre de Lucía. También llama poderosamente la atención de los pjs Roque, el enorme oso pardo supuestamente amaestrado que tiene Hartz detrás de la carreta y al que los niños del pueblo hacen burla a cierta distancia. Esta puede ser una buena oportunidad para que los pjs arreglen sus problemas dentales o compren aquel dije o remedio que andan buscando. Si se quedan un rato en el pueblo, o bajan más tarde, verán como Hartz pasea el oso por el pueblo ofreciendo a los lugareños que, por unas pocas maravedís, monten a sus hijos en Roque junto a la pequeña Lucía y nunca temerán ni a los lobos ni a la muerte; mientras Manuel tamborilea un pellejo.

La llegada al castillo por parte de los pjs no puede ser más celebrada por Don Alvar. No hay mucho que hacer en la región dada la paz que reina entre Castilla y León desde el enlace regio entre Isabel y Fernando y ya se siente mayor para emprender el fatigoso viaje hacia el sur para guerrear con los moros. ¡Si tan sólo tuviera diez años menos!, suspira Don Alvar.

Esa misma noche se dispone un gran banquete en honor de los invitados y, en una mesa aparte, incluso los criados podrán disfrutar de buena cena.





El Banquete

Los criados del señor de Vozmediano andan atareados desde el alba hasta la noche para que el banquete sea perfecto. Para ello la gran sala ha sido vestida con los mejores paños, tapices, doseles y alfombras de que se disponen en el castillo, señal de que el señor tiene gran interés por agradar a sus invitados. Se ha amueblado la normalmente desnuda estancia con mesas, asientos y alacenas. Las mesas consisten en tablones de roble soportados por sus burras (de aquí viene precisamente el dicho de poner la mesa) y sobre estas se despliegan los manteles confeccionados en telas blancas de hilo "de holanda" y con riquísimos bordados a modo de cenefa. La disposición de la mesa es en forma de U, lo que facilita el discurrir de los criados, además de servir el espacio del centro para las representaciones de los artistas. Los asientos para los personajes más importantes son individuales, mientras que los personajes de menor rango comerán sentados en bancos compartidos. La sala queda ricamente iluminada a través de numerosos candelabros situados en el cielo de la misma para que el humo no moleste a los comensales y la luz se extienda mejor. La vajilla es de plata y en las alacenas aún hay piezas de mayor valor que no serán usadas esta noche. Por último, se disponen en la mesa el pan y sal, imprescindibles en cualquier comida y signo de hospitalidad, así como los cuchillos y las cucharas (el tenedor no se conoce y los trozos de comida se cogen con las manos).

Durante el banquete el ceremonial es el acostumbrado: el Mayordomo es el encargado de coordinar a todos los criados y procurar que todo salga del agrado del señor, mientras, los coperos y botilleros sirven la bebida, el trinchante trocea los alimentos y otros criados sirven la comida.

La comida se inicia con el lavado ritual. Cada comensal introduce las manos en el agua con romero ofrecida por los criados en elegantes aguamaniles, secándose luego con la toalla que éstos llevan al cuello. El banquete en sí incluye cantidades ingentes de alimentos y un desmesurado número de platos, en suma, un gran derroche. De inicio, y a manera de entrantes, se dispone pastel dorado de piñones y dulce de leche para cada comensal. Luego viene el cuerpo de la comida, distribuido en varios servicios o viandas. Esta noche el número de viandas será de tres y cada una está compuesta por distintos tipos de asados y guisados de carne de caza, de pollo, capón, pichón, pavo (real, no el americano de hoy en día), ternera, cerdo e incluso de cisne, todo bien regado con los mejores caldos de la zona (un vino tinto y de alta graduación, parecido al de Aragón). Si bien el número de platos es enorme, se trata más de una comida tipo bufé que de una comida de platos individuales, es decir, que

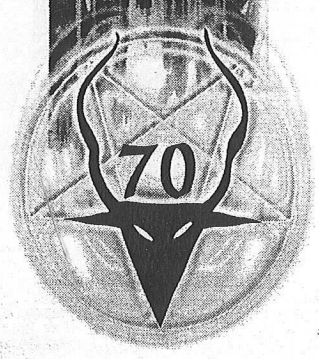
Los egipcianos o gitanos

A los gitanos, egipcianos, romá o simplemente los "viajeros rojos" se les supone un origen indio y penetran en la Península Ibérica en 1425, muy probablemente a través de los Pirineos. Los primeros gitanos de los que se tiene constancia escrita aparecen en Aragón y se hacen llamar Juan y Tomás y dicen ser condes de Egipto Menor; de ahí procede el nombre con el que se los conocerá durante los primeros siglos desde su llegada, egipcianos, que derivará posteriormente en gitanos. A su llegada se niegan a ser vasallos de los señores feudales tal y como exigen las pragmáticas reales, pero en principio son bien acogidos pues traen consigo gran cantidad de cartas papales y títulos nobiliarios, muy probablemente falsificados, y tanto campesinos como aldeanos los miran con simpatía y comercian con ellos. Tienen una vida libre y nómada, no reconociendo a ningún señor y ganándose la vida gracias a sus habilidades artesanales, sobre todo sus trabajos de forja y conocimientos en caballerías, y su facilidad para entretener y divertir. Sin embargo, con el tiempo y el cambio social y político que sufren los reinos peninsulares tras la llegada al trono de los reyes católicos, los egipcianos empiezan a ser considerados como gente peligrosa, difícil de domesticar y controlar. Su forma de vida libre, sus ropajes distintivos y el apego a sus costumbres y tradiciones chocan con la realidad de sometimiento al vasallaje de los campesinos, convirtiéndose en un ejemplo peligroso. Además, la gran cantidad de robos y otros delitos de los que se les acusa, algunos cometidos por ellos y otros por gentes que se hacen pasar por gitanos, les da muy mala prensa. Todo esto derivará en que en 1499 los Reyes Católicos redactarán la primera pragmática en contra de los egipcianos, donde se les prohibirá prácticamente todo: vestir y hablar como gitanos, vivir juntos o en poblaciones de menos de 1000 habitantes, servir a ningún señor o tener oficio conocido, etc. Los detractores de los gitanos dicen en su contra que éstos son obligados a vagar durante siete años como penitencia porque han sido perseguidos por los sarracenos y obligados a abjurar de la fe cristiana. Proviene supuestamente del Peloponeso y esto los relaciona fácilmente con los infieles turcos y, para colmo, sus prácticas adivinatorias, como la cartomancia o la lectura de la mano, están duramente perseguidas por la Inquisición. Se llega incluso a decir que son descendientes de Caín y se difunde la leyenda que ellos fueron los que fabricaron los clavos que se usaron para la crucifixión de Cristo (o según otra versión, que ellos robaron el cuarto clavo, haciendo más dolorosa la crucifixión del Señor).

Los egipcianos traen consigo su propia lengua, el romanó, y una rica cultura que se transmite oralmente, aunque enseñada aprenden el idioma de las regiones por las que transitan. También se rigen por sus propias leyes, las leyes gitanas, que todo miembro de la comunidad respalda y acepta.

Para un gitano es imprescindible tener en cuenta los siguientes valores:

- El respeto a la familia como institución suprema. El cuidado de los hijos y de los ancianos que gozan del respeto y la consideración máxima.
- La hospitalidad como obligación que debe manifestarse con agrado y máxima atención.
- Tener honor, que para un gitano equivale al cumplimiento de la palabra dada y la fidelidad a la "Ley Gitana".
- El sentido de la libertad como condición natural de la persona.
- El sentido de la solidaridad y la ayuda para con los miembros de la etnia como obligación.
- El cumplimiento de las decisiones tomadas por los mayores.



cada comensal toma lo que le apetece: un pedazo de carne de asado de aquí, un trozo de empanada de allá, etc... Finalmente llegará el turno de los postres, representado por un sinfín de dulces y frutas, y como bebida, hipocrás. Entre cada servicio es costumbre avisar de la entrada de un nuevo plato con el sonido de los instrumentos de los músicos que amenizan la comida; además se amenizan los descansos con actuaciones de músicos y cómicos. Esta noche tenemos, por un lado, al domador que vieron en el pueblo, Hartz y con su oso amaestrado, y sus dos hijos, Manuel, que al no tener la capucha ofrece su horrible faz (le faltan los labios, amputados, lo que le proporciona una siniestra mueca y le hace parecer siempre sonriente) y Lucía, la pequeña niña ciega; por otro lado, una compañía de egipcianos que tocan mientras su bailarina levanta las pasiones de los varones de la sala con su seductora danza de tintes islámicos. Zulima, la bailarina, es árabe y según la anuncian es una princesa nazarí caída en desgracia. Tras el banquete, tanto los cómicos como los pjs de baja condición social cenarán con los criados, lo que les puede permitir confraternizar entre ellos.

Los invitados a la cena, aparte de los pjs, incluyen a Don Pedro García de Montoya, obispo de Osmá, y Don Beltrán de la Cueva, sobrino del valido del difunto Enrique IV, Conde de Luna y señor de la Tierra de Agreda, acompañado de su joven hijo Sancho y de Nuño de la Cruz, la inseparable sombra de Sancho. Aunque quien eclipsa a todos es sin lugar a dudas Doña Leonor, la joven hermana de Don Alvar, de unos 17 años y de una magnífica y serena belleza. Ésta es una joven alegre y simpática que sin lugar a dudas hará las delicias de los jóvenes presentes en la sala y que es pretendida desde hace más de un año por Sancho de la Cueva, aunque ella lo ha rechazado en repetidas ocasiones y Alvar no ha accedido a celebrar el matrimonio. El banquete no debería demorarse en exceso, dado que mañana hay que levantarse antes del alba para emprender una cacería por las tierras del Moncayo.

La Cacería

Con las primeras luces del alba la comitiva se pone en marcha. A ella acuden todos los pjs, así como Don Alvar, Sancho de la Cueva (y Nuño de la Cruz, su inseparable guardaespaldas) y los numerosos monteros de la región, buenos conocedores del Moncayo, con los perros. Además (¡oh, sorpresa!), en última instancia se apunta Doña Leonor, ataviada con una cuera acolchada. Es visible el gesto de desagrado de Don Sancho y, si se le pregunta, espetará al interesado que una dama no debería comportarse como un macho y quedarse en casa haciendo labores de mujer. El bosque cercano, donde se realizará la cacería, es una amalgama de robles, encinas, chopos y nogales a los que arropan acebos, zarzas y espinos. Durante el día se podrán realizar hasta 6 batidas distintas si lo desean los participantes. En cada una de ellas los pjs podrán tirar por rastrear para buscar ellos mismos una pieza o confiar en la experiencia de los monteros (+75% rastrear). Si la tirada de rastrear es exitosa se tira en la tabla de presas para ver que se ha descubierto.

Tabla de presas (1D10):

01	Oso
02	Jabalí
03-04	Lobo
05-07	Ciervo
08-10	Conejo/Liebre

Una vez hallada la presa se sueltan los perros y cada jinete habrá de perseguir a la presa por su cuenta, para ello se realizará una nueva tirada de rastrear con un +20%. De fallar, aún podrá repetir la tirada una vez más, pero sin bonificar; de fallar de nuevo, perderá definitivamente el rastro. Si la tirada de rastrear es exitosa, ha llegado el momento de acercarse a la presa. Para ello se tira discreción: un éxito representa que la presa no se ha percatado de la presencia del cazador y se puede realizar un ataque normal sobre ella con el arma elegida, un fallo hace que la víctima se percate del ataque y trate de escapar, lo que da un malus de -20% al ataque.

En un determinado momento, cuando don Alvar impacte con su venablo al primer ciervo, y mientras es felicitado por sus invitados, el animal recupera la verticalidad y se dispone titubeante a darse a la fuga dejando un claro rastro de sangre entre las zarzas y los lentiscos. Se azusan los perros y se emprende una alocada persecución, Don Alvar no está dispuesto a perder su primera pieza del día. Pero el ciervo va rápido como una saeta y los lebreles no consiguen darle alcance, perdiéndose entre los matorrales. En ese momento, uno de los cazadores del Don Alvar da el alto: *"¡Alto!... Es deseo de Dios que haya de marcharse"*.

Al poco llega Don Alvar a la comitiva y estalla en cólera: *"¿quién ha dado el alto!"*. Mira alrededor y se dirige a los monteros: *"¡El ciervo está herido y es el primero que cae por mi mano, no pienso dejarlo en el bosque para que sea pasto de los lobos!"*.

El montero explica entonces que la pieza está perdida, la trocha por la que huye conduce directamente a la fuente de los Alamos, en cuyas aguas habita un espíritu del mal. Quien comete la imprudencia de mancillar las aguas de la fuente corre el peligro de atraer la atención de la bestia y perderse para siempre.

Es obvio que Don Alvar no va a obligar a nadie a seguirle y por supuesto a los pjs tampoco, pero tampoco podrán impedir que siga el rastro en solitario, amenazando con arrollar con su destreza a quien ponga una sola mano en la brida: *"¡Soltad la brida si no queréis que os parta en dos! El ciervo sangra abundantemente y no va a poder ir muy lejos, voy a alcanzarlo antes de que llegue a la fuente, sino... ¡Que el diablo se lleve a la dichosa fuente y a sus habitantes!"*. Don Alvar parte al galope tras el rastro, si los pjs no salen inmediatamente y al galope perderán su estela.

La fuente brota escondida en el seno de una peña, y se precipita, resbalándose gota a gota, por entre las verdes y flotantes hojas de las plantas que crecen al borde de su cuna hasta depositarse en un lago, produciendo en su caída todo un coro de sonidos celestiales. Las aguas del lago son tranquilas y extrañamente cristalinas, conformándose el paraje de mayor belleza de todos los que se pueden ver en el Moncayo. Si los pjs llegan más tarde que Alvar, verán como éste está desmontado y observa embozado la enorme belleza del enclave. Si por el contrario llegan al unísono, su caballo sufrirá un traspie al cruzar el lago y les pide a los pjs que sigan a la pieza sin pararse, que él los seguirá de inmediato.

De dejar sólo a Alvar, éste se une al resto al poco tiempo, aparentemente intacto. El ciervo no a podido aguantar más y cae exhausto poco más allá de la fuente.



Esa tarde volverán todos felices tras recuperar el ciervo, así como lo que hayan cazado el resto de los pjs, celebrándose un nuevo banquete con lo cazado que se extenderá hasta altas horas. No ocurrirá nada destacado en este banquete, salvo un ebrio Sancho se declara ante los asistentes a Leonor. Leonor, de buenas maneras, le repite como tantas otras veces que su matrimonio no es posible, pero Sancho, envalentonado por el vino le exige de malas maneras una explicación. La razón es simplemente la actitud del propio Sancho, y en medio de la sala le espeta: "¿quieres saber por qué no me gustas!, no me gustas porque sucio, grosero y aburrido. No me gustas porque no sabes leer ni tienes la mínima educación, pero sobre todo te aborrezco por ser un simple chiquillo que todavía se protege bajo el ala de su poderoso padre, el Conde de Luna, sin saber resolver como un hombre sus propios problemas y que, por supuesto, no sabe como agradar a una dama". Leonor finaliza gritando a toda la sala mientras que esta empieza a reírse sonoramente, algunos caballeros, incluso, aplauden y lanzan vítores. La cara de Sancho está enrojecida, no se sabe bien si de la ira contenida o es que está a punto de echarse a llorar. Como puede mantiene la compostura y con paso firme y ligero, pero procurando no correr, atraviesa el salón y se dirige a la puerta de salida desapareciendo por el umbral. Las risas suben de tono y la música se reanuda.

La ondina

Al día siguiente descubrirán que, antes de que se hayan levantado, Don Alvar ha partido sólo del castillo, llevando consigo tan sólo su ballesta, nadie sabe a donde ha ido. El día anterior el señor tuvo el encuentro con la criatura que habita la fuente, aunque ni él ni sus acompañantes se percataron de ello. Ésta no es otra cosa que una ondina que ha hechizado a Alvar, el cual, sumido en una profunda nostalgia, no ha pegado ojo en toda la noche. Así que con las primeras luces del alba decide volver a la fuente, no sabe muy bien por qué, pero algo le impulsa a volver, está convencido que la pena que le aflige tiene que ver con ese idílico lugar. Cuando llega a la fuente se le aparece la ondina y Alvar queda irremisiblemente atado a sus encantos.

Así andará Alvar todos los días, viéndolo los pjs sólo a la hora de cena, pálido y fatigado, y envejeciendo a ojos vista. Si en tres días los pjs no siguen a Alvar, éste acabará ahogado en la fuente (cosa poco interesante ésta para el resto de la aventura), así que si al tercer día tus jugadores siguen sentaditos cómodamente, gorroneando a los señores de Vozmediano, haz que sea Leonor la que les pida a los pjs que sigan a su hermano a ver qué demonios hace todo el día metido en el Moncayo; está muy preocupada de que pueda pillar una pulmonía o que sea atacado por los lobos.

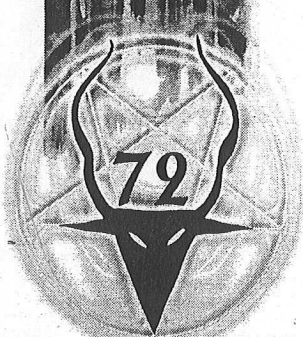
Cuando los pjs sigan a Alvar verán como éste se dirige a la fuente y una vez allí se arrodilla en una piedra al borde del agua: "¿Dónde te escondes amada mía! ¿Quién eres y cómo llegáis aquí? No veo vuestro corcel ni vuestra litera. ¿Por qué te escondes de mí? Nada voy a hacer, antes me quitaría la vida que haceros daño".

Los Pjs observarán como al poco la niebla empieza a bajar por la espesura y a cubrir con un blanco manto la fuente. De entre las rocas surge entonces una mujer de increíble belleza. Va vestida con largas ropas que parecen



continuar con las quietas aguas, tiene los cabellos de oro y unos almendrados y profundos ojos verdes.

"Estáis aquí amada mía, pensé que ya no vendríais", balbucea Alvar, pero la ondina no responde, tan sólo lo mira con sus profundos ojos, su belleza haría derrumbarse a la voluntad más acérrima (se impone una tiradita de RR por parte de los presentes para que no se les caiga la baba con la ondina). Finalmente la ondina se dirige a Alvar con la voz más maravillosa que los pjs nunca antes había podido disfrutar: "Alvar, yo te amo aún más que tú a mí, yo, que descendo hasta un mortal siendo un espíritu puro. No soy una mujer como las que existen en la Tierra; soy una mujer digna de ti, que eres superior a los demás hombres. Yo vivo en el fondo de estas aguas, incorpórea como ellas, fugaz y transparente: hablo con sus rumores y ondulo con sus pliegues. Yo no castigo al que osa turbar la fuente donde moro, antes lo premio con mi amor, como a un mortal superior a las supersticiones del vulgo, como a un amante capaz de comprender mi caso extraño y misterioso".



Alvar parece hipnotizado y, poco a poco, empieza a entrar en el agua... *"Ven, Alvar, ven conmigo, yo te amaré como nunca antes te ha amado", "Ven, ven..."*
Si nadie lo remedia Alvar seguirá avanzando y la ondina acudirá a su encuentro, rodeándolo con sus delgados y flexibles brazos y arrastrándolo hacia el fondo.

Si los pjs intentan rescatar al Alvar de las garras de la ondina, ésta se resistirá con todas sus fuerzas a menos que muera o sea puesta en fuga (recuerda que a la ondina sólo la dañan las armas mágicas o bendecidas). Pueden tratar entre todos de arrancar a Alvar de las garras de la ondina, para ellos deberán superar su fuerza (35) y evitar ser arrastrados hacia el fondo. Pasado el mal trago Alvar recupera la razón y todos emprenden el camino de regreso a Vozmediano, pero aquí no acaban los problemas.

Alto a Santo Oficio

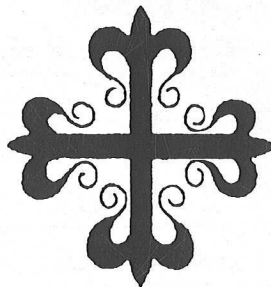
Según salen de la cobertura forestal descubren un grupo de jinetes, en concreto cinco, que les bloquean el camino. Son familiares de la Inquisición, llevan en el pecho la cruz de Calatrava que los identifica como miembros de dicha orden, y les acompaña también el Obispo de Osma, vienen a por Don Alvar de Medrano con una orden de arresto del Santo Oficio para que testifique por las acusaciones de brujería, adivinación y judaísmo. Es posible que los pjs se tomen a mal la jugada, pero el obispo tratará de evitar la lucha y les dirá que más les valdría no cruzarse en el camino del Santo Oficio y clavar espuelas en el caballo para llegar a Vozmediano antes de que lo haga Sancho de la Cueva, que marcha consumido por el odio y la lujuria a por Doña Leonor de Medrano. Si se dan prisa verán como al llegar Vozmediano del castillo surge una espesa humareda blanca. Por los campos cercanos están esparcidos los sirvientes del castillo, que han huido del mismo debido al ataque. Las puertas están abiertas y el puente bajado y no parecen haber sufrido daño, pero los centinelas yacen en el suelo, así como diversos soldados. En el patio exterior casi no quedan ya signos de lucha y los caballos se hallan sueltos por él debido a que el establo está en llamas, pero sí que hay combates en el recinto interior, además, los asaltantes ya han penetrado en la torre del homenaje. La situación es caótica debido a la refriega y el humo que inunda en recinto, pero con un poco de suerte podrán abrirse paso hasta la torre. Una vez dentro tendrán que hacer frente a cinco soldados del conde antes de poder acceder a los aposentos de Leonor. Dentro está Sancho tratando de violentar a Leonor mientras tres soldados y Nuño de la Cruz le cubren las espaldas. Si los pjs al menos igualan en número a los tres hombres de Sancho, éste pactará una solución sin pelear. En última instancia accederá a que los pjs se lleven a Leonor, pero en cuanto salgan de la habitación tratará de alertar a todos sus hombres para que acaben con ellos. La solución pasa por huir cuanto antes.

La Orden de Calatrava, los Templarios y el Obispo de Osma

La Orden de Calatrava tiene unos profundos lazos con la del Temple. Cuando la Orden de los Templarios fue disuelta, no sólo sus posesiones fueron adjudicadas a la Orden de Calatrava, sino que los miembros de la extinta Orden pasaron a engrosar las filas de los calatravos. El Obispo de Osma tiene un elevado puesto dentro de

La Orden de Calatrava

La Orden Militar de Calatrava surge en el siglo XII, durante la reconquista, debido a la proclamación del rey Don Sancho, hijo de Alfonso VII, de que la villa sería otorgada en propiedad a quien la defendiera, debido a la importancia estratégica de la misma para cerrar el paso a Toledo a los infieles. Es así como los caballeros que la defienden con éxito forman, luego, la orden de Calatrava, cuyo primer Maestre sería Don García en 1164, quien consiguió la aprobación de la Orden de manos del Papa Alejandro III. La orden creció en poderío y riquezas, conformando un formidable ejército que participó de la reconquista de Cuenca, Alcañiz, Baeza o Córdoba entre otras plazas. El emblema distintivo de la cruz de Calatrava no surgirá hasta 1397, propuesto por su Maestre Gonzalo Núñez y aprobada por el pontífice Benedicto XIII. Durante el siglo XV la Orden es rica en tierras, villas, fortalezas y vasallos y cuenta con el favor de los reyes. Sin embargo los últimos acontecimientos, como los gravísimos incidentes de Fuenteovejuna o el partido que tomó su anterior Maestre por la defensa de los derechos a la Corona de Doña Juana "la Beltraneja" en contra de los intereses de Isabel, reina de Castilla, han llevado a propia Isabel a la firme creencia de que la Orden implica una amenaza que no se puede permitir el Reino de Castilla. En consecuencia, en el pasado año de 1485, Isabel decreta que cuando muera el actual Maestre, Don Garci López de Padilla, Mayordomo Real de los Reyes Católicos, dicha Orden quedará incorporada a la Corona, acabando por lo tanto con la independencia de la misma.



la Orden de Calatrava y no ve con buenos ojos que la Orden acabe tristemente absorbida por el poder regio, así que ha elaborado un plan que consiste en abarcar todas las tierras y vasallos que le sean posibles antes de que muera el Maestre de la Orden, para que cuando llegue el momento de la disolución él pueda auto proclamarse Maestre de la Orden y hacer frente a los mismos Reyes Católicos. De ahí la alianza con el conde de Luna, que no sólo le proporciona otro aliado más, sino que además le permite hacerse con unas de las plazas más fuertes de Soria, cuyas tierras controla en casi su totalidad. Por otra parte, el Obispo siempre ha tenido gran interés por el esoterismo que envuelve a la Orden del Temple y ha revitalizado el gran centro de poder místico que habían creado los templarios en Ucero y el cañón de río Lobos, tierras de las que también es Señor. El castillo de Ucero y la Ermita de San Bartolo se han configurado como el centro de mando de "su" Orden de Calatrava.



Una vez fuera y a salvo han de pensar rápido en qué hacer. El castillo se rinde en cuanto doña Leonor lo abandona y pronto los hombres de Sancho saldrán a por ellos. Ricardo fue arrancado de las manos de su dueña por los soldados nada más empezar el combate y entregado al Conde de Luna, su paradero es desconocido. ¿Qué hacer en estos momentos? Leonor no tiene más familia ni a donde ir. Propone marchar con urgencia a Medina del Campo a pedir audiencia a los Reyes Católicos para que intercedan por su hermano y su sobrino.

Conclusiones y recompensas

Salir con vida de la aventura les proporcionará 15 puntos.

Salvar a Alvar de la ondina 5 y 10 más si consiguen vencerla.

Rescatar a Leonor 15 puntos.

Además se pueden otorgar de 5 a 20 puntos por interpretaciones sobresalientes.

Por si no ha quedado bien claro, el arresto de Don Alvar ha sido a consecuencia de los desplantes de Leonor al hijo del conde de Luna, unida a las ansias del obispo de Osmá por hacerse con las tierras de Vozmediano. La situación es desesperada; por un lado Alvar se dirige a una posible condena a muerte, mientras que Ricardo ha sido tomado como prisionero. ¿Qué hacer, a dónde dirigirse? Depende ahora de tus pjs. La posibilidad más clara parece ser encaminarse a pedir justicia a los reyes, dado que Alvar está en manos de la poderosa Inquisición y Ricardo en manos del conde de Luna (sin hombres es inviable el asalto al castillo de Ágreda).

Dramatis personae

Don Alvar de Medrano, Señor de Vozmediano

	FUE	15	Altura	1'65 m
	AGI	10	Peso	68 kg
	HAB	20	Apariencia	16 (Normal)
	RES	15	Edad	43
	PER	10		
	COM	15	RR	50 %
	CUL	15	IRR	50 %

Armas: Espada 85% (1D8+1+1d6)

Venablos (1D6+1)

Daga 60% (2D3+1D6)

Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3)

Competencias: Cabalgar 75%, elocuencia 65%, esquivar 40%, etiqueta 70%, táctica 50%

Equipo especial: Ropas y armas lujosas. Monta un destriero.

Doña Leonor de Medrano, hermana de Alvar

	FUE	8	Altura	1'62 m
	AGI	15	Peso	60 kg
	HAB	15	Apariencia	24 (belleza casi inhumana)
	RES	12	Edad	17
	PER	12		
	COM	20	RR	50 %
	CUL	15	IRR	50 %

Armas: Daga 30% (2D3+1D4)

Armadura: Carece.

En la cacería, Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 30%, elocuencia 50%, escuchar 35%, etiqueta 70%, leer y escribir 60%.

Ricardo de Medrano, hijo de Alvar

	FUE	8	Altura	1'62 m
	AGI	15	Peso	55 kg
	HAB	15	Apariencia	18 (atractivo)
	RES	10	Edad	13
	PER	10		
	COM	10	RR	50 %
	CUL	5	IRR	50 %

Armas: Espada 35% (1D8+1+1d6)

Daga 30% (2D4+2)

Armadura: Carece

Competencias: Cabalgar 40%, esquivar 65%, Pelea 35%, correr 75%, esconderse 65%

Hart, el barbero del norte

	FUE	20	Altura	1'70 m.
	AGI	10	Peso	60 kg.
	HAB	15	Apariencia	7
	RES	20	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	15	RR	50 %
	CUL	10	IRR	50 %

Armas: Cuchillo 40% (1D6)

Garrote 50% (1D6)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Conducir carro 50%, esquivar 40%, elocuencia 75%, Primeros auxilios 60%, medicina 40%, Psicología 65%, Pelea 90%, domar osos 60%

Equipo especial: Un carro lleno de todo tipo de medicinas y dijes, material quirúrgico y un oso pardo.

Manuel, el hombre que ríe

	FUE	15	Altura	1'75 m.
	AGI	20	Peso	70 kg.
	HAB	15	Apariencia	5 (calaramente repugnante)
	RES	15	Edad	17
	PER	20		
	COM	10	RR	40 %
	CUL	5	IRR	60 %

Armas: Garrote 50% (1D4+1d6)

Cuchillo 65% (2D4+2)

Arco largo 45% (1D10+1D4)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Conducir carro 60%, Correr 60%, Esquivar 40%, música 55%, Primeros auxilios 45%, Pelea 50%

Roque, el oso

	FUE	35	Tamaño	2'30 m
	AGI	15	Peso	400 kg
	HAB	-	Apariencia	-
	RES	40	Armadura Nat.	Cuero (Prot. 2)
	PER	15		
	COM	-	RR	50 %
	CUL	-	IRR	50 %

Armas: Mordisco 35% (1D8+4d6)

Zarpa 50% (5D6)

Armadura: Carece

Competencias: Esconderse 35%, esquivar 30%, rastrear 75%

Zulina, la exótica bailarina

	FUE	10	Altura	1'65 m.
	AGI	15	Peso	50 kg.
	HAB	10	Apariencia	22 (hermosa)
	RES	10	Edad	25
	PER	12		
	COM	20	RR	60 %
	CUL	5	IRR	40 %

Armas: Cuchillo 40% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Bailar 80%, Discreción 45%, Conocimiento mágico 50%, escuchar 50%, psicología, Seducción 95%.

Sancho de la Cueva, hijo del conde de Luna



FUE	15	Altura	1'75 m
AGI	20	Peso	80 kg
HAB	20	Apariencia	12 (Normal)
RES	15	Edad	20
PER	15		
COM	5	RR	65 %
CUL	5	IRR	35 %

Armas: Espada 80% (1D8+1+1D6)

Daga 70% (2D3+1D6)

Pelea 85% (1D3+1D4)

Venablos 60% (2D6+1)

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)

Casco (Prot. 2).

Competencias: Cabalgar 75%, Esquivar 75%,

Discreción 70%, Mando 35%

Equipo especial: Posee un corcel.

Nuño de la Cruz, fiel guardaespaldas de Sancho



FUE	20	Altura	1'85 m
AGI	15	Peso	95 kg
HAB	20	Apariencia	10 (Mediocre)
RES	20	Edad	30
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Espada 70% (1D8+1+1D6)

Daga 60% (2D3+1D6)

Pelea 95% (1D3+1D6)

Venablos 40% (1D6+1+1D4)

Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3)

Casco (Prot. 2).

Competencias: Cabalgar 75%, Esquivar 50%, discreción 30%, tortura 70%

Equipo especial: Posee un corcel.

Don Pedro García de Montoya, Obispo de Osma



FUE	10	Altura	1'60 m
AGI	12	Peso	65 kg
HAB	10	Apariencia	18 (Atractivo)
RES	20	Edad	35
PER	15		
COM	15	RR	50 %
CUL	20	IRR	50 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Cabalgar 40%, elocuencia 75%, Inquirir 55%, Leer/escribir 60%, Psicología 60%, Teología 85%.

Equipo especial: Posee una acémila.

Ondina



FUE	35	Tamaño	1'60 m
AGI	32	Peso	- kg
HAB	18	Apariencia	7
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	2	RR	0 %
CUL	3	IRR	300 %

Competencias: Seducción 90%

Poderes: Control del agua. Puede crear nieblas, tempestades o ahogar a sus enemigos. Inmunidad a todas las armas no mágicas o bendecidas.

Familiares de la Inquisición



FUE	15	Altura	1'72 m
AGI	15	Peso	60 kg
HAB	20	Apariencia	13 (Normal)
RES	15	Edad	Variable
PER	10		
COM	5	RR	65 %
CUL	5	IRR	35 %

Armas: Espada 70% (1D8+1+1D6)

Daga 60% (2D3+1D6)

Ballesta 45% (1D10+1D6)

Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%, Pelea 60%

Equipo especial: Todos montan corcel

Soldados del conde luna



FUE	16	Altura	1'70 m
AGI	16	Peso	75 kg
HAB	15	Apariencia	12 (Mediocre)
RES	18	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	10	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Espada 65% (1D8+1+1D4)

Daga 40% (2D3+1D4)

Armadura: Peto de Cuero (Prot. 2)

Casco (Prot. 2).

Competencias: Cabalgar 40%, Escudo 60%, Esquivar 50%, Pelea 50%

Animales en la cacería

Oso

FUE 32, AGI 10, RES 37, PER 11

Armadura natural: 2 puntos cuero

Mordisco 35% (1D8 + 3D6)

Garra 45% (4D6)

Esconderse 35%, rastrear 75%, esquivar 30%

Lobo

FUE 15, AGI 20, RES 15, PER 20

Armadura natural: 1 punto cuero y pelaje

Mordisco 60% (1D8 + 1D4)

Esquivar 50%

Nota: un lobo nunca atacará en solitario a un hombre

Ciervo

FUE 20, AGI 30, RES 20, PER 25

Armadura natural: carece

Cornada 45% (1D10 + 1D6).

Discreción 45%, correr 55%.

Nota: Un ciervo nunca ataca, tan sólo lo hará para defenderse en casos extremos

Jabalí

FUE 20, AGI 15, RES 30, PER 15.

Armadura natural: 2 puntos cuero y pelaje.

Colmillos 45% (2D6+1), Topetazo 50% (1D8 + 1D6).

Esconderse 45%, escuchar 40%.

Todos los ataques de un jabalí son bajos:

1-4 Pierna izquierda, 5-8 pierna derecha, 9-10 abdomen.

Conejo/liebre

FUE 2, AGI 25, RES 8, PER 20.

Armadura natural: carece.

Escuchar 65%, correr 80%.

El conejo echará a correr en cuanto detecte la menor amenaza



Carne de Momia

*NON NOBIS, DOMINE, NON NOBIS, SED TUO
NOMINI DA GLORIAM*

*"Da gloria, no para nosotros, Señor, no para
nosotros sino para tu nombre"*

Divisa de la Orden del Temple

Introducción

Doña Leonor ha escapado junto con los pjs, esperemos que con la picardía de llevarse consigo algunos de los caballos que vagaban sueltos por el patio y alrededores del castillo. Se hallan en las afueras de Vozmediano, sin comida ni agua y tan sólo con lo que llevarán encima. El clima amenaza lluvia y frío y para colmo Leonor está poco vestida, al tener las ropas rasgadas, sin dinero y bastante machacada por Don Sancho. Es evidente que así no se va a poder ir muy lejos. La solución a la primera parte de los problemas es pasar la noche en el Moncayo a la intemperie y por la mañana, cuando los hombres de conde de Luna hayan abandonado el castillo, ir a por lo que hayan dejado los soldados en el castillo. Deberán, eso sí, ingeniárselas para que puedan pasar la noche asumiendo los mínimos riesgos para su salud. De esta manera podrán recuperar algo de ropa para la señora, la más vieja, y 500 doblas que guarda Don Alvar en una lápida de la ermita del castillo, junto con una espada y una daga de bella factura. De la cocina podrán recuperar muy poca cosa, los soldados han dado buena cuenta de lo que allí se guardaba.

Si se aventuran a entrar en el castillo esa misma noche tendrán que enfrentarse a los soldados de guardia, unos ó repartidos por el castillo, para acercarse hasta la ermita, el resto está en el salón celebrando la victoria con gran jolgorio y medio borrachos por lo que no se enterarán de nada (aunque si los pjs se quieren tomar una rápida venganza, los soldados de la fiesta son 40 y tienen un malus de -20% debido a su estado, incluido Sancho, pero no así Nuño).

Camino de Medina del Campo

Parece que la única salida es pedir justicia a los reyes, así por lo menos lo ve Doña Leonor, a no ser que los pjs se crean capaces de enfrentarse al Santo Oficio o de tomar el Castillo de Ágreda. A las dificultades añadidas de la falta de comida y el tiempo frío y húmedo se ha de añadir tener que hacer el viaje campo a través, por lo menos en Soria, dado que sería una estupidez usar las principales vías de comunicación, es decir, las que pasan por las localidades de Ágreda, Soria, Burgo de Osma o San Esteban de Gormaz. En su lugar es más conveniente tomar un camino paralelo más al norte, viajando siempre hacia el oeste, saliendo de la provincia de Soria por Langa de Duero, para coger desde ahí camino directo hacia Valladolid y posteriormente a Medina del Campo. Los campos pueden ser peligrosos por las fieras o tener que dormir a la intemperie, pero los caminos ahora pueden resultar aún más inseguros: los hombres del conde de Luna controlan los caminos para recuperar a Doña Leonor y para ello seguro de que dispone de sus propios hombres

y de los del rey, la Santa Hermandad que se encarga de vigilar los caminos; luego están también los bandidos, sin olvidar a los hombres del Obispo de Osma que puede ayudar a su nuevo aliado a capturar a los prófugos. Entre el conde y al Obispo controlan todas las localidades cercanas al camino principal desde San Esteban de Gormaz a Ágreda, esto es seguro.

Viajando

En total hay unas 57 leguas (dado que una legua castellana son unos 5,57 km sería un total de 318 Km). A pie se pueden cubrir una media de 5 leguas al día mientras que a caballo entre 11 y 14, es decir que a caballo y forzando la marcha se pueden plantar en 4 o 5 días en Medina si no hay contratiempos, mientras que a pie tardarán 12 días en cubrir la distancia.

Tabla de Encuentros (Tira 1D10)

Tirada	Viajando por caminos transitados
1	Animal Salvaje (Ver tabla)
2	Carreta de comerciante
3	Grupo de leprosos
4	Caravana de gitanos
5	Peregrinos del camino de Santiago
6	Señor de viaje (con gran séquito)
7	1d10 bandidos
8	Santa Hermandad
9	1D6 Caballeros de Calatrava
10	1D10 Soldados del conde de Luna

Tirada Viajando campo a través

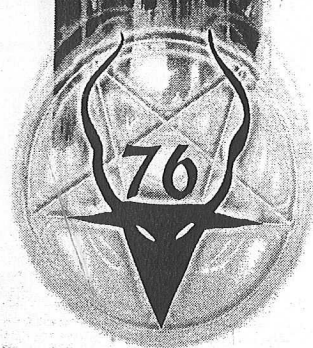
1	Nada
2	Animal Salvaje (Ver tabla)
3	Animal Salvaje (Ver tabla)
4	1d6 cazadores furtivos
5	Patrulla de un señorío (1d6)
6	Señor de cacería
7	Ermitaño
8	Santuario en ruinas
9	1d6 Bandidos
10	Ser irracional (Ver tabla)

Tabla encuentros ser irracional (tira 1D10)

1	1d6 Agotes
2	Ánima errante
3	Silfo
4	Baharis
5	Gul
6	1d4 Hadas
7	Ondina
8	Lobo de Santiago
9	Sátiro
0	1d4 Mandrágoras

Tabla de animales salvajes (1D10):

1	Oso
2	Jabalí
3	Lobo
4-5	Ciervo/corzo
6	Ave rapaz
7-8	Conejo/Liebre
9	Lince
0	Víbora



La Santa Hermandad

Consiste en una especie de gendarmería encargada de combatir el bandolerismo en los medios rurales. A la llegada de los Reyes Católicos al trono reinaba la inseguridad en todo el país, los ladrones se apoderan impunemente de todo tipo de bienes, queman casas, viñedos y cosechas, cometen asesinatos y la justicia se muestra impotente para encontrar a los criminales y castigarlos. Para tratar de poner freno a este descontrol se crea la Santa Hermandad, que operará en todo el reino. La forma de constituirse la Hermandad es la siguiente: cada localidad de más de treinta hogares designa cada seis meses dos magistrados, uno elegido entre los caballeros y otro entre los villanos, y reclutará a sus expensas una cuadrilla encargada de perseguir a los delincuentes en un radio de cinco leguas y de pasar el relevo a la cuadrilla de la localidad más próxima. En cada caso, la persecución se anunciará a toque de campana. Los delitos a los que puede hacer frente la Hermandad son las agresiones en carreteras y caminos, robos, crímenes, agresiones de hecho, secuestros, incendios de casas, viñedos o cosechas y robo en descampado, es decir, en localidades de menos de cincuenta vecinos; esos mismos crímenes cometidos en ciudades, pero en los que su autor se haya dado a la fuga, también pueden ser perseguidos por la Santa Hermandad. Los detenidos son entonces juzgados de modo sumarisimo: a los que hayan cometido un robo por valor superior a 500 maravedís se les corta un pie; a los asesinos se los ejecuta inmediatamente a campo raso y a flechazos.

La Hermandad enseguida se vuelve increíblemente popular entre el pueblo, a quien protege, acabando con los malhechores de manera expeditiva y enseguida se le otorga el apelativo de Santa. Se conforma así un auténtico ejército permanente por todas las ciudades del reino que vela por la seguridad de los caminos y que se mantendrá hasta el siglo XVII.

Un castillo en la niebla

La primera jornada transcurre sin sobresaltos, tan sólo si el dj lo desea se puede hacer una tirada en la tabla de encuentros. Mientras cae lentamente la noche empieza a condensarse una densa niebla y a lloviznar. Están en el margen de un pequeño robledal que rodea una loma. Sería bueno buscar una zona seca donde poder pasar la noche y para ello los pjs deben tirar por rastrear u otear, a gusto del dj (si los jugadores no se percatan de ello deberías recordarles lo malo que es pasar una noche a la intemperie cuando llueve, que el clima soriano es muy frío y propenso a las pulmonías, si hacen caso omiso empieza a tirar en la tabla de enfermedades, así aprenden para otra). Los que saquen una tirada exitosa creen haber visto una construcción en lo alto de la loma, más allá de los robles. En cuanto se van acercando observan claramente que se trata de una pequeña fortificación, sin duda un pequeño señorío aislado, no está en muy buen estado pero sigue entero, además sale una pequeña columna de humo blanco de su interior.

En el castillo hay un vigilante, así que si no son cuidadosos reparará en su presencia en cuanto se acerquen, si llaman a las puertas éste les responderá. Parece lógico pensar que los pjs querrán pedir asilo por esta noche, de ser así, el centinela abandona su puesto por un momento.

La situación en el castillo es la siguiente: León es el cabecilla de una banda de bandoleros que actúa en el camino de Soria. La semana pasada durante su último golpe dieron muerte a dos caballeros de la Orden de Calatrava. Éstos llevaban un botín suculento que incluía una alforja llena de joyas y una bolsa con 30 denarios (moneda romana de plata), pero también una serie de documentos que leídos por Mateo (un goliardo que ha decidido que la vida del forajido le llena mucho más que las misas) ponen de manifiesto que los recién abatidos eran hombres de confianza del Obispo de Osma. Así las cosas, León apuesta por retirarse un tiempo de la vida pública y decide que él y sus hombres tiren al monte. Pero llega el invierno y no es cuestión de pasarlo tirado por los cerros, así que decididos están de retornar a algún sitio civilizado cuando llegan a la zona del castillo. En él vivía el Señor de Valdetierras, junto con sus criados y tres hombres de armas, así que no fue difícil para León y los suyos asaltar por sorpresa el castillo al amparo de la noche y pasar a todos a cuchillo. Ahora se hayan cómodamente instalados en el castillo viviendo como señores hasta que pasen los meses más duros. En total son 10 bandidos: León, Mateo, cinco secuaces y tres furcias que convencieron en Soria para que les acompañaran a cambio de una de las joyas de la alforja.

Al poco vuelve el centinela y les da la bienvenida de parte del señor de Valdetierras a sus dominios, las puertas se abren. León, para no levantar sospechas, resuelve hacerse pasar por los auténticos señores del castillo y sus criados, además, así de paso pueden cortar el gaza a esos pardillos (los pjs) cuando duerman plácidamente esa noche y quedarse con lo que traigan. León y una de las furcias harán de señores, el goliardo de su capellán, tres secuaces de soldados y el resto de criados.

El señor de Salvaterras recibe con euforia a los invitados, que no es frecuente tener visitas en su señorío, muy alejado como está de las rutas principales. Por supuesto esto merece un festejo, así que dispone a sus criados para que realicen una buena cena.

En su relación con el señor los pjs pueden llegar a percibir (tirada de psicología o etiqueta) que los modales del supuesto caballero no son precisamente los de un noble, por no hablar de los de su señora. Mateo sin embargo borda el papel a la perfección, acostumbrado como está a la disciplina monástica. El resto desde luego no son un dechado de modales, pero que se puede esperar de la soldadesca y la servidumbre.

León les ofrece todo el vino que puedan trasegar y toda la comida que puedan comer, luego les dispondrá una sala para que puedan pasar la noche. Si el plan de León continua sin sobresaltos, los pjs serán asaltados a media noche por él y sus hombres con la sana intención de acabar con sus vidas. Si los pjs se dedican a curiosear por el castillo, los cadáveres desnudos de los habitantes del castillo se hallan en la pendiente opuesta a donde está el camino de acceso al castillo, dado que tan sólo tiraron los cuerpos por la compuerta de los desperdicios. Al día siguiente la congregación de buitres y cuervos pondrá en



alerta a los pjs del paradero de los verdaderos habitantes del castillo.

El botín que pueden encontrar en el castillo asciende a 200 doblas y la cubertería de plata, además de distintos encerres y las alforjas con las joyas y la bolsa de monedas (una tirada de teología revelará que son todas reliquias u objetos sagrados). Además de cinco caballos, dos de ellos de gran belleza (los de los hombres del de Osma).

Casarejos

Pasado el susto del encuentro con León, los pjs tienen que volver a ponerse en camino. Este transcurre sin sobresaltos por bellos parajes donde abundan las viejas sabinas y los enebros, cruzados por humedales de trecho en trecho. Así llegan a Casarejos, una pequeña aldea justo al borde del Cañón de Río Lobos. Se ve bastante alboroto en el caserío, pareciendo que los habitantes se hayan allí todos reunidos y de celebración. Al acercarse, observan con claridad como la cosa tiene más bien tintes de linchamiento. Los del pueblo tienen atado a un palo a un joven al que le han cortado las manos a la altura de la muñecas, está prácticamente inconsciente. A su lado hay una zagala a la que han golpeado y arrancado la ropa. Mientras todos se ríen abiertamente y discuten cual será el castigo más apropiado para la moza:

-*"¡Justicia, justicia!"*

-*"¡Eso, eso, démosle un merecido a esta hembra rijosa!"*

-*"¡Propongo que la ahorquemos!"...*

¡No, mejor empalémosla!"

-*"¡Pero antes cortémosle la nariz y las orejas!"...*

-*"¡Y las manos!"...*

-*"¡Y las nalgas y los pezones y... y...!"*

Al ver a los pjs la muchacha les pide protección:

"¡Protegedme, señores!...¡Os lo suplico por lo más sagrado!...¡Estos felones hideputas quieren darme tormento y muerte sin motivo!"

Es de suponer que los pjs querrán parar la carnicería, o al menos interesarse por el motivo por la que se lleva a cabo. Si siguen de largo dejando a los aldeanos atareados con sus asuntos la muchacha acabará empalada y descuartizada, como alimento de los buitres. Ángela, que así se llama la muchacha, es una chica menuda de pelo rojo y rizado que no ha de pasar de los 16 años. Los del pueblo la acusan de haber lanzado sortilegios contra los vecinos, siendo su principal víctima el desgraciado que está atado al poste. Como pruebas de su culpabilidad agregan que tiene claramente el pelo del demonio, y que acarició a una cabra y esta se secó, no dando leche desde entonces. Además algunos aseguran que la han visto por los cerros, desnuda y en compañía del mismo Satanás.

Ángela, por supuesto, negará todas estas acusaciones alegando que ella nunca ha querido hacer mal a nadie y que nada sabe de demonios; al desgraciado del muchacho sólo lo conocía de cuando sacaba el ganado al monte y le gustaba pasar largas horas hablando con él.

Los del pueblo no van a parar hasta que no hagan "justicia", así que la única manera de poder resolver el asunto es por la fuerza. Si los pjs están bien armados y hacen frente al pueblo, los aldeanos desistirán de su empeño, al menos mientras éstos estén por la zona y siempre y cuando éstos saquen una tirada de mando o elocuencia que amedrente sus ansias de sangre. Si la tirada falla habrá que enfrentarse a ellos y son unos 30, pero de nada que dos sean muertos se rendirán pidiendo clemencia.

Si consiguen finalmente rescatar a Ángela de su muerte segura, ésta les está enormemente agradecida y les ofrece la casa de su abuela para pasar la noche, no es gran cosa, pero al menos podrán estar bajo techo y comer caliente.

La cabaña se encuentra a un cuarto de legua de la aldea y si no los lleva Ángela la acabarán encontrando en su camino. En ella vive Marica, la abuela de Ángela (en realidad no es su abuela, es una meiga que la robó cuando era un bebé para tener a alguien a quién legar sus conocimientos). En un principio la meiga se sentirá bastante desagradada por la presencia de desconocidos en su casa, pero luego piensa que en realidad es lo que estaba esperando para poder conseguir el componente



Envenenados por beleño

Se utilizarán las reglas de envenenamiento que aparecen en este mismo libro, siendo la velocidad del compuesto a base de beleño creado por la bruja de 2 puntos resistencia por día.

Los síntomas que se notarán los pjs afectados son los siguientes: en principio un gran cansancio y sueño. Al día siguiente sienten cierta sordera y a ratos ligeros vahídos y la cabeza embotada. Al segundo día se les apostema la lengua, se les llena la boca de espuma y los ojos se les turbia e inflaman; les empieza a faltar el resuello. La situación irá degenerando hasta que, si no lo remedian, mueran a causa del envenenamiento.

Marica posee el remedio certero para contrarrestar su pócima, aunque también podría hacerlo un médico con malus del -20%, al no conocer la composición exacta del veneno. Por cierto, que el médico más cercano está en Uceró, a tres leguas, en el principio del Cañón de los Lobos y uno de los feudos del obispo.

que le falta para un gran hechizo, la piedra sin nombre. Para ello pone en marcha su plan: primero preparará una suculenta comida a los invitados que aderezará con beleño, en cantidad suficiente para envenenarlos (si algún avisado no quiere probar bocado Marica le complacerá vertiendo el maleficio Hambre sobre él). Tras la cena, más bien frugal, Marica les propone que a cambio de su hospitalidad le hagan un pequeño servicio: conseguir una gema de poco valor que se haya dentro del sepulcro de la cripta de la ermita de San Bartolo, a unas dos leguas de la cabaña, dentro del Cañón de Río Lobos. Perteneció a su marido, pero el señor de las tierras, el obispo de Osma, se quedó con ella cuando él murió a su servicio en el asalto a El Burgo de Osma, hace ya más de 20 años. La piedra no tiene gran valor, pero cuando el obispo murió fue enterrado junto con ella. Ella es una pobre vieja, incapaz siquiera de bajar por la escarpadas pendientes hasta el fondo del cañón, pero ellos, mozos fuertes, sin duda no tendrán problemas. Si aceptan todo quedará así, si por el contrario se niegan revelará que han sido envenenados, siendo su única salida ir a por la piedra. En cualquier caso, se enteren o no del envenenamiento, no les dará el remedio hasta que no regresen con la piedra.

La ermita de San Bartolo

No lejos de la cabaña pasa el arroyo de Valderrueda, los pjs tan sólo necesitan bajar su curso para internarse directamente en el cañón de río Lobos. El camino discurre por un bonito cañón que se va estrechando a medida que nos acercamos al río Lobos. Una vez en el lecho, el espectáculo que les ofrece el cañón es realmente impresionante, con sus enormes paredones calizos de kilómetros de extensión y de cerca de 200 metros de altura formado por una antigua e intensa erosión del río Lobos. Son numerosas a lo largo del recorrido las cuevas y simas, producto también del incesante trabajo de disolución del agua sobre la roca caliza e incluso, en algunas zonas, el río desaparece tragado por profundos sumideros, apareciendo de nuevo a los pocos kilómetros. En sus transparentes y

El secreto de Marica

A la Meiga no le gustan nada las visitas de extraños, pero suele aprovechar estas raras ocasiones para practicar una de sus aficiones, embotellar personas. Este hubiera sido el destino de los pjs si no se le hubiera ocurrido el poder usarlos para saquear el santo sepulcro de San Sebastián. En cualquier caso, siempre está a tiempo de hacerlo cuando reciba la piedra. Si se llegara a tal extremo, tan sólo la intervención de Ángela les salvará de este terrible fin; ella tratará en última instancia de mediar tanto por la vida de los pjs como por la de su supuesta abuela, pero ya se sabe, si todos se ponen tontos quién sabe como acabará la cosa.

En cuanto a las botellas, observarán extrañados como están por toda la casa y son de todas las formas y tamaños imaginables. Si le preguntan, alegará que es su afición: coleccionar hermosas botellas. El conjuro que retiene a los hombres en las botellas se anula tan sólo con romper la botella que le hace de recipiente.

En la pequeña estancia que hace las veces de laboratorio se encuentra el rollo de pergaminos que contiene este poderoso hechizo, pero cuidado, está guardado por una especie de demonio alado que simula estar disecado en la esquina de habitación.

puras aguas abundan las grandes hojas flotantes de los nenúfares así como los cangrejos, las truchas y barbos. En el lecho del cañón predominan sobre todo las viejas sabinas mientras, desde las altas atalayas, las águilas reales y los buitres leonados vigilan a los intrusos. En general, la zona es rica en todo tipo de aves y los mamíferos más frecuentes son el corzo, el jabalí, el conejo, el tejón o la garduña por poner algunos ejemplos; especial cuidado habría que tener con las muchas víboras que se refugian en la maleza. Siguiendo el curso del río camino de Uceró llegan hasta un meandro donde, protegida por cantiles enormes, se sitúa al final de una pronunciada pendiente la ermita de la que les habló Marica; tras ella se abre una impresionante y gigantesca cueva.

Si los pjs desean acceder al templo amparados por la oscuridad de la noche, ésta se presenta no excesivamente fría, llena de perfumes y de rumores apacibles, rota la quietud tan sólo por el repentino ulular de un búho; la luna, blanca y serena, muestra todo su esfera alumbrando tímidamente un cielo azul y despejado.

El templo, como ya se ha dicho, dista mucho de estar abandonado. Permanece en él siempre un monje que se encarga de su cuidado y, de hecho, se practican tres oficios a lo largo del día (a las 9, a las 15 y a las 21 horas). Es frecuente además que los caballeros de la Orden se acerquen a orar al sepulcro de San Sebastián que se haya en la cripta, sobre todo antes de partir con alguna misión. Todo esto conlleva a que haya un porcentaje del 35% que 1D4 caballeros estén presentes en el altar o en la cripta en el momento que llegan los pjs, si es de día y un 20% si es de noche.

En principio no parece haber rastro de ningún acceso a una cripta, pero bajo el retablo de la izquierda del templo una tirada de otear les permitirá descubrir que una de las lápidas del suelo presenta la siguiente inscripción:



La ermita de San Bartolomé

Levantada por los templarios en el primer cuarto del siglo XII, hasta hace bien poco se la conocía como ermita de San Juan de Otero (altar de San Juan), nombre que le dieron los templarios. El obispo de Osma ha rehabilitado el templo para hacerlo centro de su nueva Orden de Calatrava y para ello ha rebautizado la ermita con el nombre de San Bartolomé. La elección de este estratégico enclave no ha sido al azar: los templarios erigieron aquí el templo por lo recóndito del lugar y la función estratégica y de peregrinación que tiene el cañón, formando parte de lo "Mil Caminos de Santiago"; además, es éste un enclave significativo desde el punto de vista esotérico, situado como está equidistante de los dos puntos más extremos de la geografía peninsular, los cabos de Creus y Finisterre. El templo debió sin duda de ser utilizado por los templarios para llevar a cabo sus ritos esotéricos más iniciáticos, tradición que ahora ha retomado el Obispo de Osma para la su Orden.

El templo es todo de sillería, presentando una planta de cruz latina con una nave principal con un cañón seguido muy apuntado. El exterior es protogótico, pero el interior es más románico. Una tirada de teología exitosa permitirá reconocer el templo como de origen templario; pruebas evidentes de ello es todo el simbolismo que los templarios recrearon en la estructura arquitectónica del mismo: dos pentáculos invertidos dentro de un círculo en forma de mandala que esconden, a su vez, diez corazones; grafittis de cuarteles de ocho radios presentes en la pared; o la cruz de las Ocho Beatitudes, la más criptográfica de las cruces templarias, labrada en los capiteles del interior. Tres santos se conjugan en el templo: Santiago Apóstol, San Juan y San Bartolomé, los tres muy apreciados por el Temple. Cuenta incluso la leyenda que el Apóstol Santiago, montado sobre su caballo, saltó desde lo alto de uno de los farallones del Cañón. Los cascos dejaron sus huellas sobre la piedra, cerca del camino y la espada se le cayó al suelo y allí donde quedó clavada quedaría marcado el sitio donde habría de levantarse la ermita.



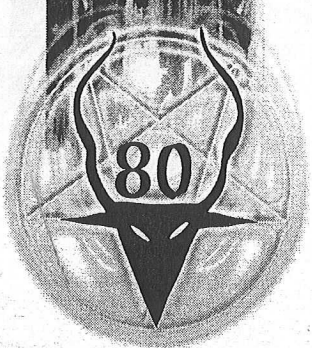
HEC SACRA FUNDANTES CELESTI SEDE LOCENTUR ATQUE SUBERRANTES IN EADEM CONSOCIENTUR

(Los fundadores de este templo sean colocados en la mansión Celestial y los que entraren en él les acompañen en la misma)

Si se levanta esta losa (fuerza 20) se descubrirá que debajo se abre un pozo que presenta una serie de asideros excavados en su pared que permiten descender por él, es la entrada a la cripta. Se desciende cerca de cinco metros para terminar en una estancia desnuda y excavada en la roca de unos 3 metros de diámetro, de ésta se puede acceder a un pasillo. El pasillo se extiende alrededor de una decena de metros y a sus lados están dispuestos unos nichos horizontales: es el osario del convento templario. Los esqueletos de los monjes, una vez desenterrados, eran luego colocados en estos nichos tratando de reconstruir sus cuerpos, pero existen huecos donde se acumulan huesos revueltos dado que llegó un momento donde no habían o sencillamente faltaban o sobraban huesos. El juego de luces y sombras que producen las antorchas o lámparas sobre los huesos es cuanto menos inquietante. ¡Incluso ven como una de las manos se mueve!, pero si lo comprueban verán que era sólo una rata.

Finalmente llegan hasta una estancia de gran tamaño y de al menos 4 metros de alto. Las paredes y el suelo se hayan forradas de piedra y a ambos lados se distribuyen tres columnas cuya función parece ser meramente decorativas, dado que se hayan incompletas y no están soportando la cúpula; de hecho están muy gastadas y sin duda han sido traídas de otro templo (concretamente del de Salomón, pero esto es casi imposible que lleguen a saberlo). En los cuatro espacios que se crean entre las columnas se hayan dispuestos sendos altares sobre los cuales reposan, respectivamente, un plato (supuestamente perteneciente a la última cena), una serie de espinas (pertenecientes a la corona de espinas que tuvo que padecer Nuestro Señor Jesucristo), un clavo (de los que tuvieron suspendido al Salvador del mundo en la Cruz) y una punta de lanza (perteneciente a la lanza que el centurión Longino clavó en el costado de Jesús, traspasándole su corazón, del que brotó sangre y agua). Todos estos objetos, evidentemente, se hayan relacionados entre sí, dado que todos son santas reliquias pertenecientes a la Pasión del Señor; se trata del proyecto en el que el Obispo de Osma está invirtiendo mayores esfuerzos: reunir el mayor número posible de reliquias de la Pasión para así santificar su Orden como la protectora de dichas reliquias.

Tras estos altares laterales, al fondo de la sala, se haya el sepulcro de piedra. Se trata de un sarcófago simple de piedra, con un caballero en relieve tallado en su tapa, y sobre el cual se hayan dispuestas tres flechas a modo de estrella. La losa que lo cubre es imposible de deslizar si no se levanta un poco del sitio en el que está encajada, para ello será necesario usar una palanca. Una vez desplazada esta, no sin gran esfuerzo, descubrirán un cadáver en su interior, envuelto en un sudario. Se trata de un esqueleto que fue despedazado y que se haya vestido con una suntuosa armadura romana; efectivamente lleva al cuello una piedra azul y roja.



San Sebastián, Mártir

San Sebastián fue Capitán de la Guardia Pretórica Romana y, además, un soldado valiente y destacado, respetado por todos y apreciado por el emperador Maximino, que desconocía su cualidad de cristiano. Su fe lo llevó a pasar por encima de su rango militar y su fidelidad al emperador, al ayudar a los cristianos que estaban prisioneros, pero un día lo denunciaron ante el emperador por ser cristiano. Maximino lo llamó y lo puso ante la siguiente disyuntiva: o dejar de ser cristiano y entonces ser ascendido en el ejército, o si persistía en seguir creyendo en Cristo ser degradado de sus cargos y ser ejecutado. Sebastián declaró que sería seguidor de Cristo hasta el último momento de su vida, y entonces por orden del emperador fue atravesado a flechazos: los soldados del emperador lo llevaron al estadio, lo desnudaron, lo ataron a un poste y lanzaron sobre él una lluvia de saetas, dándole por muerto. Sin embargo, sus amigos que estaban al acecho, se acercaron, y al verlo todavía con vida, lo llevaron a casa de una noble cristiana romana, llamada Irene, que lo mantuvo escondido en su casa y le curó las heridas hasta que quedó restablecido. Una vez recuperado Sebastián presentó con valentía ante el Emperador, el cual, desconcertado porque lo daba por muerto, mandó que lo azotaran hasta morir y su cadáver fuera destrozado y lanzado a los buitres en el basurero general de Roma, y de ahí lo rescataron sus seguidores, quienes lo sepultaron en las Catacumbas. Ha sido invocado por muchos siglos como su Patrono contra las flechas envenenadas y para librarse de plagas y enfermedades.

Pero todo no va a ser tan fácil... Por un lado, custodian al santo 3 áspides muy venenosos, ver apartado de venenos, que se hayan dentro del sepulcro y, además, en el preciso momento que le pongan una sola zarpa encima a San Sebastián, se levantará del osario, apartando los huesos, una Jauría de Dios. Son los encargados de proteger el santo lugar y no permitirán que los pjs profanen el cuerpo de San Sebastián. Su número será igual al número de pjs por 3.

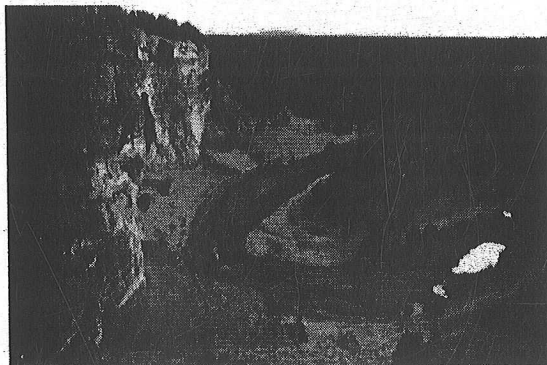
Conclusiones y recompensas

Los Pjs ganarán 40 P. Ap. Si consiguen salir sanos y salvos de este capítulo. Además si consiguen frustrar los planes de Marica otros 10 y 10 más si lo hacen sin tener que profanar los restos de San Sebastián.

Si cumplen lo pactado con Marica y le llevan la piedra sin nombre, ésta les estará muy agradecida y, en un exceso de generosidad al que no está acostumbrada, les librará del veneno o la maldición, se olvidará de embotellarlos y hasta les obsequiará con una curación, poción o talismán de los que conoce.

Si sólo se llevan la piedra del santo nada grave les ocurrirá, pero si optan, sin embargo, por saquear la cripta, no sólo atraerán la cólera del obispo de Osma, sino que alguien allá arriba estará bastante contrariado por la profanación de las santas reliquias y actuará en consecuencia (aquí el dj puede pensar como hacerles pagar a los pjs su avaricia, pudiendo hacerles perder los puntos de Fe, una buena ocasión para que los Pj adquieran el Rasgo de carácter "Maldito de Dios" (83, ver pág. 47 del manual), la suerte o aplicándoles el castigo que considere oportuno. En cualquier caso siempre tendrán tiempo de recapacitar

y purgar sus pecados en la ermita de San Sebastián que encontrarán a la entrada de Medina del Campo). Por otra parte, no deberían de demorarse en la zona, los caballeros de Calatrava pronto descubrirán que se ha profanado el lugar sagrado y partirán a por los autores. Si además han cometido la torpeza de dejar con vida al sacerdote de la ermita o a un caballero de la Orden, entonces el Obispo de Osma sabrá con toda seguridad que ha sido obra de ellos, estallando en cólera.



Dramatis Personae

León, el jefe de los bandidos

	FUE	20	Altura	1'78 m
	AGI	15	Peso	83 kg
	HAB	15	Apariencia	17 (Normal)
	RES	20	Edad	32
	PER	10		
	COM	15	RR	40 %
	CUL	10	IRR	60 %

Armas: Espada 55% (1D8+1+1D4)
Daga 55% (2D3+1D4)
Espadón 85% (1D10+2+1D6)

Armadura: Cota de malla, del señor del castillo (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 45%, Escondarse 50%,
Esquivar 40%, Mando 40%, Otear 50%, Pelea 75%

Mateo, el goliardo

	FUE	10	Altura	1'70 m.
	AGI	12	Peso	60 kg.
	HAB	15	Apariencia	18 (Atractivo)
	RES	12	Edad	21
	PER	15		
	COM	20	RR	70 %
	CUL	15	IRR	30 %

Armas: Daga 45% (2D3+1D4)

Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1)

Competencias: Degustar 75%, Elocuencia 70%,
Esquivar 40%, Juego 60%, Robar 70%, Teología 65%
Poderes especiales: Mateo ha perdido sus poderes como siervo de Dios al pecar.

Las busconas

	FUE	12	Altura	1'65 m
	AGI	15	Peso	50 kg
	HAB	15	Apariencia	15 (Normal)
	RES	12	Edad	18,25 y 32
	PER	18		
	COM	10	RR	50 %
	CUL	5	IRR	50 %

Armas: Cuchillo (estilete) 30% (1D3+1+1D4)

Armadura: Carecen

Competencias: usar 45%, Discreción 40%, Escuchar 60%, Psicología 40%, Esquivar 35%, seducción 80%



Ángela

	FUE	12	Altura	1'72 m
	AGI	15	Peso	65 kg
	HAB	17	Apariencia	21 (Hermosa)
	RES	10	Edad	16
	PER	18		
	COM	15	RR	15 %
	CUL	10	IRR	85 %

Armas: Palo 50% (2D4+1)
Pelea 50% (1D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Conocimiento de plantas 55%,
Conocimiento mágico 40%, Medicina 30%, primeros
auxilios 45%, Psicología 65%, Seducción 55%

Aldeanos

	FUE	12	Altura	1'60 m
	AGI	12	Peso	62 kg
	HAB	12	Apariencia	14 (Normal)
	RES	15	Edad	Variable
	PER	10		
	COM	5	RR	35 %
	CUL	5	IRR	65 %

Armas: Aperos de labranza 40% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Conocimiento de plantas 55%

Marica, la meiga

	FUE	18	Altura	1'49 m
	AGI	8	Peso	45 kg
	HAB	12	Apariencia	3 (Repulsiva)
	RES	30	Edad	300
	PER	5		
	COM	5	RR	0 %
	CUL	25	IRR	150 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 60%, Astrología 75%,
Conocimiento mágico 80%, Medicina 65%, Primeros
auxilios 95%, Psicología 45%

Hechizos: Conservación, Detección de Hechizos,
Liberación, Concentración, Curación de Enfermedades,
Ignorar Dolor, Curación de Heridas Graves, Mal de Ojo,
Parálisis, Clarividencia, Interrogación, Visión del Futuro,
Maldición, Dominación, Filtro Amoroso, Despertar a
los Muertos, Vuelo, Invocación de Sombras, Maldición
del Hierro, Metamorfosis, Aquelarre a Agaliarethp,
Hambre, Elixir de la Vida.

Poderes especiales: Tiene la facultad de invocar a
Agaliarethp con sólo pronunciar su nombre. Sin embargo,
es algo que sólo puede hacer una vez en la vida

El engendro alado

	FUE	15	Tamaño	0'30 m
	AGI	25	Peso	2 kg
	HAB	10	Apariencia	-
	RES	15	Armadura Nat.	Piel Gruesa (Prot.2)
	PER	35		
	COM	-	RR	50 %
	CUL	10	IRR	50 %

Armas: Mordisco 65% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Escuchar 95%, Escondarse 60%,
Esquivar 90%, Otear 95%, Parecer disecado 130%
Hechizos: Furia y Maldición del hierro.

Poderes especiales: Puede Volar

Monje de la ermita de San Sebastián

	FUE	7	Altura	1'60 m
	AGI	5	Peso	60 kg
	HAB	10	Apariencia	12 (Normal)
	RES	10	Edad	63
	PER	5		
	COM	18	RR	80 %
	CUL	15	IRR	20 %

Armas: Carece

Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1)

Competencias: Elocuencia 70%, Leer/escribir 65%,
Latín 80%, Teología 75%

Poderes especiales: Absolución, Bendición y

Consagración. (Ver *Ultraya*)

Jauría de Dios

	FUE	20	Altura	1'75 m
	AGI	5	Peso	50 kg
	HAB	5	Apariencia	2 (Repugnantes)
	RES	20	Armadura Nat.	Carecen
	PER	15		
	COM	1	RR	125 %
	CUL	5	IRR	0 %

Armas: Carrote (o lo que pillen por el camino) 30% (2D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Esquivar 25%, Lanzar 20%

Poderes especiales: Nunca se desmayan por efecto de las
heridas. El hechizo de exorcismo no les afecta.

Miembro de la Santa Hermandad

	FUE	17	Altura	1'69 m.
	AGI	15	Peso	72 kg.
	HAB	20	Apariencia	Variable
	RES	15	Armadura Nat.	Variable
	PER	12		
	COM	12	RR	50 %
	CUL	5	IRR	50 %

Armas: Espada 70% (1D8+1+1D6)

Daga 40% (2D3+1D6)

Ballesta 60% (1D10+1D6)

Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3)

Casco (Prot. 2).

Competencias: Cabalgar 55%, Escudo 50%, Esquivar
40%, Pelea 65%

Equipo especial: Todos van a caballo.

Caballero de la Orden de Calatrava

	FUE	15	Altura	1'75 m
	AGI	15	Peso	80 kg
	HAB	20	Apariencia	15 (Normal)
	RES	18	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	10	RR	80 %
	CUL	15	IRR	20 %

Armas: Espada 80% (1D8+1+1D6)

Daga 60% (2D3+1D6)

Maza pesada 60% (3D6)

Lanza larga 70% (2D6+1D4)

Armadura: Cota con refuerzos (Prot. 6)

Casco (Prot. 2).

Competencias: Cabalgar 70%, Escudo 70%, Esquivar
40%, Pelea 30%, Mando 30%, Teología 50%

Poder especial: Absolución.

Equipo especial: Todos van a caballo.

Soldados del Conde de Luna

ver página 75

El Hombre Que Ríe

*La risa esculpida en mi rostro,
la esculpió un rey.
Si Satán la tuviese,
esta risa condenaría a Dios.*

“El Hombre que Ríe”, Víctor Hugo

Introducción

El viaje prosigue hacia Langa de Duero, cruzando el puente de piedra de la villa cuyo camino nos lleva a Castillejo de Robledo, localidad inmersa en un bellissimo robledal como su nombre indica, y a partir de la cual se dejan las tierras de Soria y la jurisdicción del Obispo de Osma. El camino será tranquilo los próximos días, al menos hasta llegar a las afueras de Peñafiel.

Peñafiel

Desde mucho antes de llegar a Peñafiel ya distinguen los pjs, en la lejanía y dominando la extensa llanura del Duero, su imponente castillo. Poco a poco, lo que apenas era un punto en el horizonte se torna en majestuoso baluarte, quedando sobrecogidos por su grandeza. Es casi de noche y se avecina una fuerte tormenta, sería buena cosa buscar alojamiento por esta noche. La posada del pueblo se llama de las 30 monedas (si preguntan al posadero el porqué del curioso nombre, éste les dirá que se lo puso en honor a Nuestro Señor Jesucristo, siendo éstas las monedas que Judas recibió por su traición, así, si los pjs no habían caído en el posible origen de la bolsa de monedas, igual ahora lo hacen). No parece ser el sitio más refinado que hayan visto, pero el rico aroma que se desprende de la cocina es todo un reclamo después de estar todo el día empleados en los caminos de Castilla. En el interior todo está bastante oscuro, dado que, salvo las pocas velas que tiene dispuestas en el mostrador el tabernero, tan sólo cuenta la sala con la luz que proporciona la chimenea. La sala no está muy bien ventilada, al mantenerse cerradas puertas y ventanas para evitar que escape el calor, y en ella se distribuyen varias mesas y algunas bancas. El suelo está cubierto de serrín por todos lados menos en los aledaños de la chimenea, la cual es lo suficientemente grande como para que tres clientes se calienten. Junto al mostrador se abre la cocina y la despensa. Los viajeros pueden disponer de las dos habitaciones dobles de que dispone la posada o bien dormir en el salón si no pueden permitírselo. El vino es bueno y de la reciente cosecha, por lo que no ha tenido tiempo de avinagrarse, y hay sólo dos barricas a disposición de los clientes, una de blanco y otra de tinto. La comida por su parte es variada, sirviéndose diversos guisos de carne de las especies más baratas y menos estimadas, aunque siempre se puede conseguir algo de carne de caza si se tiente al tabernero con algunos reales extra. Es típico de la taberna el estofado de carne con caldo, nabos y berzas, la empanada, las longanizas, el queso curado o los huevos. Es el propio tabernero, Beltrán, el

que atiende el mostrador y hace los guisos, mientras que dos camareras muy promiscuas sirven a los clientes (no es difícil que a cambio de algún obsequio, preferiblemente ropa o afeites, o unos cuantos reales los pjs puedan irse a dormir gozando de su compañía). Para los animales se dispone de una pequeña cuadra anexa.

A la hora en que llegan los pjs no hay ya demasiado movimiento, tan sólo unos cuantos aldeanos que pronto marcharán y un par de extraños vestidos con ropa de camino que, al punto de ver asentarse a los pjs en la posada, saldan cuentas con el posadero y parten al galope. Si en ese momento alguno de los pjs está junto al tabernero oírán como éste se extraña de que los extraños hayan partido en plena tormenta y cuando ya habían pagado la habitación. En cualquier caso, si bien el posadero les dijo que sólo disponía de una única habitación, ahora les ofrece la de los extraños, esto ya debería dar que pensar. Los extraños no son otra cosa que hombres de armas a sueldo del obispo de Osma con misión de vigilar los caminos y avisarle de cualquier novedad. Éstos, al ver llegar a tan pintoresco grupo han



partido prestos a ponerlo en conocimiento de los hombres del obispo, máxime si han visto alguno de los caballos u objetos pertenecientes a la orden de Calatrava. Ya de anochecida, y una vez ha acabado con su trabajo de buhonero y dentista por el pueblo, llega a cenar a la posada Hartz, dejando en exterior su carro y su oso. Si entabló anterior amistad con el grupo se sentará con ellos, si no les importa. Una vez cenado, Hartz y sus chiquillos se retirarán a dormir a la carreta.

Esa noche, mientras que los pjs duermen, la posada será asaltada por un grupo de 8 caballeros de la orden de Calatrava, encapuchados. Su misión es sencilla, acabar con el grupo por el bien de la orden. El obispo ha visto clara la intención de Leonor de entrevistarse con la Reina y esto no lo puede permitir, si la Reina pudiera sospechar siquiera lo que se trama a sus espaldas los días de la Orden estarían contados. Los hombres de armas entrarán por la cocina, que les abrirá Beltrán a cambio de unos pocos ducados, era aceptar las monedas o acabar con la misma suerte que los pjs. La muerte parece segura si ninguno a montado guardia, pero el que da la alarma es Roque, el oso de Hartz, el cual atacará al último de los caballeros antes de que pueda entrar en la casa, instigado por el buhonero que pudo ver como éstos se preparaban para entrar desde su carreta. Se monta entonces la de Dios es Cristo, sin luz, tan sólo la de las brasas de la chimenea, empieza la refriega entre los calatravos y los pjs (malus de -30 a todas las acciones de combate) y entre el chocar de los aceros ruge el gran oso (éste, una vez ha despachado al primer caballero, se dirigirá a la siguiente persona que tenga más cercana). Si hace falta Hartz y Manuel entrarán en acción

Al poco amanece y Hartz, su nuevo amigo, les pide que por favor les permita hacerles compañía el trecho de camino que les queda hasta Medina del Campo. Los tres son estupendos compañeros de camino y hacen el trayecto mucho más llevadero a Leonor, que de paso puede descansar sentada en la carreta de tanto trayecto a caballo o a pie. Nada ocurrirá hasta que lleguen a la villa medinense.

Por fin Medina del Campo

Encrucijada de caminos equidistantes a otras ciudades de gran importancia como Salamanca, Segovia, Zamora, Toro o Valladolid, y bañada por las aguas del río Zapardiel se alza el Castillo regio de la Mota y la próspera villa comercial de Medina del Campo. Medina, con sus 20.000 habitantes, es una villa de tamaño medio, al nivel de Salamanca, Ávila o Burgos y, sin embargo, pasa por ser uno de los centros económicos más importantes, ya no sólo de España, sino de Europa, hasta tal punto que Lisboa es una dependencia de Medina desde el punto de vista financiero. Son famosas sus ferias, reuniéndose en la villa vallisoletana mercaderes de toda Europa en los días de feria, sobre todo en las dos grandes de mayo y octubre, para comprar y vender lanas, telas, libros, cereales, pieles, plata, tapices, obras de arte, etc., a su lado, banqueros y cambistas pugnan por quedarse con el negocio. Se mueve en el mercado gran cantidad de plata y de oro, pero también circulan las primeras letras de cambio y los créditos. En torno a todo esta agitada actividad económica y política se desarrolla una población de vive por y para el comercio. El mercado, asentado según ordenanzas específicas, está lejos del

bullicio y el desorden que habitualmente caracterizan a los mercados. Aquí los distintos mercaderes se distribuyen según su actividad: en un lugar destacado, la Rúa Nueva, los cambistas y bancos; los plateros, en la calle de la Platería; en torno a la plaza mayor, los joyeros, especieros, armeros y calceteros, mientras que en el centro se colocan los barberos y buhoneros; los lanceros y sederos, en la calle de San Francisco; los vendedores de alimentos y esparto, en la de Salamanca; los peleteros y tratantes de paños menöres, en las Cuatro Calles y en la plaza del Pan; caldereros y herreros, en la Herrería; zapateros y comerciantes de cueros, en la calle de Valladolid; y ya, fuera de la ciudad, junto al castillo de la Mota, se sitúan los mercaderes que no tienen cabida al otro lado del río por motivo de seguridad, pues en sus trabajos utilizan fuego. En las zonas donde se distribuyen los puestos de los mercaderes las casas suelen ser porticadas, mientras que a medida que nos alejamos de la zona comercial empiezan a predominar las casas de estilo "molinerö", de una sola planta con sobrado en la parte alta y corral en la parte posterior para albergar el ganado doméstico y almacenar los productos.

La Villa se halla dividida en cinco sectores principales:

El centro ferial: en él se sitúa la plaza mayor, con la parroquia Mayor de San Antolín (colegiata desde 1480) y está ocupado por edificios de dos plantas con pórtico en su fachada principal. Este sector se corresponde con el núcleo central mercantil, dado que aunque el espacio ferial es mucho más amplio, y aquí se llevan a cabo los principales tratos. Se trata del espacio más y mejor urbanizado, siendo frecuentes los palacios de los grandes comerciantes adinerados y los cortesanos. Esta zona queda delimitada por el río Zapardiel, el lienzo más meridional de la muralla y la zona "noble".

El sector aristocrático: En este recinto de apenas cuatro calles, cuyo eje viario es el que une las plazas del Pan y de Santiago, se aglutinan las parroquias de San Martín, San Juan de Sardón y Santiago; los conventos de Sta. María Magdalena de angustias, San José de carmelitas descalzas y San José de franciscanos descalzos; y los palacios de los Condes de Bornos, del Marqués de Falces, del Mayorazgo de Montalvo, de los Quintanilla, del doctor Beltrán, de los Rejones, de los Álamos, de los Lugo, ente otros, todos ellos de ladrillo, granito y piedra blanca de San Miguel de Arroyo, de arraigada tradición mudéjar y que disponen de amplios espacios dedicados a huertas.

Los Arrabales de la villa: son cuatro, el de Santiago, el de San Agustín o "Barrio Nuevo", el de Salamanca y el de Ávila. Todos ellos surgen al superarse el cinturón de murallas, partiendo de sus puertas respectivas y tomando como eje principal el propio camino que llega a ellas. Son barrios de pequeñas casas pobres, construidas de adobe y tapial, en la mayoría de los casos, y a una sola planta con corral. Disponen sin embargo los arrabales de algunos edificios de importancia, aunque es significativo el hecho de que sean en su mayor parte recintos hospitalarios: en el barrio nuevo, el Convento de San Agustín y el hospital contagioso de la Concepción o de las "las bubas"; en el arrabal de Salamanca, el convento de los Trinitarios y el hospital de Simón Ruiz; en el arrabal de Ávila, el convento de Santa Ana y el monasterio de San



Saturnino; y en el arrabal de Santiago, la parroquia de Santiago, el noviciado de Jesuitas y el hospital contagioso de San Lázaro "el Pobre".

La antigua ciudadela de la Mota: corresponde a segundo de los tres cinturones amurallados de que dispone la villa. En esta zona, situada ya en la propia mota, se suceden las calles empinadas y escabrosas adaptadas al terreno. Aquí se halla la judería, pero el sector se encuentra inmerso en una dinámica de continuo despoblamiento al marchar sus habitantes a la otra margen del río que posee mejores perspectivas comerciales.

El Sector septentrional: Aunque todavía poblado con cierta densidad, se irá despoblando paulatinamente en cuanto las ferias entren en declive en la segunda mitad del siglo XVI. En ella se emplazan las parroquias de San Miguel, San Pedro, Santo Tomás, San Jorge y San Esteban, a lo que ha de añadirse el emplazamiento de San Miguel y el hospital de Barrientos. Aquí se sitúa la Puerta de Valladolid, por la que llegarán los pjs.

Viniendo por el camino de Valladolid, los pjs acceden a la villa por la monumental puerta del mismo nombre, flanqueada por la sólida muralla de 40 pies de alto (unos 11 metros). Justo antes de la puerta se haya la modesta ermita de San Sebastián, recordando el reciente encuentro con el Santo en la ermita de Río Lobos, así como uno de los 4 humilladeros que hay a la entrada de la villa, uno en cada punto cardinal al pie de los principales caminos. Medina se encuentra inmersa en este momento en la segunda gran feria anual, la de octubre, y el gentío se antoja increíble a vista del grupo: el trasiego de personas, animales y mercancías confirman un barullo general difícil de ver en otras ciudades del reino mientras vendedores y compradores, venidos de todas partes de Europa, puján por hacerse con los mejores negocios. Aún teniendo en cuenta el gran número de extranjeros que se han desplazado estos días a la villa, no les será enormemente difícil a los pjs encontrar alojamiento en alguna de las muchas posadas existentes en la zona comercial, tales como la del capitán, el Buitrón, de Juana, de la Virgen o de las Hocaneas, por citar algunas.

Una vez instalados en la villa es de suponer que los pjs querrán cuanto antes solucionar los problemas que les han llevado hasta aquí, de no ser así, será la propia Leonor la que acuda al Palacio Real a pedir audiencia con la Reina Isabel. La primera noticia es desalentadora, la reina no se haya en palacio, pero la buena noticia es que está a tan sólo dos jornadas y viene camino de la villa. Si tratan de averiguar algo sobre Alvar pueden llegar a descubrir, tras sobornar a algunos criados o guardias de la ciudad, que el barón de Vozmediano ha sido preso en la torre del homenaje del castillo de la Mota, prisión del estado. Pueden dedicar el día a otra serie de tareas, como pasear por el mercado, y si el dj lo considera necesario realizar alguna tirada de incidentes en la villa.

Ya anochece en la villa y no ha sonado aún la campana de la Colegiata convocando al "ángelus", cuando los pjs reciben la visita de Hartz. El barbero está desesperado y no sabe a quién acudir, Manuel ha sido llevado preso mientras estaban haciendo su número en el recinto de la Mota. Eran hombres de la villa, pero los capitaneaba Don Sancho de la Cueva, el hijo del conde de Luna. Los pjs

Principales sectores comerciales de Medina del Campo

En la villa se puede encontrar prácticamente cualquier tipo de producto siendo como es uno de los principales mercados de Europa, si no el más importante, sobre todo en las ferias principales de mayo y octubre, que son de carácter internacional y se extienden por un periodo de 50 días cada una. Existen sin embargo una serie de sectores especialmente sobresalientes.

Textil: Medina es el principal centro textil castellano. En él se encuentra la mejor lana, paños, tapices, sedas, lienzo, brocados, encajes, bordados y otros "tejidos ricos". Se pueden adquirir los mejores tejidos manufacturados de Flandes, Francia o Inglaterra, teniendo especial fama los tapices de Amberes, Brujas y Bruselas y los encajes castellanos (puntas segovianas, anillados de Valladolid, etc.).

Arte: Hay un activo comercio de tablas pintadas, esculturas, relieves y obras de arte en general. Son de relevancia las piezas llegadas de Flandes y los Países Bajos (relieves de Brabante, tablas pintadas procedentes de Amberes, Brujas o Bruselas) o las pinturas hispano-flamencas realizadas en talleres castellanos.

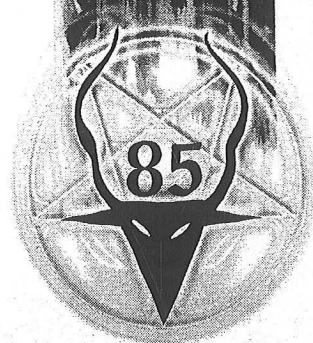
Platería: Existe un grupo nutrido de excelentes artistas afincados en la villa, a los que hay que sumar los artífices y mercaderes que llegan a la villa en tiempos de feria. Se consiguen piezas de indudable calidad destinadas al uso litúrgico (cruces procesionales, custodias, cálices, navetas, etc.), como al doméstico (saleros, esencieros, platos, jarros, etc.).

Libros: Junto con Salamanca, Medina es el gran centro de comercio del libro en la península donde están instalados los más importantes mercaderes de libros y donde se hallan los mejores depósitos de papel. Con la aparición de la imprenta y la difusión de las obras impresas, muchas de éstas llegan a la villa en resmas y sin encuadernar procedentes de toda Europa.

Como referencia de los precios de los distintos productos en Medina del Campo puede usarse la nueva tabla de precios incluida en este libro.

son la última esperanza que tiene para poder volver a ver a Manuel con vida, sin duda esta es la venganza de los hombres del obispo por ayudarles en Peñafiel.

Será en ese preciso momento cuando haga acto de presencia Zulima. Esta se dirigirá a donde esté reunido el grupo ofreciéndoles una jugosa información a cambio de dinero, no menos de 4 ducados, que la información bien los vale, dice dirigiendo su mirada hacia Leonor (en realidad no le hace falta el dinero, pero necesita darle verosimilitud a su puesta en escena). Zulima sabe donde se encuentra Manuel y además, y esto si vale el dinero que pide, está en el mismo sitio donde se tiene retenido también a Ricardo, el hermano pequeño de Leonor. Si desean más detalles o no ve muy interesados a los pjs, les contará con pelos y señales como se las gastan los compranños que los tienen retenidos y lo que pueden llegar a hacerle a Ricardo. El plan de Zulima es bien sencillo: integrada como está en la hermandad



La verdadera historia del hombre que ríe

La noche del 11 al 12 de diciembre de 1474 moría Enrique IV, posiblemente envenenado según su hija Juana. Este episodio iniciaba en tierras de la Corona de Castilla la guerra por la sucesión al trono entre Juana "la Beltraneja" (hija de Enrique), e Isabel (hermana del mismo y por lo tanto tía de Juana). Desde que Juana era pequeña se hizo correr el bulo de que no era hija de Enrique, sino de uno de sus grandes protegidos: Beltrán de la Cueva. Esto trajo consigo que si bien se la había reconocido en principio como legítima heredera al trono de Castilla, luego un amplio sector de la nobleza se pusiera en su contra facilitando las aspiraciones al trono de su tía Isabel. La guerra se decantó de entrada a favor de Juana y sus aliados portugueses, pero se inclinó finalmente del bando isabelino, sobre todo después del triunfo de Toro. Así el acuerdo de las Tercerías de Moura, de 1479, obligaba a Juana a renunciar al trono de Castilla. Juana, siempre bajo la continua mirada de Isabel, ingresaría en el convento de las clarisas de Coimbra al año siguiente. Con Juana fuera de escena nada impedía a la Reina Católica reinar sin oposición.

Pero, siempre hay un pero... El obispo de Osma, que fue durante la guerra fiel seguidor de la causa de Isabel al creerla continuadora de la labor de su pusilánime hermano, descubre que Enrique ha dejado un desagradable legado: un hijo bastardo de dos años de edad. Resuelto a que esto no suponga un problema, se deshace de la madre mientras que al niño le designa un macabro destino: el de Osma entrega el pequeño a una banda organizada de egipcianos que son conocidos como los compraniños, que desarrollan la profesión de crear monstruos humanos usando niños para el deleite hastiado de los nobles y la iglesia. Esta hermandad compra niños de familias humildes e ignorantes, que luego son progresivamente deformados e idiotizados hasta convertirlos en piltrafas humanas, tan horribles como lamentables. Primero, su rostro es deformado con horripilantes incisiones hechas bajo el efecto de una droga; si sobrevive, su cuerpo es introducido en una suerte de barril, donde se ve limitado a desarrollarse, de manera que al intentarlo se deforma, adquiriendo los contornos del envase, hasta hacerlo irreconocible y ajeno a toda forma humana. El tratamiento también incluye a la memoria, la mente, ya que el niño no debe adquirir conciencia de aquello que le sucede, ni recuerdos ni nada que no sea la doctrina "de hacer reír" a quien fuese su futuro amo. Manuel, legítimo heredero de Enrique IV, fue horriblemente desfigurado proporcionándole una horrible mueca que le haría estar siempre sonriente y entrenado como volatinero en las ferias. El heredero desaparece sin que nadie sepa nunca más de su existencia, tan sólo el obispo es conocedor del secreto que encierra el "hombre que ríe".

Sin embargo, no había aún Isabel calentado el asiento del trono cuando se empezó a ver claramente que pretendía instaurar el poder regio con todas sus consecuencias, aplastando bajo su autoridad a la nobleza castellana. Ahora pretende acabar con la Orden de Calatrava, así que al de Osma no le queda otra opción que actuar y deprisa; lo primero, retener en su poder a Manuel, el heredero. Él tiene aún pruebas que demuestran que es hijo bastardo de Enrique y con ellas y Manuel podrá convencer a muchos nobles para que le apoyen en un intento de que Isabel abdique por la fuerza en favor de Manuel, que sin duda será más manipulable que la Reina Católica.

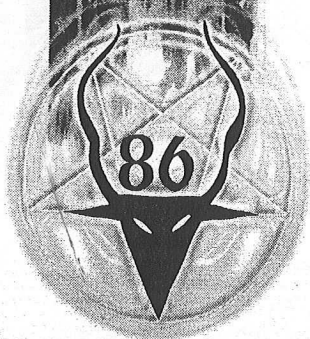
Además, la cosa se complica aún más. A oídos de la reina ha llegado el rumor de tan deplorable actividad y ha decidido poner fin a tal atetando a las leyes de Dios. Para ello ha introducido a un espía en la hermandad de los compraniños: Zulima, la bella nazarí y bailarina principal de los egipcianos que los pjs vieron en Vozmediano.

para seguir sus fechorías, ha visto como esta tarde le entregaban a los egipcianos a Manuel y a Ricardo, al que conoció en Vozmediano. Tratando de arrebatárselo al Obispo a Manuel, de cuya historia está al corriente gracias a lo poco discretos que son algunos de los egipcianos, arrastrará a los pjs a su rescate apoyándose en su proximidad a Ricardo.

Ambos se hayan retenidos por orden del obispo de Osma en el convento de monjas dominicas de Sta. María la Real de Dueñas, a extramuros, en el arrabal de Santiago. Cree que en el convento pasarán desapercibidos, pero no cuenta con la intromisión de Zulima.

Tabla de incidentes en Medina del Campo

- 1 Te roban la bolsa de dinero.
- 2 Un pajaraco te deja un bonito recuerdo.
- 3 Encuentras ese puesto comercial que estabas buscando y además te ahorras un 20%.
- 4 No hay manera de que encuentres lo que buscas a buen precio, todo te vale un 20% más.
- 5 Oyes tarde el "¡AGUA VA!" Y te cae encima el contenido entero de una bacinilla.
- 6 El agua de la villa te ha sentado fatal, o quizás es algo que has comido, pero el caso es que estás flojo, flojo, de vientre (-10% a todas las acciones y con pausas para evacuar cada 30 minutos)
- 7 Tres alegres mozalbetes te paran en un oscuro callejón para aligerarte de peso y que no vayas tan cargado.
- 8 Los críos vagabundos te han cogido cariño, 1D10 de ellos te rodean pidiéndote limosna, como les des ya no te los quitas de encima hasta que salgas de la villa.
- 9 ¿Eso de ahí es un bolsillo?, pues sí, y tiene 1D10 reales de a 8 en su interior.
- 10 Entablas amistad con un paisano y éste te invita a comer y dormir gratis en su casa.
- 11 Un comerciante te acusa de haberle robado tres manzanas y tiene varios testigos, una de dos o le aflojas 8 reales, por las manzanas y las ventas que le has hecho perder, o llama a la guardia.
- 12 Un caballero pasa a toda prisa y te arrolla con su caballo tirándote al barro, encima te grita: ¡MIRA POR DONDE VAS, ATONTADO!
- 13 Un fraile te bendice al cruzarse contigo
- 14 Un niño te devuelve la bolsa que se te acaba de caer.
- 15 Una mujer harapienta se te ofrece, "por 2 reales puedes hacer lo que quieras", te dice.
- 16 Un perro enorme te cierra el paso y te gruñe.
- 17 Un sucio borracho te echa improperios llenándote de saliva.
- 18 Una gitana te pide dinero, si no le das te maldice ostentamente (pierdes hoy 10 de suerte)
- 19 Te conviertes en el centro de las burlas de un grupo de adolescentes.
- 20 No sabes como, pero te has perdido. No vuelves a orientarte hasta pasados 2D100 minutos.



El Convento

El convento, de los más grandes de Medina, alberga nada más y nada menos que a 70 hermanas. Además se hallan instalados en el patio de carros los egipcianos con sus carretas. Manuel y Ricardo están alojados en una de las aulas del patio de estudio, estrechamente vigilados por Sancho, Nuño y tres hombres de confianza. Si actúan de noche, mientras Sancho, Nuño y uno de los hombres de armas descansan en la otra aula, los otros dos hombres vigilan, uno en el patio de estudios y otro en el aula de los presos.

El extenso conjunto edificado se organiza entorno a una serie de patios o corrales. En torno al primero, y comunicándose mediante "tránsitos" o corredores, se hallan varias aulas y distintas habitaciones, mientras que el ala oeste se halla el pabellón de los aposentos, con el refectorio y la cocina; por el ángulo suroeste se accede a la parte de servicios (corrales y dependencias auxiliares), y en el ángulo noroeste están las escaleras de acceso al piso superior. El otro "corral", situado más al norte, alberga el resto de los aposentos, con las escaleras situadas ahora en el ángulo sureste. Entre ambas alas de aposentos se halla un pasillo central que comunica directamente con el conjunto de la iglesia, situada en el ángulo noreste del conjunto. La iglesia nos muestra una planta de cruz latina de una nave, con capillas laterales intercomunicadas. Desde su presbiterio se accede a las dependencias posteriores y la imponente sacristía; asimismo, desde el crucero, en el lado del Evangelio, hay una puerta que comunica directamente con el relicario y, en el lado de la Epístola, otra mucho mayor por la que se accede al convento. Tras la sacristía hay otra puerta de entrada directa al convento desde la calle y en la que se haya la portería, así como un acceso a un corral aislado del resto que a su vez comunica con dos aulas de gramática, usadas para impartir doctrina al alumnado seglar de la villa. Anexos al corral de estudios, pero incomunicados con éste, se hallan el corral de labranza y las cuadras de las caballerías. Estas dos últimas dependencias, así como a la bodega, la panera y los lagares, se accede directamente por un callejón que da a la puerta de los carros. Del patio de carros se puede acceder a la huerta, donde se encuentra una noria de unos 29 pies castellanos (unos 8 metros). Sin duda, la mejor manera de acceder al edificio es saltando la tapia de la entrada de carros o del huerto, pero tiene la dificultad de que se puede despertar a los gitanos y que luego hay que pasar cerca de los aposentos de las monjas de la planta baja.

Cuando los pjs asalten el convento Sancho tirará sin querer una lámpara de aceite debido a las prisas al levantarse, provocando un horrible incendio que hará que en convento empiece a arder por los cuatro costados y a una velocidad inusitada; finalmente acabará calcinado el convento y un buen número de casas del arrabal de Santiago. Conviene que el dj tenga en cuenta en esta escena el peligro que conlleva pelear en medio de un incendio, sobre todo si no consiguen salir deprisa del convento.

Si consiguen rescatar a los chicos, Ricardo está en perfecto estado, pero Manuel ha sido brutalmente golpeado y no está para trotes. Zulima, visiblemente excitada al tener a Manuel en su poder, agradece a los pjs su ayuda y se descubre como agente de su alteza Isabel la Católica, comentándoles el gran interés que tenía la Reina en

ver desarticulada esta macabra hermandad y sobre todo en conocer a Manuel, al que le ofrece cama y cuidado en el monasterio de San Bartolomé. La idea de Zulima es retener al muchacho en su poder hasta que la Reina disponga. Si los personajes rechazan la oferta, Manuel será esa misma noche detenido por la guardia de la Mota y conducido a la torre.

Amanece, que no es poco...

Tras la agitada noche la mañana no parece despejar las sombras en este asunto. Nada más levantarse oyen como se pregona que ese mismo mediodía será ajusticiado en la Plaza Mayor el barón de Vozmediano, acusado y condenado por los delitos de traición a los Reyes, judaísmo y adivinación, por los que tendrá que morir abrasado en la hoguera.

No queda mucho tiempo y no se puede recurrir a la Reina porque no llega hasta mañana, alguien tiene mucha prisa por que esta ejecución sea resuelta cuanto antes.

El obispo de Osma llegó anoche a la villa y, al enterarse de la fuga de los presos con la colaboración de los pjs, ha decidido tenderles una trampa: simulará la ejecución de Alvar. Para ello apostará camuflados a diez hombres en la plaza mientras desde el castillo bajará él junto con la autoridad de la villa, y Sancho y Nuño si están disponibles, y llevando tan sólo dos guardias para hacer creer a los pjs que la cosa está hecha y hacerles caer en la trampa.

Así la reducida comitiva baja a caballo del castillo junto con el preso que viaja maniatado en un carro tirado por bueyes. Durante el recorrido el pueblo llano se ensaña con el reo escupiéndole y tirándole todo tipo de cosas. Así llega hasta la plaza donde se ha dispuesto el pedestal y la hoguera. Alvar es atado y si nadie lo remedia la hoguera será prendida. Si los pjs no hacen nada por evitarlo se presentará de improviso la comitiva Regia, que ha adelantado un día su llegada a la villa. Si en cambio los pjs se lanzan al rescate, deja que tengan su momento de gloria y luchen un rato, cuando la cosa se les tuerza aparecerá Isabel y la comitiva con gran estruendo parando de inmediato la lucha.

¿Final feliz?

Entre los informes de Zulima y las declaraciones de Leonor, Alvar y los pjs, el barón de Vozmediano queda libre de toda sospecha, pudiendo volver a sus tierras que han de ser devueltas por el conde de Luna si no quiere enfrentarse al poder regio.

Peor suerte tendrá Manuel, Hartz y Lucía. Manuel desaparecerá, no sabiendo nadie de su paradero, tanto puede haber sido emparedado vivo en los muros de la Mota como enclaustrado en un desconocido convento, según lo benévolo que sea el Dj. A Hartz se le dirá que tiene que abandonar Castilla o la justicia dará buena cuenta de sus huesos. Como es obvio, Hartz se negará a hacerlo sin Manuel, pero el soldado que le comunica el destierro le dirá que murió a causa de las heridas que presentaba, entregándole las ropas de Manuel manchadas de sangre e infectadas de una cepa especialmente virulenta de peste; cuanto menos testigos, mejor.

El obispo escapará de ésta por el momento, pero el año que viene la Orden de Calatrava dejará de existir como



orden independiente y él mismo pagará por este y otros crímenes en breves años, al ser quemado vivo en una espuerta de paja en la plaza mayor de Valladolid por mandato del Tribunal de la Inquisición, pero esa es otra historia.

Recompensas

Por terminar la aventura rescatando a Alvar los pjs recibirán 20 P.Ap.

Si consiguen salvar a Ricardo 10 P.Ap.

Si consiguen descubrir la trama por sí mismos o consiguen salvar a Manuel 20 P.Ap.

Además puedes premiar las mejores interpretaciones de 10 a 20 P.Ap.

Dramatis Personae

Beltrán, el posadero



FUE	10	Altura	1'78 m
AGI	10	Peso	68 kg
HAB	12	Apariencia	11 (Normal)
RES	12	Edad	Variable
PER	15		
COM	20	RR	65 %
CUL	10	IRR	35 %

Armas: Cuchillo 40% (1D6)

Garrote 50% (1D6)

Armadura: Garrote 70% (1D6)

Competencias: Degustar 55%, Elocuencia 60%,

Escuchar 35%, Memoria 50%, Psicología 55%

Egipcianos (unos 8)



FUE	12	Altura	1'70 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	15	Apariencia	8 (Mediocre)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	20	RR	35 %
CUL	10	IRR	65 %

Armas: Garrote 50% (1D6)

Cuchillo 70% (1D4+1D6)

Hacha 45% (1D8+2)

Armadura: Carecen

Competencias: Comerciar 60%, Esquivar 40%,

Escondese 40%, Discreción 40%, Lanzar 65%

Soldados de la villa



FUE	15	Altura	1'70 m
AGI	15	Peso	73 kg
HAB	18	Apariencia	13 (Normal)
RES	17	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	11	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

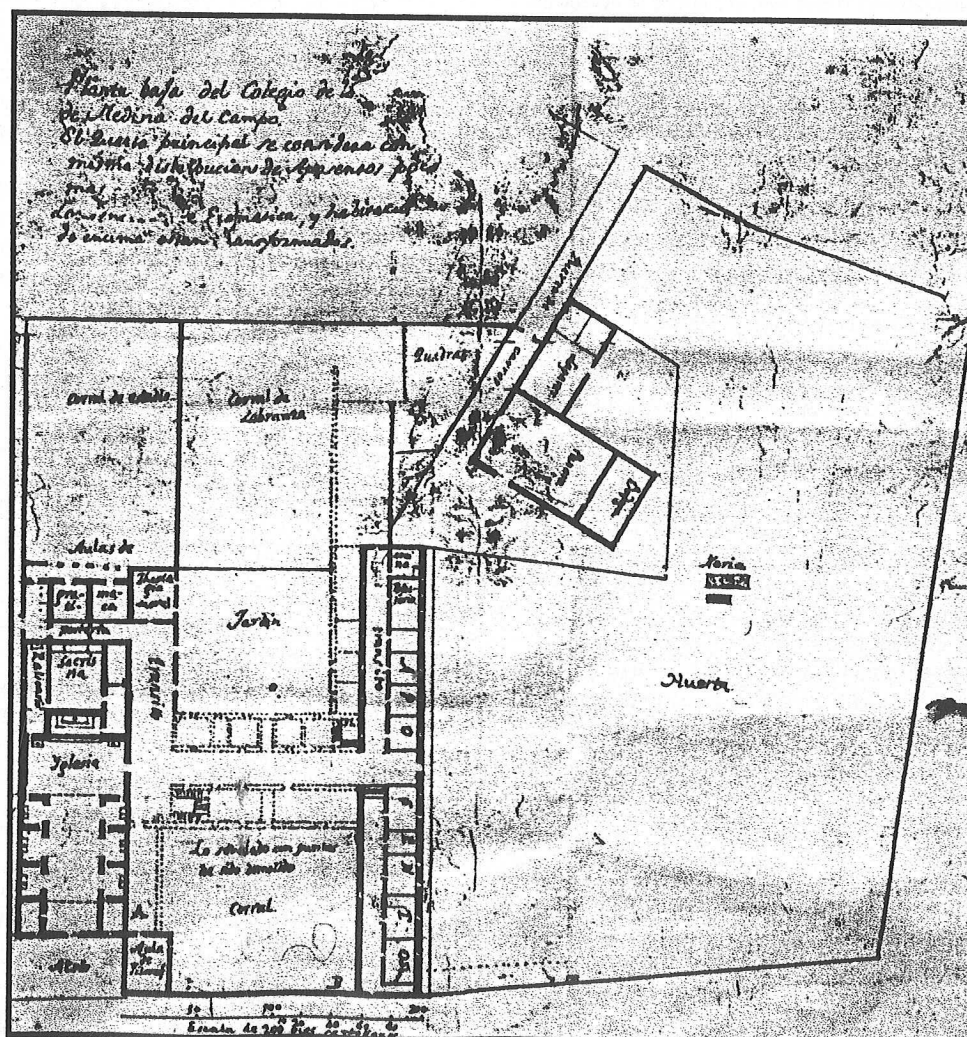
Armas: Espada 70% (1D8+1+1D4)

Daga 60% (2D3+1D4)

Escudo 65%

Armadura: Cota con refuerzos (Prot. 6)

Competencias: Escuchar 50%, esquivar 40%, Otear 60%, Pelea 60%



Plano convento

Mapa (Leyenda)

- 1 Convento del Espíritu Santo (Trinitarios calzados)
- 2 Puerta de Salamanca y, en ella, la ermita de Ntra. Sra. De la Esperanza. Está formada por dos torreones cilíndricos entre los cuales, sobre el arco, se halla la ermita de Ntra. Sra. De la Esperanza o "de las nieves".
- 3 Monasterio de San Saturnino (Canónigos Premostratenses): fundado en tiempos de Alfonso VIII, en terreno despoblado, como exigía la regla fundada por San Norberto, pero pronto aglutinará en su derredor un conjunto de viviendas que formarían, con el tiempo, el arrabal de Ávila.
- 4 Puerta de Ávila
- 5 Parroquia Mayor de San Antolín (Colegiata): fundada en el siglo XII. La parroquia, dedicada a San Antolín o Antonino como se denomina en sus primeros tiempos, es elevada a colegiata por Sixto IV en 1480 a instancias de Fernando el Católico. Sufre una fuerte remodelación en 1502.
- 6 Palacio de los Pascual (Casa de la Inquisición): casona mandada a construir en 1538 y donde se establecerá el Santo Oficio desde 1601 a 1604, de ahí su nombre.
- 7 Casa balconada regular: casona que presenta un hermoso balcón corrido que es alquilado por el consejo para presenciar los festejos celebrados en la Plaza Mayor.
- 8 Parroquia de San Facundo y San Primitivo (o "de Sahagún")
- 9 Palacio Real (Testamentario, del Potrillo): las primeras noticias que se tienen del palacio se remontan a 1335, año en el que el Rey Pedro I "fizo matar en su palacio, en la siesta, a Pero Ruy de Villegas... e a Sancho Ruy de Rojas". En él nacieron dos reyes, uno de Aragón y otro de Navarra y testará y morirá Isabel la Católica en 1504. Su fachada principal da a la acera del Potrillo de la Plaza Mayor y su amplio solar está delimitado por las calles del Almirante, del Rey y Cerradilla. Presenta un gran torreón que da un aspecto defensivo a las reales casas y en la parte central se alza un balcón destinado a presenciar los espectáculos de la plaza, flanqueado por dos pares de ventanas, encima de las cuales se adivina un corredor exterior. En la planta baja, tras el zaguán de entrada, se halla un patio porticado que organiza en su derredor las moradas regias, a cuyas espaldas encontramos las numerosas caballerizas.
- 10 Villa de recreo de los Dueñas (Casa Blanca): Residencia de campo renacentista, construida por Rodrigo de Dueñas en las inmediaciones de Medina del Campo a mediados del siglo XVI. La denominación de "Casa Blanca" se debe a que allí residió durante muchos años doña Blanca de Estrada, mujer de Francisco de Dueñas.
- 11 Convento de Ntra. Sra. de Gracia (San Agustín/Agustinos)
- 12 Convento de Sta. María la Real de Dueñas (Dominicas Reales): Asentado en un principio en un Palacio cedido a las dominicas, éste quedará totalmente destruido en un incendio a finales del siglo XIV, volviendo a ser construido por orden de los Reyes Católicos. Es de los conventos de religiosas más poblados, albergando 70 monjas.
- 13 Parroquia de San Juan de Sardón y Hospital de Quintanilla: Hospedería para pobres, dispone de tan sólo 3 camas.
- 14 Convento de San Francisco (Franciscanos)

15 Puente de Santa María: Llamado así por encontrarse al lado de la ermita de Santa María la Blanca. Por este paso flanquea la muralla moderna el río Zapardiel dando lugar, en muchas ocasiones, a retenciones infectas de agua estancada.

16 Convento de las Repentidas, luego de Santa María Magdalena (Las Arrepentidas/Agustinas): Se trata de un convento ocupado en llevar por el buen camino a las jóvenes con antecedentes poco recomendables, por lo que también se le conoce como de las "repentidas". Anejo al convento, hay un colegio para niños de familias con pocos recursos titulado de la Santa Doctrina, popularmente conocido como de Doctrinos.

17 Colegio-noviciado de San Pedro y San Pablo (actual Parroquia de Santiago/Jesuitas): Éste es el famoso colegio de la Compañía donde estudiarán entre otros, San Juan de la Cruz y el Padre Acosta.

18 Casa Solariega de Alonso Ruiz de Barrientos: es la casa del célebre jurista del linaje de los Barrientos que sirve a la Reina Católica y posteriormente a su nieto Carlos V.

19 Carnicerías (Plaza de Abastos): Autorizado por los Reyes Católicos, se construye este edificio destinado al abastecimiento de carnes para la cada vez más numerosa población medinense. Antes de construirse el edificio, este solar junto al río es ocupado por unos mataderos.

20 Puente de San Francisco: Llamado así por estar inmediato a las huertas traseras del convento de San Francisco. Está construido de cal y canto, pero es bien sencillo. Ante él se abre la Puerta de Salamanca del segundo recinto de la Mota.

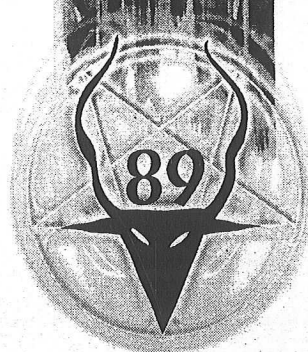
21 Parroquia de San Lorenzo: fue fundada por los templarios, datando del siglo XII y es por tanto una de las primeras iglesias levantadas en la villa. En ella se veneran las imágenes de Ntra. Sra. de San Lorenzo y Santo Sepulcro del Señor. En sus inmediaciones se asienta la judería.

22 Parroquia de San Salvador: edificada junto a la primera muralla medieval, se accede a ella tanto desde fuera como desde dentro de dicho recinto. Entre sus feligreses hay muchos zapateros al estar anexa a la calle Zapatería Vieja.

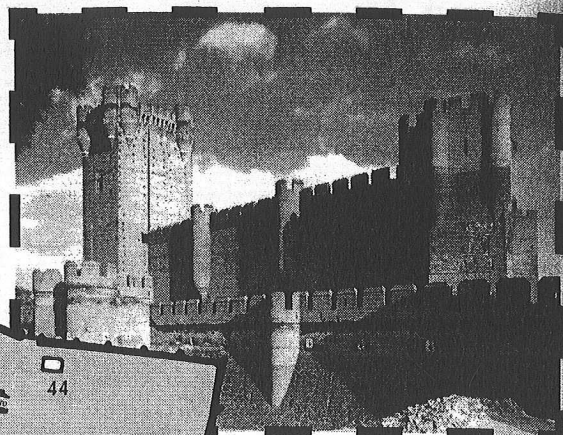
23 Palacio del doctor Beltrán (luego de Dueñas): data de comienzos del siglo XVI y es el palacio renacentista más opulento de la villa. De planta cuadrada y una torreta en uno de sus ángulos, su patio interior, rectangular y de dos alturas, se forma mediante arcos rebajados en sus cuatro lados, con columnas estriadas y bella decoración escultórica en los capiteles con diferentes medallones de los Reyes de Castilla. Se accede a la planta superior mediante una amplia escalera claustral.

24 La puente nueva (luego de Tenerías o de Zurradores): es un pequeño puente de sillería de tres ojos. Se llamará de Zurradores en recuerdo de las célebres tenerías que se encontraban en sus inmediaciones. En la margen izquierda del río se halla la ermita y el hospital de San Antonio Abad, de enorme importancia social, llegando a ser el lugar donde se celebra la elección de Alcalde de la Santa Hermandad.

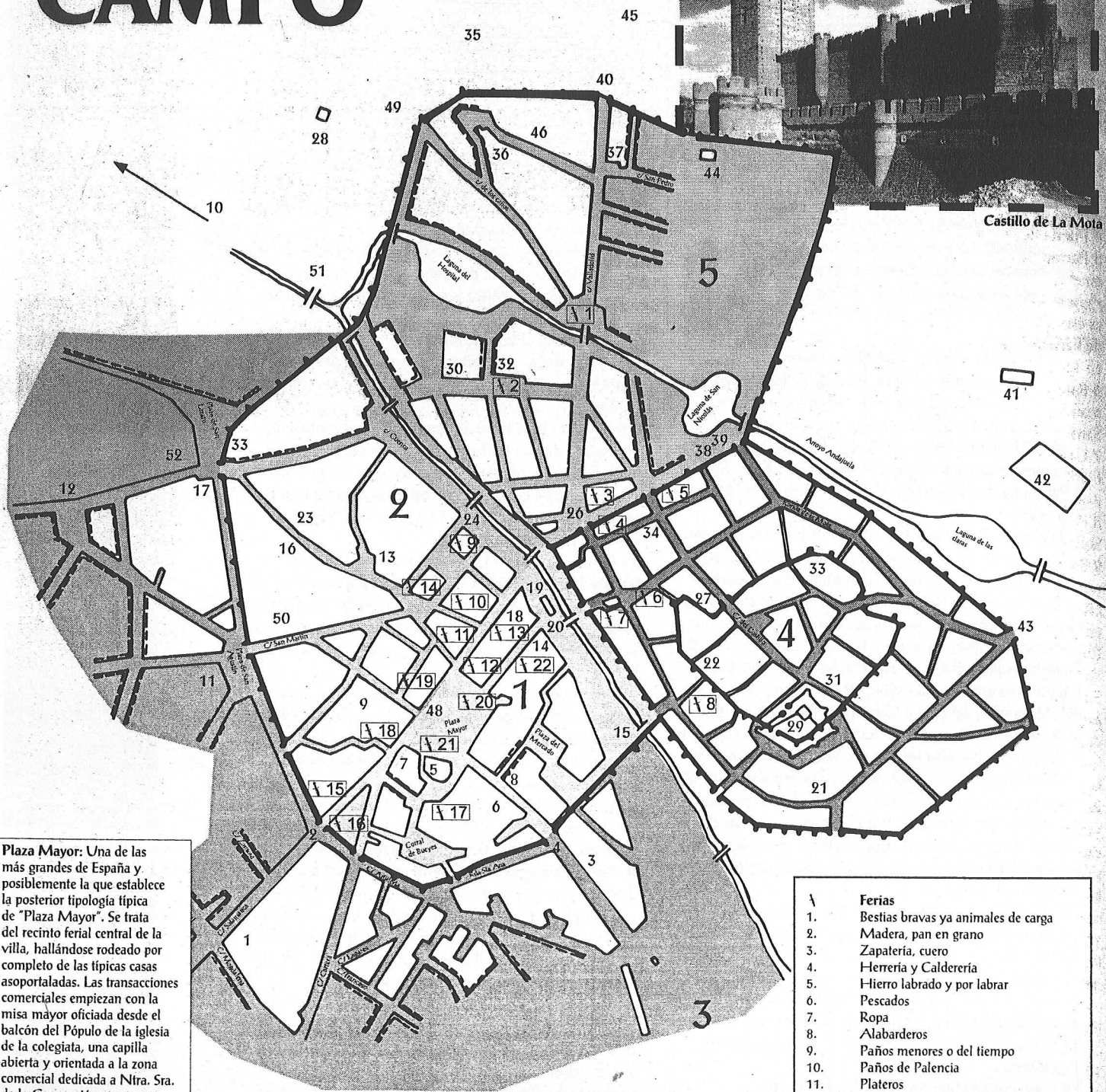
25 Parroquia antigua de Santiago El Real: Construido en el siglo XII algo alejado de la Mota, se encuentra intramuros cuado se levanta la tercera muralla. Su título de Real le viene del privilegio de tener como feligreses a los componentes de la familia real cuando moran en la villa. La fiesta de Santiago, patrón de España, se celebra en la villa con gran solemnidad y numerosos regocijos,



MEDINA DEL CAMPO



Castillo de La Mota



Plaza Mayor: Una de las más grandes de España y posiblemente la que establece la posterior tipología típica de "Plaza Mayor". Se trata del recinto ferial central de la villa, hallándose rodeado por completo de las típicas casas asoportaladas. Las transacciones comerciales empiezan con la misa mayor oficiada desde el balcón del Pópulo de la iglesia de la colegiata, una capilla abierta y orientada a la zona comercial dedicada a Ntra. Sra. de la Concepción, para que los comerciantes la oigan sin desatender sus negocios. Los tratos concertados antes de la misa no tienen validez, ningún trato puede cerrarse hasta que no finalice la misma.

- A Ferias
1. Bestias bravas ya animales de carga
2. Madera, pan en grano
3. Zapatería, cuero
4. Herrería y Calderería
5. Hierro labrado y por labrar
6. Pescados
7. Ropa
8. Alabarderos
9. Paños menores o del tiempo
10. Paños de Palencia
11. Plateros
12. Cambios
13. Carne, Paños Mayores
14. Peleteros. Hierbas
15. Pez, Rubia, esparto
16. Cera, Sebo, Aceites
17. Carpintería
18. Silleros y freneros
19. Joyería
20. Especieros
21. Mantas, Barberos, Buhoneros, Armeros
22. Lencería, Sedas



incluso corre la leyenda de que el propio Apóstol Matamoros visitó Medina entrando por el puente de San Miguel.

26 Parroquia de San Miguel: construida en el siglo XII, pero a lo largo del siglo XVI será reconstruida.

27 Parroquia de San Juan Evangelista (del Azogue): se sitúa junto al primer centro de intercambios mercantiles con cierta entidad, antes de que se trasladara al otro margen del río. Según las ordenanzas de 1421, en la plaza adyacente se distribuían los vendedores de pescado. Su airosa torre tuvo un reloj público hasta 1624.

28 Matadero: Se halla a extramuros, cerca del río y con prados donde poder pastar las reses antes de ser sacrificadas. Sus referencias más antiguas se remontan a 1390. En más de una ocasión, cuando no reúne las condiciones sanitarias, sus funciones han sido trasladadas a las Carnicerías.

29 Castillo de la Mota: El grandioso castillo mudéjar es construido en 1440 por orden de Juan II sobre el primitivo alcázar medieval emplazado en el ángulo meridional de la primera ciudadela amurallada. Se sitúa en el altozano de La Mota, del que recibe su nombre. Los Reyes Católicos, a su vez, levantaron los lienzos noroeste y noreste y, entre ellos, la poderosa torre del homenaje rematada por ocho torrecillas, dos en cada esquina. El recinto interior, dotado de altos torreones cúbicos, fue rodeado por una barbacana escarpada provista de torretas cilíndricas y un ancho y profundo foso. En 1483 se concluyen todas estas obras de ampliación. Sus principales funciones son ser depósito de artillería, archivo de la corona y Prisión del Estado, encerrándose en su inexpugnable torre del homenaje a los presos más ilustres.

30 Hospital de la Piedad y San Antonio de Abad (del Obispo Barrientos): Fundado en 1454 por el Obispo Lope de Barrientos. Se sitúa en las cercanías del arroyo Alajuela, cuyas aguas malsanas se estancan en sus proximidades formando una laguna, y del río Zapardiel, cuyas avenidas también han causado mella en más de una ocasión. Sobre el río hay un puente, el "puente del hospital", pero será demolido en 1502, aunque luego tendrá que ser reconstruido y será conocido como "puente del obispo". Su camposanto vallado servirá además de cementerio general de la villa hasta 1869. Está dedicado a "enfermedades curables", tanto en hombres como en mujeres, constando de 17 camas.

31 Parroquia de San Pablo: Del siglo XIII, tiene una capilla dedicada a San Luis, cuya festividad es muy celebrada.

32 Convento de San Andrés (Santo Domingo/ Dominicos): En este convento se establecen los frailes dominicos que regentan un hospital y hospedería titulados de igual forma que el convento. El hospital trata todo tipo de enfermedades y recoge a mendigos; presenta un total de cinco camas.

33 Parroquia de Santa Cruz: Emplaza dentro del primer recinto de la Mota en su ángulo norte, es una de las primeras parroquias fundadas en Medina.

34 Monasterio de San Bartolomé (Benedictinos): en el convento se venera la famosa Imagen del Santo Christo y la reliquia que constituye el "verdadero" cuchillo con que fue desollado el apóstol San Bartolomé. Recibe suculentas donaciones por parte de altos personajes de la Corte de los Reyes Católicos.

35 Ermita de San Cristóbal: Se sitúa a unos 3 kilómetros de la villa, situada en la cuesta del mismo nombre. Se

puede llegar a ella a través de dos senderos: uno con el nombre del Santo y otro conocido como "de Lobón".

36 Parroquia de San Esteban

37 Parroquia de Santo Tomás: a raíz del descubrimiento y colonización de América, se enterrarán en esta parroquia a un distinguido conjunto de americanistas medinenses ilustres.

38 Parroquia de San Nicolás

39 Alhóndiga: construida en tiempos de los Reyes Católicos, a petición del consejo medinense, junto a la parroquia de San Nicolás en la plaza del mismo nombre. En ella se almacena, regula y vende "todo el pan en grano o en harina que se trae a la villa", según los reglamentos oficiales. Funciona desde las 10 de la mañana hasta la puesta de sol.

40 Puerta de Valladolid: monumental puerta de entrada a la villa por la zona septentrional, viniendo por el antiguo camino de Valladolid, se abre entre las parroquias de San Pedro y Santo Tomás.

41 Parroquia de Ntra. Sra. de la Antigua: Ubicada en el alto de "el Castillón" o "cuesta de la Antigua", tras el convento de las Claras. Su fundación se remonta al menos al siglo XII, teniendo en esa época una gran aceptación la advocación de "la Antigua".

42 Convento de Santa Clara (Franciscanas clarisas): Fundado durante el reinado de Felipe III el Santo (1230-1252)

43 Puerta de la Antigua, del segundo recinto de la Mota: toma título de la parroquia inmediata de Ntra. Sra. de la Antigua. Se emplaza frente al convento de Santa Clara. Construida para dar entrada al segundo recinto de la Mota por el viejo camino de Olmedo, nace en ella la ronda de la Mota que llega hasta el monasterio de San Bartolomé.

44 Parroquia de San Pedro

45 Ermita de San Sebastián: Se sitúa extramuros, muy cerca de la puerta de Valladolid, y es de una gran sencillez constructiva. Su modesta campana convoca cada 46 de enero a los devotos del Santo mártir a celebrar la misa, sermón y procesión.

47 Parroquia de San Jorge

48 Ermita de San Roque: La ermita se construyó a raíz de las encendidas predicciones de San Vicente Ferrer durante su visita a la villa en 1411, quien además introdujo la costumbre de representar la pasión de Cristo por las calles de la villa en Semana Santa. San Roque es el Santo protector de la peste y otras epidemias.

49 Fuente de la Plaza Mayor: en principio existe una sencilla, pero en 1546 es sustituida por otra de carácter monumental que costará más de 3.000 ducados.

50 Puerta de Tordesillas: Situada muy cerca de la parroquia de San Esteban.

51 Parroquia de San Martín y hospital de San Pedro de los Arcos: construida en los primeros años del siglo XVI, su hospital es más bien un albergue para pobres regentado por una cofradía con del mismo nombre, disponiendo de tan sólo cinco viejas camas.

52 Puente del Matadero: Es tan sólo un paso de madera situado entre la muralla y el punto de encuentro del arroyo Adajuela con el Zapardiel.

53 Puerta de Santiago: Es el lugar de acceso natural a la villa desde el convento de Sta. María la Real, aposento regio al igual que el palacio de la plaza, situándose junto a la parroquia de Santiago.



Monedas, pesas y medidas para Aquelarre el juego de rol demoníaco-medieval

MONEDAS, PESAS Y MEDIDAS

*Madre, yo al oro me humillo;
él es mi amante y mi amado,
pues, de puro enamorado,
de continuo anda amarillo;
que pues, doblón o sencillo,
hace todo cuanto quiero,
poderoso caballero
es don Dinero.*

Francisco de Quevedo y Villegas

Las Fuentes

Cuando se me propuso la idea de adaptar mis viejas listas de precios de manera "oficial" a Aquelarre, el Juego de rol Demoníaco Medieval, lo primero que me propuse es no quedarme en la mera invención de productos y precios y llegar hasta la recopilación de los valores reales de la época. Sin embargo, como más tarde se vería, esta tarea resultaría más compleja de lo que en principio aparentaba. Por un lado, en la España de los siglos XIV y XV no existían unos patrones comunes para toda la península de pesas, medidas y monedas, ni tan siquiera por regiones. Era tal la variedad de medidas usadas y tan variable la calidad de las monedas según la región y el año de acuñación que esta labor parecía imposible. Afortunadamente con la llegada a la corona de los Reyes Católicos en 1474 la cosa cambia. Es tan grande el esfuerzo unificador de Isabel y Fernando que abarca incluso a los sistemas métricos y a la propia moneda, que se estabiliza manteniendo valores y pureza constantes, perdurando sus sistemas hasta el siglo XIX, cuando se adopta el sistema métrico.

El siguiente problema lo constituían las fuentes. Todos los datos que aparecen en este libro, referentes a los precios de los productos, surgen de los protocolos de la época. Estos son los libros en los que los notarios y escribanos guardaban los registros de las escrituras que pasaban ante ellos. Los protocolos constituyen la fuente primaria para el estudio de lo social, de lo económico y de las mentalidades de nuestro pasado, sin embargo tienen un gran problema: en pocos casos ofrecen series uniformes, largas y continuas de datos, sobre todo antes de 1500, bien porque las cuentas no se llevaran a cabo con tanta exactitud o bien porque no se conservan. Así los registros de precios más antiguos comienzan en 1413, en Valencia, y aproximadamente 90 años más tarde en Castilla. Los protocolos pueden ser muy variados, así encontramos libros de cuentas de hospitales, de conventos y monasterios, de casa real, de ayuntamientos, de catedrales o de prisiones, las cartas de dote, la documentación sobre causas criminales, testamentos, inventarios de bienes post mortem, compras y ventas de negocios, inventarios de tiendas y boticas, conciertos de obras, registros de rentas, fiestas y comedias, licencias para pasar a América... y cosas más raras, como milagros, el nacimiento de monstruos, relaciones de naufragios en la carrera de las Indias, o los gastos de un Auto de Fe.

De todo lo expuesto se extrae la siguiente conclusión: los precios que aparecen para que tengan un mínimo de rigor, han de ser tomados a partir de 1500 y, efectivamente,

todos los precios recopilados en este libro datan de principios del siglo XVI. A la hora de elaborar estas listas podía elegir entre dos caminos, o bien recopilar precios del siglo XVI o inventarme los de los siglos XIV y XV, así que preferí usar los reales que, con pequeñas modificaciones, son válidos para las tres épocas que abarca Aquelarre.

En cuanto a la localización geográfica, los precios que aparecen en las listas pertenecen a Castilla, pero son extensibles al resto de la geografía peninsular sin que ello signifique un gran trastorno, salvo quizás a las Islas Canarias y América, donde los productos solían tener un precio más elevado. El sistema de medidas usado para definir los productos es pues el castellano, que a la larga es el sistema que se acaba imponiendo en toda la península, aunque para ser justos hay que decir que Aragón, Cataluña y Valencia tienen en el siglo XV sus propios sistemas, tanto de pesas y medidas, como monetario, pero no es mi objetivo complicar tanto las cosas, por lo menos, no en este libro.

Por último, decir que no hay que hacerse tampoco demasiadas ilusiones con los precios, dado que éstos son siempre interesados y en la mayoría de los casos los tasadores mintieron. El suegro infla la dote de su hija, el que compra una botica infravalora las drogas y utensilios, el tutor declara haber pagado por las ropas de su menor mucho más de lo que gastó en realidad, las distintas instituciones, en especial los hospitales, cometían fraudes en sus libros y se apropiaban indebidamente de fondos, y así continuamente. Digamos que los precios son una aproximación a los de la época. A efectos puramente cualitativos, puede estimarse que 4 maravedís de principios del siglo XVI equivaldrían a un euro actual (2002).

Excelente
de Granada



La Moneda

La moneda se convierte en un referente básico en las transacciones comerciales, ya que en unidades de moneda se establece el valor de cambio de las cosas. En las monedas de la época este valor no era arbitrario, sino que ha de satisfacer tanto al comprador como al vendedor, así en estas monedas el valor de cambio venía determinado por el propio valor del metal utilizado en la acuñación, normalmente oro, plata, vellón (aleación de plata con cobre) o cobre.

La acuñación de las monedas se realizaba en talleres dedicados a tal efecto denominados cecas y éstas podían estar a cargo del rey, de la iglesia o de señores feudales. Así, la producción de monedas efectivas nace del encuentro de dos intereses: por un lado, el de los particulares que vendían a la ceca metal precioso para obtener monedas, y por otro, el de la ceca que procedía a la realización de las monedas previa sustracción de una cantidad más o menos grande del metal aportado en concepto de gastos de fabricación (braceaje) y derechos debidos al erario (señoraje). Durante el siglo XV, las cecas eran seis y estaban situadas en Burgos, Cuenca, La Coruña, Segovia, Sevilla y Toledo.

Tipos de monedas

Conviene pues establecer en primer término qué tipos de monedas se manejaban en Castilla y cuál era su valor.

Moneda de Cuenta

Los precios, los salarios y los contratos venían estipulados en moneda de cuenta, o sea, en un tipo de dinero imaginario que servía de medida para la moneda en circulación. Por tanto, los pagos eran una transformación a moneda real de los precios expresados en moneda de cuenta. En Castilla, que escapó del área de influencia de la libra, ampliamente difundida por la Europa Occidental, la unidad de cuenta fue el maravedí, de procedencia árabe, cuyos múltiplos eran el ducado (375 mrs) y el real (34 mrs). Hay que señalar que si bien los valores de esta moneda de cuenta son constantes en el tiempo, no tienen por que serlo sus contrapartidas reales del maravedí, el real y el ducado que, de hecho, variaron su equivalencia debido, entre otras causas, a la abundancia o escasez de los metales preciosos en cada periodo determinado. Además, en general, cuando se negocia en maravedíes sin ninguna otra especificación, se aludía a valores que podían ser liquidados en cualquier moneda efectiva valorada al curso legal. El uso de una moneda o de otra se dejaba a elección de los interesados y los maravedíes, de los que se hablaba, se entendía estar representados por monedas de circulación legal.

Ejemplo: Se adquiere un cofrecillo de cobre, cuyo precio en moneda de cuenta es 34 mrs. Al abonarlo en moneda real, el pago se puede hacer, por ejemplo, de estas diferentes maneras:

- 34 maravedís de cobre.
- 1 real (34 mrs.).
- 8 cuartos (32 mrs.) y 4 cornados (2 mrs.)
- 1/2 real (17 mrs.), 1 cuartillo (8 mrs. y medio), 2 cuartos (8 mrs.) y 1 blanca (1/2 mrs.)

La moneda en Aquelarre

Debido a que los precios venían dados en la denominada moneda de cuenta, esta es la que usaremos para marcar los precios y salarios a nivel de juego y son los que aparecen reflejados en las tablas posteriores con las equivalencias arriba descritas.

Valores	Ducado (Oro)	Dobla (Oro)	Real (Plata)	Maravedís (Vellón)
Ducado	1	-	11 *	375
Dobla		1	10% *	365
Real			1	34
Maravedí				1

*11 y 10 ¾ son valores aproximados.

Para simplificar, los precios que vienen dados en los capítulos posteriores han visto reducidas todas las cantidades de dinero -ducados, reales, libras, escudos, blancas, tarjas, cornados...- a maravedís.

Moneda Real

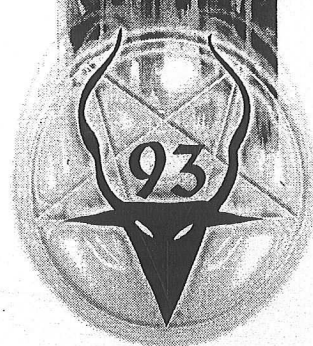
Si la moneda de cuenta era la unidad de medida de los valores, la moneda efectiva o real era el instrumento material con el que se llevaba a cabo esta medida. Cuando se decía que un bien venía valorado a X maravedíes ideales, esto significaba que éstos se cambiaban a la

par con un determinado número de monedas efectivas, equivalentes en su conjunto al mismo valor y en las que venían a identificarse aquellas monedas de cuenta. Las monedas reales estaban representadas materialmente, como ya dijimos, por piezas de oro, de plata, de vellón o de cobre, fabricadas en las cecas con un peso y una ley preestablecidos y a las que las autoridades asignaban un determinado valor real. Como ya dijimos, el valor real de estas monedas estuvo sujeto a frecuentes variaciones, al contrario que la moneda de cuenta, estable en el tiempo. Cada tipo de moneda dio respuesta a la variedad de necesidades en que se basaban los intercambios ya que cada metal era utilizado según el tipo de transacción u operación que se llevase a cabo. El oro era exclusivo de príncipes, de grandes comerciantes o de la iglesia; la plata estaba destinada a las transacciones ordinarias, mientras que el cobre, en el nivel más bajo, se consideraba la moneda "negra" del pueblo y de los pobres. Así el lenguaje corriente de aquel tiempo subrayó ya esta neta distinción denominando "moneda pequeña" a la fabricada con vellón o cobre y "moneda gruesa" a la fabricada con oro o plata.

A efectos del juego, debido al amplio periodo que se trata de abarcar (desde 1350 hasta 1650 aproximadamente), aparecerán y desaparecerán distintas monedas de los diferentes metales, sin embargo existen algunas que perduran durante todo el periodo, tal es el caso del real de plata o del maravedí de cobre, siendo estas las que utilizaremos como monedas reales dentro del juego, para poder simplificar un tanto las cosas; recordemos que se trata de un juego de rol al fin y al cabo y no de un estudio numismático. Los valores que usaremos para estas monedas reales serán en principio iguales a los de la moneda de cuenta, independientemente de las fluctuaciones a las que se vieron sometidas las monedas. El director de juego sin embargo es libre de modificar las equivalencias entre los distintos metales según su criterio teniendo en cuenta las variaciones que se produjeron en regiones donde escaseaba tal tipo de moneda (en las colonias por ejemplo) o la inflación debida a causas como la guerra. La excepción a estas variaciones la tenemos en el real, cuyo valor será siempre de 34 maravedíes hasta 1686, debido a los esfuerzos que siempre puso la corona en que la moneda que marcaba su sistema monetario, el real, no variara su valor con respecto al maravedí.

Las monedas de oro y Plata

Las monedas de oro y plata castellanas, originariamente basadas en las monedas romanas del tiempo de Juliano, pasaron por periodos intermitentes de envilecimiento (pérdida de pureza en la aleación metálica) y restauración durante los siglos que duraron las luchas por la liberación de Castilla del invasor musulmán. En el reinado de Enrique IV (1454-1474), próxima ya la lucha a su fin, el desorden monetario alcanzó su apogeo. Las ordenanzas relativas al peso y la ley quedaron prácticamente sin efecto y los concesionarios de las cecas compitieron unos con otros en hacer monedas más ligeras y envilecidas. La plata resultó seriamente envilecida, y el oro, que ofrecía mayores oportunidades de beneficio, se llegó a acuñar a un tercio de su ley o finura legal. Además al tratarse la moneda de una mercancía de gran valor, la picaresca actuó sobre ella limitando en ocasiones su calidad, siendo frecuente en las de oro y plata los cercenados, raspados e incluso falsificaciones (punibles con la muerte y confiscación de bienes).



Así cuando Fernando e Isabel subieron al trono (1474), la moneda castellana se encontraba en un estado deplorable. Entre falsificadores, emisiones de moneda de baja calidad y cantidades considerables de oro extranjero, corto en peso y desigual ley, Castilla había resultado inundada de oro, plata y vellón muy defectuosos. Sólo en oro, por ejemplo, circulaban no menos de 9 monedas de distinto peso y ley que, expresadas en maravedís, tenían un valor que oscilaba de los 265 a los 860. El caos monetario hizo inevitable la reforma y por fin el 13 de junio de 1497 la moneda castellana fue sometida a una completa renovación. Es este patrón, creado por los reyes católicos, el que seguiremos a efectos del juego.

Monedas reales de Oro

Nota: Las monedas reales abajo expuestas son para ilustrar las distintas monedas que se manejaban en Castilla. No es mi intención que a nivel de juego se trate de utilizar todas estas monedas, pero las relaciono aquí porque me pareció de interés recopilarlas y seguro que a más de un Dj detallista le vienen muy bien.

- **El Castellano:** 485 mrs. (4,60 gr. y 23 3/4 quilates) Circuló de 2 (llamado Excelente), 1 (el llamado Castellano) y 1/2 (o medio Castellano).
- **La Dobra de la banda:** 365 mrs. (4,60 gr. y 19 quilates).
El Excelente de Granada: 375 mrs. (3,5 gr. y 23 3/4 quilates) Circuló en piezas de 1/2, 1, 2, 4, 10, 20 y 50.
- **El Ducado:** 375 mrs. (3,60 gr. y 23 3/4 quilates) Establecido por los Reyes Católicos en 1497. Circularon monedas de 100, 50, 20, 8, 4, 2, 1 y 1/2 ducado.
- **Escudo o Corona:** 340 mrs. (3,4 gr. y 23 quilates) acuñado por Carlos I a partir de 1537. Circularon monedas de 8, 4, 2, 1 y 1/2 escudo. Perdura hasta tiempos de Fernando VII.
- **Florín de Aragón:** 272 mrs. (3,35 gr.) Equivale a 16 Sueldos.
- **Cruzado de Portugal:** Equivalente a 375 mrs. Equivale en moneda portuguesa a 4 Tostones o 20 Veintenes.
- **Corona Real de Francia:** 328 mrs. La de cualquier otro señorío francés sólo 312 mrs.
- **Libra Barcelonesa:** 340 mrs. Equivale a 20 Sueldos.
- **Doblón:** 680 mrs. Pieza de 2 escudos de oro.
- **Centén:** 34.000 mrs. Pieza de oro de valor de 100 escudos. (359 gr.) Se acuñó en la ceca de Segovia a partir del reinado de Felipe III como pieza de obsequio del monarca a altos dignatarios.

Monedas reales de Plata

- **Real:** 34 mrs. (3,35 gr.) Data de tiempos de Pedro I. En aquella época su valor era de 12 reales por dobla. Fue la base del sistema monetario español hasta el siglo XIX. Los había de 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 3, 4, 6, 8, 10, 12 y 50.
- **Sueldo:** 17 mrs. (3,00 gr.) Moneda aragonesa que equivale a 12 Dineros y era usada como moneda de cuenta en Valencia. Los había de 1/2 y 1.
- **Doces o Real de a Dos:** 2 reales, equivalente de 68 mrs.
- **Real de a Cuatro:** 4 reales.
- **Real de a Ocho o Peso:** Múltiplo mayor de la moneda de plata acuñada desde el siglo XVI. Fue la moneda más abundante y famosa del mundo hasta el siglo XVIII.

- **Cincuentín:** (175 grs.) Moneda de 50 reales acuñada a partir de Felipe II en el Ingenio de la Moneda de Segovia. Equivalente a 1700 mrs.
- **Croat:** (3,15 gr.) Moneda barcelonesa creada por Pedro III (1285). Equivale a 18 Dineros. Los había de 1, 1/2 y 1/4.
- **Dieciocheno:** (3,15 gr.) Moneda de Valencia equivalente a 18 Dineros.
- **Novent:** (1,60 gr.) Moneda Valenciana equivalente a 1/2 Real castellano. Equivale a 9 Dineros.
- **Veintén de Portugal:** Equivalente a 19 mrs.
- **Tostón de Portugal:** Equivalente a 95 mrs.

Monedas reales de Vellón o de Cobre

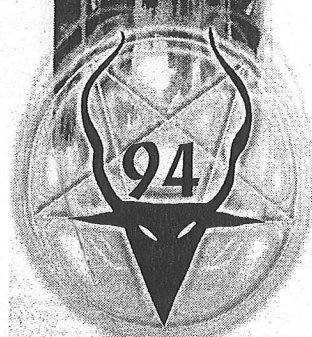
- **Blanca:** (1 gr.) 0,5 mrs. El apodo de blanca se debe a que está hecha de vellón. De esta época data la expresión popular "estar sin blanca".
- **Maravedí:** (1,30 gr.) Moneda que arrastra su nombre del árabe Morabeti y fue acuñada por primera vez por Alfonso VIII en 1172. Posteriormente sufrió infinidad de cambios y devaluaciones hasta quedar, en tiempos de los Reyes Católicos, convertida en moneda de vellón.
- **Ochavo:** 2 mrs.
- **Cuarto:** (1,35 gr.) 4 mrs. Moneda de cobre y primitivamente de vellón.
- **Cuartillo:** (2,50 gr.) 8 mrs y medio. Su nombre se refiere al cuarto de real de plata. En época de Felipe II se conoce como Tarja. Es de vellón.
- **Ardite:** (1,60 gr.) Moneda de vellón labrada en diferentes localidades de Cataluña y Rosellón durante los siglos XIV y XVII. Valor 1 maravedí.
- **Cornado de Navarra:** (0,80 gr.) Moneda de Vellón de Navarra que valía medio Maravedí.
- **Dinero:** (0,90 gr.) Del latín Denarius. Puede ser de vellón o cobre. Valía 1,4 mrs.
- **Dobler:** (2,00 gr.) Moneda equivalente, en general, a dos Dineros. Generalmente usadas en Baleares.
- **Senyal:** (2,15 gr.) Moneda de tipo local acuñada generalmente en Cataluña durante los siglos XV al XVII, de bajo valor, de vellón y cobre.
- **Tarja:** Moneda de vellón de valor 2 Dineros. Circuló en Navarra.

Tras esta exhaustiva descripción de distintas monedas reales, debe quedar claro el por qué de la aparición de la moneda de cuenta y la razón por la cual usaremos esta para la publicación de los diferentes precios del mercado.

Moneda de Aragón

A modo meramente informativo incluyo la tabla con las monedas más corrientes en el Reino de Aragón.

	Libra (Oro)	Florín (Oro)	Croat (Plata)	Sueldo (Plata)	Dinero (Vellón)	Mrs
Libra	1	1,25	13	20	240	340
Florín		1	10,5	16	192	272
Croat			1	1,5	18	25,5
Sueldo				1	12	17
Dinero					1	1,41



Moneda Corriente

En ciertas zonas, debido a la escasez de moneda, se puso precio a los cereales, al azúcar y a otros productos para que circularan con valor monetario y los vecinos pudieran a cambio de ellos recibir mantenimientos y ropas. Así se establecerían, por ejemplo, valores como los expuestos a continuación:

Moneda	valor en mrs
arroba de azúcar	400
fanega de trigo	200
fanega de cebada	70

Otras formas de pago

A pesar de que el uso de la moneda estaba bastante extendido, la importancia del trueque era también grande, no sólo para el marco local sino también para el regional e incluso el internacional, bienes a cambio de bienes, trabajo a cambio de bienes, o trabajo a cambio de trabajo. Esto no tiene porque ser debido a la escasez de moneda, que en muchos casos escaseaba, sino a que en numerosas ocasiones se prefería realizar los intercambios en especie, para así participar en un comercio a tres bandas o más. Evidentemente, otra de las razones para que se diese el trueque era su sencillez, una mercancía por otra que se necesitaba, sin más complicaciones, máxime en una sociedad que era eminentemente rural. Aún así, aunque el trueque estuviera muy desarrollado, era minoritario frente al pago en moneda.

Del mismo modo, fue corriente realizar algún tipo de intercambio mediante el pago en deudas hacia otra persona, es decir, mediante libranzas.

Para el transporte marítimo hay que mencionar que fue frecuente el uso de cartas de crédito y letras de cambio. Especialmente destacado fue su papel en el ámbito internacional, donde este tipo de mecanismos permitió limitar los riesgos del transporte de grandes cantidades de dinero a larga distancia.

La revolución de los precios durante el siglo de Oro: La edad de oro de Castilla en el siglo XVI no se dio sólo en la literatura, el arte y la expansión imperial, sino también en la estabilidad monetaria; es el único siglo en su historia que no presenta discrepancias graves en cuanto a la paridad en ninguna de sus monedas. Pero esta edad de oro fue seguida por una auténtica edad de bronce. Tanto Carlos V como Felipe II rehusaron envilecer la acuñación, pese a la bancarrota de la hacienda, en una época en que ambos sostenían tremendas guerras para consolidar imperios de ámbito mundial y proteger y propagar la fe católica. Sin embargo, espoleados por su ambición imperialista y su fanatismo religioso, ambos monarcas derramaron la sangre y dilapidaron la riqueza de España en los campos de batalla del mundo entero. Las dilapidaciones de la familia real y los cortesanos, las intrigas de Felipe II y la agitación reinante en las posesiones españolas en Italia, Holanda, Portugal, Flandes, Alemania, Austria, África... todo contribuyó a multiplicar las cargas financieras que recibiría en herencia Felipe III (1598-1621).

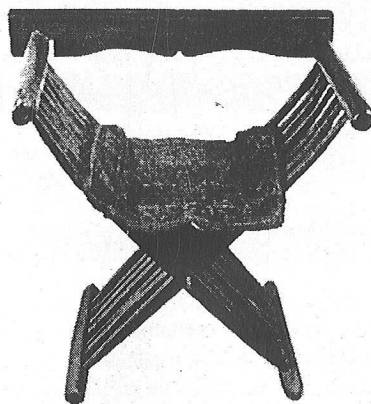
Al subir al trono, Felipe III, viendo la precaria situación económica que había heredado, buscó soluciones rápidas que le proporcionaran grandes beneficios. Como primera medida decidió desposeer al vellón de su contenido en plata autorizando la acuñación de vellón de cobre puro, medida que le proporcionaba más de un 100% de beneficios. Pero las emisiones siguientes serían aún

peores. Con la excusa de reducir el coste del manejo y transporte del vellón, ordenó una reducción del 50% en el peso del vellón de cobre, sin embargo, el hecho de que se utilizaran parte de los beneficios así obtenidos para pagar a jefes y soldados de las guarniciones de Castilla atrasos de hasta cinco años, sugiere que había otros motivos. Pero el gobierno aprovechó aún otra fuente de ingresos. Ordenó a los tenedores de vellón, adquirido con anterioridad a estas medidas, que lo condujeran a las cecas en un plazo de treinta días para su resello al doble de su valor nominal, recibiendo los propietarios el número de maravedís entregados en el vellón resellado. Como consecuencia de todas estas medidas, seguidas también posteriormente por Felipe IV, y a la emisión de enormes cantidades de monedas de cobre, la plata y el oro tendieron a ser eliminados de la circulación y, en consecuencia, el vellón se empezó a depreciar en relación a la plata. Son frecuentes las quejas de distintas ciudades a la corona, donde informan que ni el oro ni la plata circulan en absoluto y que es difícil encontrar un solo real. Así, en 1644, el contador del Convento de Nuestra Señora de Sandoval (León) escribía en su libro: "La moneda corriente más pequeña es un cuarto. Ya no corren reales de plata y los reales de a ocho son una ilusión de la imaginación, cotizada a 11 reales (de vellón)". Así, en el siglo XVII, más del 90% de las transacciones se hacían pagando en cobre, empezándose a premiar la plata y por ello los precios comenzaron a subir.

En general, se admite que el alza de los precios de las mercancías durante el siglo XVII se debe, principalmente, al envilecimiento y a la sobrevaluación de la moneda de vellón; pero también se citan como causas que contribuían a ello el ruinoso sistema fiscal, la despoblación, la manipulación del mercado, el alto coste del trabajo, la vagancia, el lujo, la decadencia de la agricultura, el cercado de pastos y bosques comunes, las maquinaciones de los negociantes extranjeros (en especial de los genoveses), el exceso de festividades religiosas, la aversión que los españoles de estratos sociales superiores sentían hacia el esfuerzo físico y la tendencia de las clases bajas a la holganza y el vagabundeo, así como la gran cantidad de plata y oro que llegó desde las Indias, que alteró rápidamente los precios de los artículos de uso corriente.

¿Cómo reflejar esta subida de los precios a nivel de juego?

Si se quiere jugar a Villa y Corte y ser fiel a los precios que se manejaban en el siglo XVII, se puede hacer una aproximación, más o menos válida, multiplicando los precios de todos los productos por 3, si se juega entre 1600 y 1625, y por 4 si se juega de 1625 a 1650.



Pesos y Medidas

Los usos metrológicos en Castilla se han caracterizado en toda la era moderna por su heterogeneidad, incongruencia y complicación. Desde la edad media la anarquía de la nobleza repercutió en las pronunciadas diferencias de pesos y medidas regionales, y es fácil adivinar que al subir al trono los Reyes Católicos el caos estaba en su apogeo. Sin embargo, no sería hasta 1488 cuando Fernando e Isabel se decidieran a abordar seriamente la unificación de los pesos y medidas, nueve años después de que la Beltraneja tomara los hábitos y sólo uno después de la toma de Málaga y de que pareciese inevitable la caída de Granada.

Surge entonces la figura del marcador mayor, personaje encargado de la custodia y difusión de los pesos oficiales. Este era además responsable de la inspección de los pesos y medidas de las cabezas de partido, dónde se instaló un sellador nombrado por la corona y responsable, a su vez, por lo menos al principio, ante el marcador castellano. Por otro lado, el corregidor, uno de los instrumentos fundamentales empleados por los Reyes Católicos y los Austrias en su política de supresión de las libertades municipales, se convirtió también en un agente eficaz de difusión de los patrones metrológicos. Al posesionarse del cargo, el corregidor requería a todos para que presentasen sus pesos y medidas a inspección y, en caso necesario, procedía a su ajuste respecto de las unidades oficiales. Todas estas medidas contribuyeron a la unificación, pero no por ello desaparecieron las medidas locales.

Hay que tener presente que las mediciones exactas son un fenómeno moderno, consecuencia y causa a la vez del progreso científico e industrial. Varios fenómenos prueban las insuficiencias de la metrología castellana. Entre otros, la necesidad de prohibir formalmente, a fines del siglo XV, el uso de trigo para pesar monedas, el fracaso de las disposiciones y ordenanzas metrológicas en su intento de especificar si la medición de áridos debía hacerse rasando el contenido del recipiente o colmándolo y la persistencia de unidades tan imprecisas como la "carga", el "saco" y el "cesto".

Medias de áridos

Los áridos incluyen productos como el trigo, los garbanzos, la cebada, las nueces, las avellanas, la cal, el yeso, el cilantro o la mostaza.

Medidas de áridos para Castilla

1 cuchara = 0,4 litros, aproximadamente.

1 cuartillo = 1,15 litros.

12 cucharas = 1 celemin o almud = 4,6 litros.

4 cuartillos = 1 celemin = 4,6 litros.

4 celemines = 1 hemina = 18,5 litros

12 celemines = 1 fanega = 55,5 litros.

4 fanegas = 1 carga (grano) = 222 litros.

12 fanegas = 1 cahíz = 666 litros.

Nótese que en esta tabla y en las siguientes hay bastantes valores que no cuadran exactamente, esto es debido a que los valores no han sido recalculados, sino tomados directamente de los patrones de la época que distan mucho de ser exactos.

La cuchara y el cuartillo eran demasiado pequeños y el cahíz demasiado grande para ser de uso general, de ahí que la fanega y el celemin gobernasen de hecho la mayoría de los intercambios. El celemin se usaba con mayor frecuencia en el comercio al por menor y la fanega en el mayoreo. La fanega de Ávila, oficial para el reino de Castilla desde 1435, oscilaba en torno a los 55,5 litros.

Medidas lineales

Medidas lineales en Castilla

1 pulgada = 2,33 cm.

1 dedo = 1,75 cm.

1 palmo = 7 cm.

1 codo = 42 cm.

12 pulgadas = 1 pie = 28 cm.

16 dedos = 1 pie = 28 cm.

4 palmos = 1 pie = 28 cm.

3 pies = 1 vara = 84 cm.

2 codos = 1 vara = 84 cm.

Las únicas medidas que aparecen con frecuencia en relación con los tejidos son la vara y el palmo. La pulgada y el dedo eran demasiado pequeños para su uso comercial generalizado, y eran raras las ventas por pies o codos. La vara castellana, o de Burgos, es de unos 0,84 metros.

Medidas de líquidos

Medidas de vino en Castilla

1 cuartillo = 1/2 litro.

4 cuartillos = 1 azumbre = 2 litros

8 azumbre = 1 cántara = 16,13 litros.

7 cántaras = 1 carga = 113* litros.

16 cántaras = 1 moyo = 258* litros.

La carga aparece rara vez fuera de Castilla y el cuartillo sólo se utiliza en pequeñas ventas al menudeo. Una cántara de Toledo se aproxima a los 16,13 litros.

Medidas de Peso

Pesos en Castilla

1 pesante = 0,9 gr.

2 pesantes = 1 dracma o adarme = 1,8 gr.

4 dracmas = 1 cuarta = 7 gr.

4 cuartas = 1 onza = 28,75 gr.

16 onzas = 1 libra = 460 gr.

32 onzas = 1 libra carnicera = 920 gr.

4 libras = 1 arrelde = 1.840 gr.

25 libras = 1 arroba = 11,5 kg.

4 arrobas = un quintal = 46 kg.

1 quintal macho = 150 libras = 69 kg.

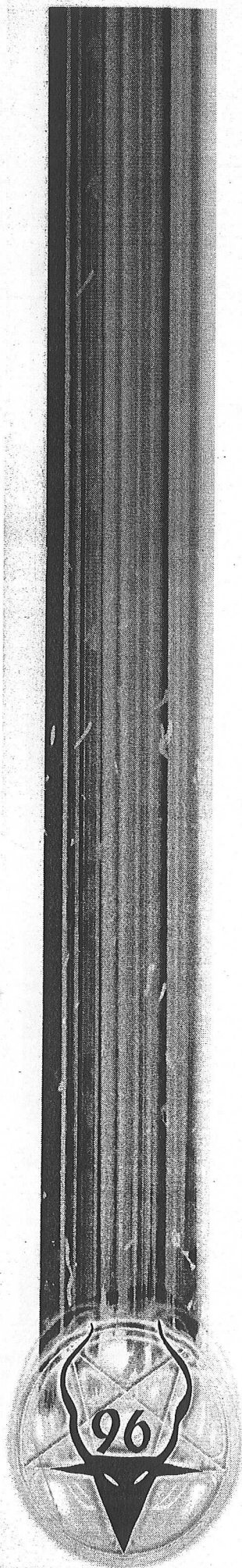
10 arrobas = 1 carga = 115 kg.

16 arrobas = 1 caja = 184 kg.

4 cajas = 1 tonelada = 736 kg.

144 arrobas = 1 carretada = 1.656 kg.

La cuarta y la onza se reservaban casi exclusivamente para las especias. Más del 80 por ciento de los productos



pesados se vendían en libras. Reservados para artículos voluminosos, como la lana, estaban el quintal y la arroba. El arrelde, utilizado sólo para la carne, aparece muy rara vez en Andalucía, y en 1550 había desaparecido virtualmente de las dos Castillas. El quintal macho se usaba sólo para el hierro y el acero. Las especias se vendían por adarmes (1/16 de onza) y pesantes (1/32 de onza) en las ventas a consumidores particulares. La caja y la tonelada son medidas usadas en el flete de barcos y el transporte de mercancías en general. La libra castellana de 16 onzas equivalía a unos 460, 093 gr.

Número

Los productos más importantes que se vendían por número eran las gallinas, los huevos, las naranjas, los ladrillos y las sardinas; las unidades más corrientes eran la unidad, el par, la docena, el ciento y el millar. El papel se vendía por resmas y manios (1 resma contiene 20 manos), y los ajos por ristras (66 ristras son 11 arrobas, aproximadamente).

La Posada

El precio incluye la estancia en la habitación común, con un fuego encendido si el tiempo es frío y una comida normal.

Alojamiento completo para una noche	102 m
Solo dormir hab. compartida con cama	68 m
Dormir en la sala común, siempre que se consuma algo o se haga algún trabajo en la posada	Gratis
Establo y alimento para el caballo	102 m

Lujos en posadas

Habitación privada, con puerta	136 m
Una comida sencilla	34 m
Las comidas de todo un día	68-102 m
Bocados de manjar blanco	8 m c/u
Asado de carnero (ración)	34 m
Ave de caza o de corral, asadas en espetón	68 m
Un lechón asado	306 m
Algo de queso de cabra y pan	10 m
Empanada de menudillos	8 m c/u
Una jarra de vino (el cuartillo, o sea 1/2 l.)	3 m
Una jarra de aguardiente (el cuartillo)	5 m
Una jarra de leche (el cuartillo, o sea 1/2 l.)	4 m
Pan, 1/4 de libra	4 m
Huevos	2 m c/u
El agua del pozo	Gratis
Avena para el caballo	34 m

El mercado de caballos

Todas las monturas están entrenadas para su función. Ninguno está entrenado para combatir. Todos son de distintos tonos de marrón (color especial precio x2).

Caballos de monta

Corcel	85 000 m
Acémila	17 000 m
Caballo de tiro	6 800 m
Cuartago (rocín de mediano cuerpo)	6 800 m
Jamelgo	3 400 m
Mula	17 000 m
Burro	4 080 m
Asno	1 700 m

Aderezos de la brida

Albarda (silla de caballerías de carga)	102 m
Alforjas de cuero de camino	68 m
Aparejo básico (silla de montar y arreos)	1 090 m
Aparejo de lujo (repujado, etc.)	6 800 m

Mercado de los carros

Carro normal (tirado por 1 o 2 caballos)	8 840 m
Carruaje pequeño (tirado por 1 o 2 cab.)	27 200 m
Carruaje grande de lujo (1, 2 o 4 cab.)	176 250 m

Los sastres

El precio se refiere a vestiduras completas

Ropa humilde hombre	612 m
Ropa humilde mujer	1 112 m
Ropa elegante pero sencilla hombre	5 950 m
Ropa elegante pero sencilla mujer	10 200 m
Ropa lujosa de hombre	11 900 m
Ropa lujosa de mujer	20 400 m
Ropa de niño sencilla	1 122 m

Prendas sueltas

Bolsillo para los dineros, colgado al cinto	17 m
Capa de paño pardo	1 190 m
Gautes de carnero	204 m
Sombrero de fieltro forrado de tafetán	170 m
Botas de camino	408 m
Un par de zapatos doblados	204 m
Un par de alpargatas de cáñamo	34 m

Diversos objetos variados

Antorchas	12 m
Baraja de cartas	20 m
Cazo de azófar	102 m
Cuerda (10 m)	204 m
Canzúas	272 m
Garfio	136 m
Libro de horas (devocionario) muy simple	102 m
Manta	375 m
Mochila o zurón	300 m
Odre (1 litro)	102 m
Pergamino, tinta y pluma	28 m
Libro en blanco para tomar notas	102 m
Saco	68 m
Yesquero	68 m
Flauta	5 m
Laúd	204 m
Joyas	102 a
	100 000 m



El armero

Armaduras completas	
Peto de cuero	8 ducados
Peto con refuerzos	12 ducados
Cota de malla	25 ducados
Cota con refuerzos	45 ducados
Ropa gruesa	6 ducados
Ropa acolchada	8 ducados
Ropa de cuero	12 ducados
Coraza	15 ducados
Armadura ligera	20 ducados
Armadura de placas	75 ducados
Armadura imperial, para grandes señores	1 000 ducados
Casco	1 ducado
Yelmo	3 ducados
Yelmo con visera	7 ducados

Armas

Las armas listadas en este apartado vienen sin sus fundas.

Alabarda	102 m
Alfanje	1 020 m
Espada normal	680 m
Cuchillo	34 m
Cutlass	510 m
Daga	136 m
Daga de guardamano	340 m
Espada afarolada	1 190 m
Espada corta	510 m
Espada normal	680 m
Espada ropera	680 m
Espadín	272 m
Espadón	1 020 m
Estilete	136 m
Florete	510 m
Garrote	17 m
Hacha de mano	68 m
Hacha de combate	272 m
Honda	12 m
Lanza corta	68 m
Lanza larga	136 m
Maza pequeña	68 m
Maza pesada	136 m
Media pica	102 m
Palo	34 m
Pica	136 m

Armas de caza

Arco corto, con sus fundas y carcajes	340 m
Arco largo, con sus fundas y carcajes	1 020 m
Flechas para arco, una docena	28 m
Ballesta, con sus fundas y carcajes	1 360 m
Saetas para ballesta, una docena	56 m
Lanza para jabalíes	102 m

Armas de fuego

Pistola	1 360 m
Arcabuz	1 360 m
Culebrina de bronce de 2.700 Kg	20 400 m
Pólvora para disparos, 10 cargas	34 m
Balas (10)	17 m

Escudos

Escudo normal de madera	204 m
-------------------------	-------

Profesionales

Una noche con prostituta de clase baja	170 m
Una noche con una cortesana de buen ver	1 875 m
Médico, físico de las llagas, por semana*	680 m
*Los honorarios son proporcionales a la fortuna de los enfermos, y tanto pueden pagarse en dinero como en especie. Al rico se le pagan 20 ducados, mientras que al pobre se le pide un gajo, un pan, un pollo, queso o huevos y, si el paciente es verdaderamente pobre, no se le cobra nada.	
Un maestro, por semana, se aprenda o no	102 m

Servidumbre

Criados, por mes	340 m
Soldados novatos, por mes	340 m
Soldados expertos, por mes	680 m
Hombres de armas a caballo	1 360 m

El Puerto

Barca (2 o 3 tripulantes)	50 ducados
Carabela	450 ducados
Carraca	450 ducados
Coca	300 ducados
Fusta	150 ducados
Galeota	250 ducados
Galera	3 000 ducados
Galeaza	4 300 ducados
Nao	400 ducados
Saeta	750 ducados

Posesiones

Cabaña	3 400 m
Granja	37 400 m
Casa sencilla en la ciudad	37 400 m
Casa normal en la ciudad	272 000 m
Casa lujosa en la ciudad	750 000 m
Torre fortificada	1 200 ducados
Castillo pequeño	6 000 ducados
Castillo grande	96 000 ducados
Puente de madera	4 000 ducados
Puente de piedra	32 000 ducados
Noria de sangre	8 000 reales
Tierras de cultivo, por fanega	6 ducados
Esclavo joven ($\pm$ 22 años)	18 750 a 25 000 m
Esclavo muy viejo ($\pm$ 66 años)	3 000 m

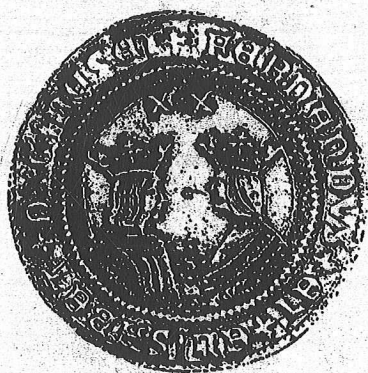
La moneda de Castilla

Ducado de Oro	375 maravedís
Real de Plata	34 maravedís
Maravedí de Vellón (aleación de cobre y plata)	

A efectos puramente orientativos, se podrá asumir que 4 maravedís equivaldrán a 1 euro, a principios del siglo XVI. Los precios para la segunda mitad del siglo XVI se multiplicarán por 2, dada la creciente inflación. Durante el primer cuarto del siglo XVII se multiplicarán por 3 y a partir de 1625 por 4. A efectos puramente orientativo, durante estas épocas el cambio del euro se establecerá, respectivamente, en 8, 12 y 16 maravedís. Obsérvese que si bien los precios de la mayoría de los productos no nos pueden parecer desorbitados, salvo quizás los del vestuario, si nos fijamos en los salarios estos sí son ridículamente bajos. El sueldo medio de un trabajador solía estar entre 6 000 y 12 000 maravedís al año, aunque eso sí, se solía proporcionar la comida aparte, y en algunos casos incluso una muda de ropa al año.



Las monedas en Aquelarre



20 Excelentes



10 Excelentes



Doble Excelente



Excelente



Escudo



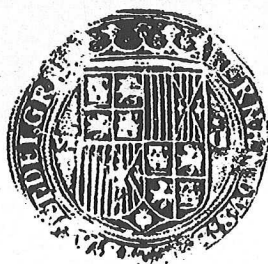
Medio Castellano



1/2 Ducado



1/2 Excelente



Real de a ocho



Real de a cuatro



Real de a tres



Real



Medio Real



Cuatro Maravedís



Dos Maravedís

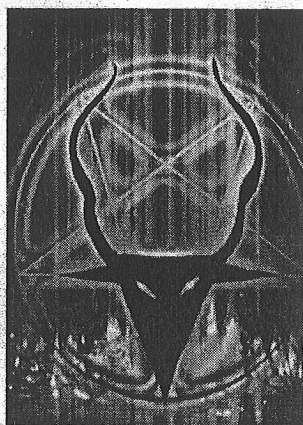


Blanca

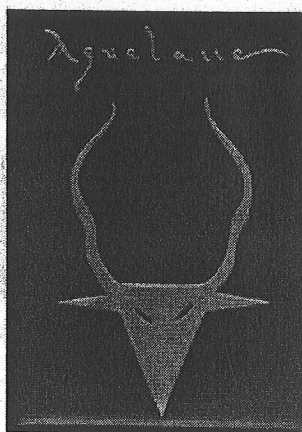
Para más información
<http://www.anatema.net/>

Quepuntoes

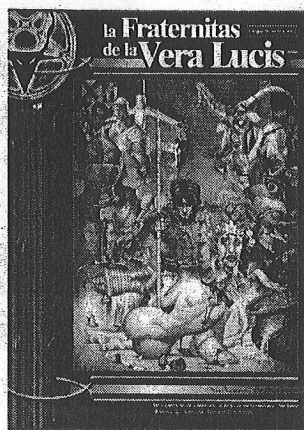
COLECCIÓN AQUELARRE



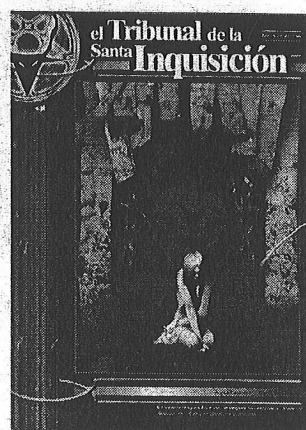
AQU002
Aquelarre básico



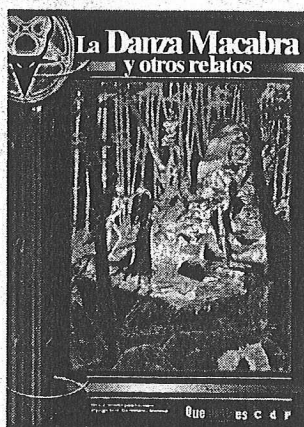
AQU003
Aquelarre básico



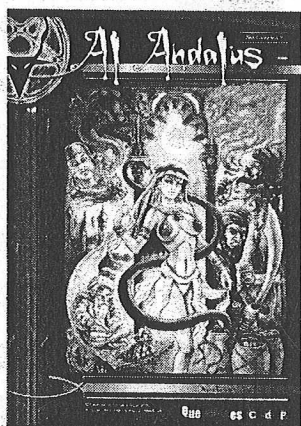
AQS001
Fraternitas de la Vera Lucis



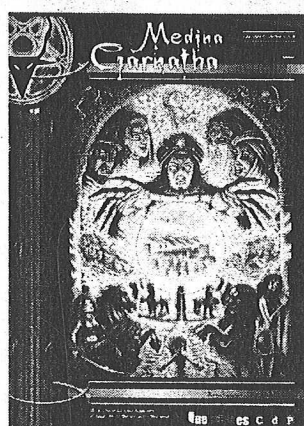
AQS002
Santa Inquisición



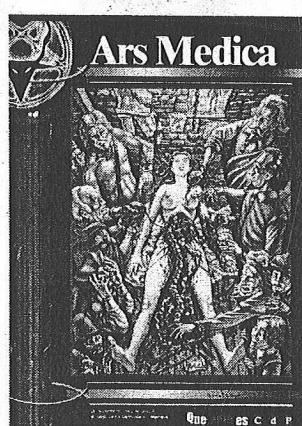
AQS003
Danza Macabra



AQS004
Al Andalus



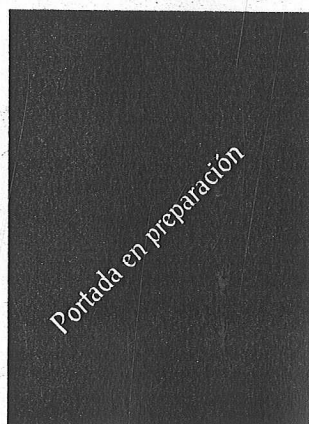
AQS005
Medina Gornatha



AQS006
Ars Medica



AQS007
Jentilen Lurra



AQS008
Grimorio

Para más información
<http://www.quepunto.net/>
<http://es.groups.yahoo.com/group/Aquelarre/>



Ars Medica

Así como Dios creó todas las enfermedades, creó un remedio específico para cada una de ellas. Se encuentran en la naturaleza por todas partes, puesto que el mundo entero es una farmacia y Dios el más alto farmacéutico.

Todos los medicamentos son venenos y nada más. Sólo la dosis correcta hace que no actúen como venenos.

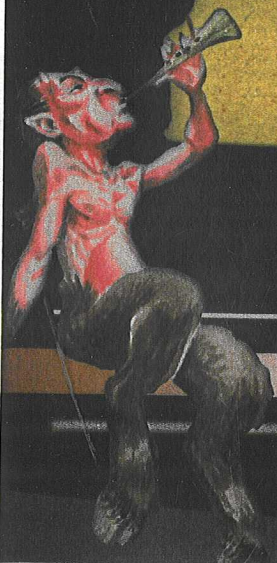
Y es que la medicina no es sólo ciencia, sino también arte...

de los escritos de Paracelso

Para aquellos que rechazan la magia, los rezos y la espada, ha llegado el suplemento definitivo de Aquelarre:

Ars Médica incluye entre otras muchas cosas

- ▶ Dos nuevas clases de personaje
- ▶ Una descripción exhaustiva y rigurosamente histórica sobre la medicina, la salud, la enfermedad y los hospitales medievales.
- ▶ Nuevas reglas de curación
- ▶ Amplias tablas sobre remedios curativos y venenos
- ▶ Además tres aventuras listas para jugar: Ojos verdes, Carne de Momia y El hombre que ríe, que pueden jugarse por separado o formando una campaña enlazada, ya que comparten los mismos PnJ y una misma trama argumental.



20 €



9788495949219

Que punto es