

ALBEITERÍA

Por Iván Abad

“Los caballos para la guerra, los camellos para el desierto y los bueyes para los pobres” Este verso tradicional del Sáhara habla de la importancia que tenía para el mundo árabe, precursores de la albeitería, el caballo sobre el resto de los animales. Sobre la procedencia del término no se está muy de acuerdo, aunque parecen más que evidentes las raíces musulmanas. Si es del médico, farmacólogo y botánico Ibn al-Baytar “hijo de veterinario” o del término siríaco *biyatr*, o del hebreo *btr.batar* o de las similitudes fonéticas, según los estudiosos, entre *veterinarianum* y *albeytar* le corresponde dirimirlo a los sabios.

Antes de entrar en más detalles deberíamos separar las artes del estudio de la albeitería. Los árabes distinguieron dos: la *hipiatria* o medicina del caballo y la *hipología*, que viene a ser el estudio general del animal. Esto es fisiología, reproducción, cría y hasta su manejo, cultura y cualidades.

LOS INICIOS

“El mejor lugar que se puede encontrar en la tierra es la montura de un caballo a galope” Esta afirmación, escrita por el poeta Al Mutannabi, demuestra la adoración que sentía este pueblo clásico por el animal, no es de extrañar pues el esmero

que le otorgaban a la sanidad y cuidado del mismo.

Pero no todo empezó con los árabes, en torno al siglo VII un veterinario de nombre Ibn Jakoub se inspiró en determinados tratados griegos, persas, sirios e hindús para crear una obra de equitación y herraje, probablemente el primer texto serio de la cultura musulmana. De aquí en adelante numerosos autores, no solo de albeitería, ayudaron a mejorar los conocimientos sobre el caballo. Abu al Qasim (Abucalsis en el mundo latino) introdujo a través de los treinta volúmenes de su obra, la enciclopedia *Al-Tasrif*, unas decenas de instrumentos quirúrgicos aplicables a la albeitería. El gran Avicena se dedicó a la medicina (humana y animal) y en la parte que nos toca se inspiró en Aristóteles, sobre todo en lo referente a la patología del caballo. Aunque una de las primeras obras árabes sobre albeitería correría a cargo y cuenta de un rey de la antigua Persia, Kabus El Maolí, quien dejó en su enciclopedia un legado para formar a su hijo como futuro heredero y tener amplios conocimientos. En torno al caballo le aportó un amplio estudio de su salud y clases de enfermedades a través de lecciones de hipología e *hipiatria*.





El médico sevillano Avenzoar pasó a la historia como observador y practicante, en contra de sus colegas con lo que ello conlleva, para observar lo que otros especulaban. En cuanto al animal nos dejó un estudio sobre enfermedades parasitarias descubriendo el causante de la sarna, el ácaro *Sarcoptes scabiei*. Abu Zacaría, un intelectual poseedor de grandes terrenos agrícolas que se centró en los conocimientos sobre cultivos y ganadería, llegó a describir 111 enfermedades de los équidos y numerosos tratamientos terapéuticos en su libro *Kitah al Felalhah*.

El cordobés Averroes, contrario al dogmatismo que originó posteriormente un movimiento filosófico e intelectual (averroísmo) aportó el llamado Libro de los Animales, *Kitab Al-Hayawan*, en el que habla sobre las funciones de los órganos vitales de los seres. Pero fue Abu Bekr, hijo de un sanador de animales de El Cairo quien se dedicó de entero a la profesión de albéitar. Suyo fue uno de los textos más importantes de la *hipiatria* árabe, gracias al sultán egipcio Mohammed al Nacer ibn Kalawūn, al que sirvió como caballerizo mayor. El Nacerí, que así se denomina la obra, contiene amplios conocimientos sobre las enfermedades de la piel, incluidas las heridas y su tratamiento, diferentes procesos internos del animal, métodos quirúrgicos y terapéuticos.

Gracias a los amplios conocimientos de los árabes que nos transmitieron debido a la invasión, la península será espectador del esplendor de la albeitería española, la más adelantada durante siglos en toda Europa.

EL ESPLENDOR

Fingen los hombres a veces mostrarse por sabios en cosas que no lo son, de manera que se sigue por ellos daño a los que no los conocen y los creen; y por ello decimos que si algún hombre recibiere de alguna piedra preciosa para engastarla en sortija o en otra cosa por precio cierto, y la quebrantase engastándola por no ser sabedor de hacerlo o por otra culpa suya, que debe pagar la estimación de ella a bien vista de hombres buenos y conocedores de estas cosas. Y esto que dijimos de los orfebres se entiende también de los otros menestrales, y de los físicos y de los cirujanos y de los albéitares y de todos los otros que reciben precio por hacer alguna obra o por medicinar alguna cosa, si errasen en ella por su culpa o por su falta de saber (Ley 10. Título 8. Las Siete Partidas de Alfonso X El Sabio)

Alfonso X El Sabio estableció un régimen jurídico unificado en Castilla y nombró la categoría de albéitar por primera vez, una protección de la profesión y sin duda un importante reconocimiento.

En los inicios de la reconquista los albéitares españoles recelaban del nombre de la profesión, debido a su origen árabe por lo que preferían denominarse maestro herrador. Y de igual manera, los mudéjares optaban por llamarse *ferradores* para evitar conflictos.

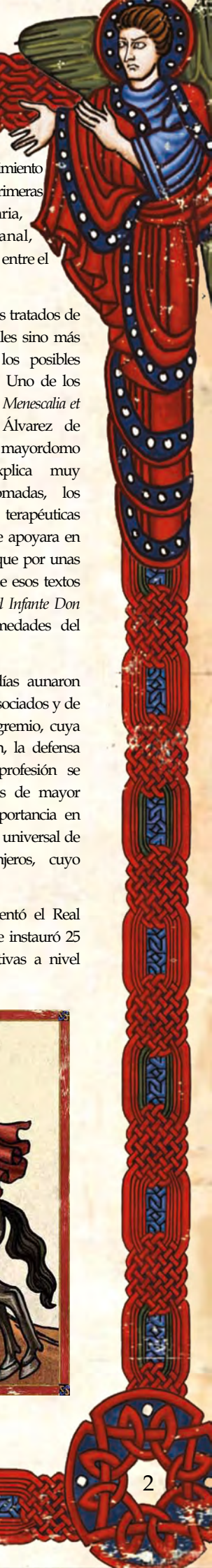
Durante el siglo XIII apareció el esplendor de la escolástica, creencia teológica y filosófica que intentaba coordinar la fe y la razón teniendo como principio la Biblia y apoyada en la

filosofía griega. Además se desencadenó un movimiento intelectual en Europa que provocó el origen de las primeras universidades, donde no se dio cabida a la veterinaria, quedose pues meramente como oficio artesanal, ahondando en la brecha, ya de por si importante, entre el médico y el albéitar.

A pesar de este contratiempo aparecieron numerosos tratados de albeitería, no siempre dirigidos hacia los profesionales sino más hacia caballeros y reyes, pues debían conocer los posibles problemas y tratamientos de sus costosos caballos. Uno de los más valiosos de los escritos existentes fue el *Libro de Menescalía et de Albeytería et Física de las bestias*, de Juan Álvarez de Salamiellas (siglo XIV), encargo de Juan de Beárn, mayordomo mayor de Bigorre, Francia. El tratado explica muy detalladamente, incluso con imágenes policromadas, los cuidados externos del equino hasta la patología y terapéuticas quirúrgicas. Aun así, es probable que Salamiellas se apoyara en muchos de los tratados que existían en la época y que por unas razones o por otras no salieron a la luz. Algunos de esos textos anónimos son *El libro de los caballos* o *Manuscrito del Infante Don Fadrique* que se centran en las diferentes enfermedades del caballo, sus remedios y prácticas de cirugía.

Sobre la segunda mitad del siglo XIV las cofradías aunaron una reglamentación del trabajo, en beneficio de los asociados y de sus clientes potenciales. De esta manera nació el gremio, cuya función permitió controlar el acceso a la profesión, la defensa de sus derechos y la jerarquía gremial. Esta profesión se encontraba en las grandes ciudades y en lugares de mayor densidad de ganado equino, tuvieron mucha importancia en comercios y ferias así como en la Mesta, proveedora universal de los fabricantes de paños nacionales y extranjeros, cuyo centro neurálgico fue Medina del Campo.

Con la llegada de los Reyes Católicos se reglamentó el Real Tribunal del Protoalbeiterato en el año 1500, que se instauró 25 años antes. Básicamente fue una serie de normativas a nivel nacional para el ejercicio de la profesión.



ALBEYTAR, NUEVA PROFESIÓN

Esta profesión es de origen villano, burgués, mercader o ciudadano.

Engloba a los herradores, estudiosos, sanadores que dedican un mayor esmero en encontrar soluciones a las enfermedades de los equinos y otras bestias, siguiendo o no la escolástica o el dogma, siendo más un averroísta o por el contrario, un continuador. Por lo tanto esta profesión puede comprender desde un simple herrador que con las distintas herraduras puede evitar o corregir lesiones, pasando por un albeítar que se dedica a hacer sangrías y pequeñas intervenciones quirúrgicas como la castración o hasta un verdadero doctor en la albeitería de la época, observador y científico.

Para hacer las tiradas de albeitería tendremos en cuenta Con. Animal más Medicina y el resultado lo dividiremos entre dos.

- * **Mínimos de Características:** Habilidad 15, Cultura 10
- * **Competencias primarias:** Con. Animal, Artesanía (Herrar), Medicina y Sanar.
- * **Competencias secundarias:** Alquimia, Cabalgar, Con. Mineral, Con. Vegetal, Cuchillos o Palos, Empatía, Idioma (a elegir), Leer y escribir y Memoria.
- * **Ingresos Mensuales:** La suma de los porcentajes de Con. Animal y Medicina entre dos si es de origen Villano o Ciudadano y ese mismo resultado por 5 si es de origen Burgués o Mercader.

LAS ENFERMEDADES DEL CABALLO

Ya que se trata de un juego de rol y evitando ralentizar el ocurrir pues puede llegar a ser tedioso obviaremos las enfermedades del caballo en particular y del ganado en general. Simplemente mencionar algunas comunes como la infosura, azoturia, sarna, cólicos, gripe, tétanos, perioritis, tendinitis, parásitos externos, putrefacción de la ranilla, adenitis, hormiguillo, anemia, moquillo y un largo etcétera.

No todas ellas son curables en la Edad Media, pero lo más importante era el tratamiento preventivo. Higiene y limpieza para con el animal y las cuadras así como un buen herrado ayudaban a mantener sano al caballo. Existían emplastos de distintos ingredientes presentes en la época que ayudaban a mejorar las enfermedades e incluso superarlas. El suplemento de Ars Medica ya lanzó bastante claridad sobre la materia como para dar una vuelta de tuerca más.

LAS RAZAS Y TIPOS

Aquí paso a detallar, de manera particular, las razas de caballos existentes en la Edad Media y sus características. Durante esta época se daba mayor importancia al uso del animal que a la raza, existiendo salvedades como por ejemplo el caballo español. En Europa fueron muy valorados y eran los más costosos. Existen razas que por su distancia con la península sería harto complicado hallarlas, aun así las expongo porque no soy yo quien diré al DJ que nunca se vieron por

Castilla o por Aragón, ni creo que nadie se atreva a decir aquesta cosa pues a Medina del Campo llegaban todas las bestias que en el mundo conocido existieren. Y si alguien se atreve con módulos más allá de la península buena herramienta será para el aventurado.

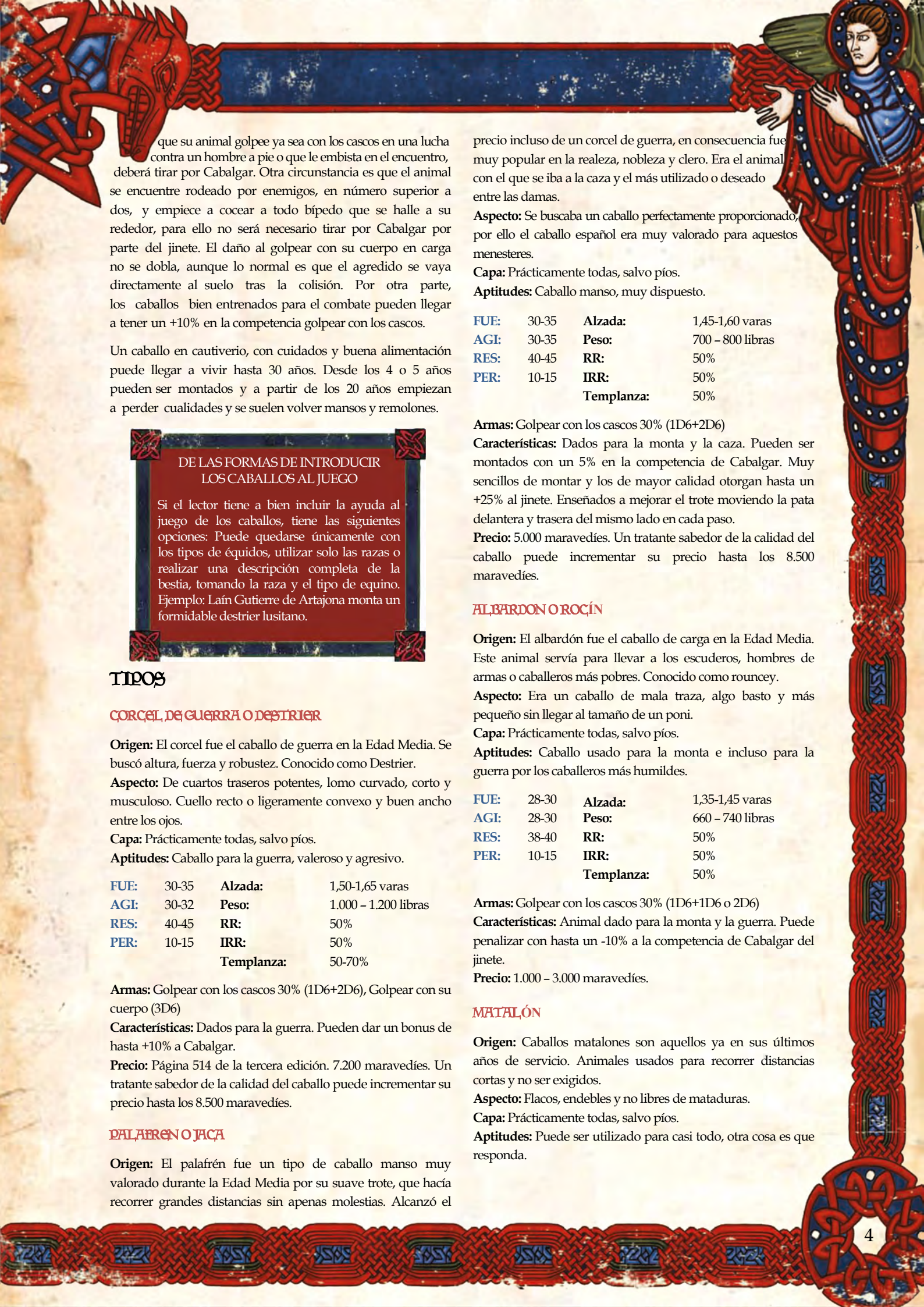
Diferenciaremos entre las aptitudes de cada raza y las actitudes del caballo. Dentro de las aptitudes englobamos las características propias de la raza, un Brabantino siempre fue un formidable corcel de guerra por su fuerza y alzada, muy capaz de llevar a la batalla a un caballero y su pesada armadura, en cambio un Asturcón ha ido siempre dirigido hacia el tiro y los trabajos de campo e incluso utilizado en las minas. Entenderemos, en cambio, las actitudes del caballo por el entreno que se le ha aplicado, ya sea de monta, de tiro, para trabajos en el campo o para la guerra. Toda raza, en principio, puede ser preparada para cualquier trabajo, pero entendemos que el Pottoka Vasco puede ser un poco contraproducente utilizarlo para la guerra. No me imagino a un poni llevando a un guerrero, lo siento, no.

La templanza de los caballos será mayor cuanto más para la guerra haya sido entrenado. Los equinos no preparados para la guerra en escaramuzas pueden aplicar un malus de hasta -25% al jinete en su competencia de Cabalgar obviando el posible bonus que tenga el animal. Todo caballo puede dar un malus a cabalgar de entre -5% a -25%, aunque muy buena sea su raza. Puede haber sido mal adiestrado, maltratado o haber cogido manías que no se ha sabido o no se ha querido corregir. Para evitar posibles engaños y adquirir un buen caballo o se tiene conocimiento (Con. Animal + Cabalgar entre dos) o se deja asesorar por gentes buenas y sabedoras de este arte que en cuestión de unos días pueden hacer una valoración correcta del equino. En términos de juego tres tiradas exitosas pueden dar las características exactas del animal.

Por otra parte, los caballos mansos ya sea por edad o por adaptación son muy sencillos de montar, en términos de juego incluso una persona con cabalgar entre 5% y 14% puede mantenerse sin necesidades de tiradas sobre el mismo. Pero la dificultad viene cuando son requeridos para el trabajo, ya que para trotar, cabalgar o para el tiro, pueden poner muchos problemas si no se les sabe manejar. En estos casos aplicaremos los malus que previamente el DJ haya tenido en cuenta. Este tipo de caballo sigue al resto de la manada, por eso no pone especial problema a la hora de la monta.

Los pesados caballos de tiro o labriegos son incómodos de montar por su amplio lomo (salvo los ponis), en términos de juego deberíamos tener en cuenta este detalle y premiar al jinete con un malus a la monta que puede ir desde -5% a -20% teniendo en cuenta el animal y sus experiencias.

Respecto al ataque del caballo, golpear con los cascos, hay que aclarar un punto. Como medio de defensa, el animal puede intentar cocear en un determinado momento, aunque la mayoría de estos animales son huidizos y solo atacarán si se les molesta demasiado, es un semental o hay una yegua cercana en celo y siempre en distancias cortas. Cuando un jinete quiere



que su animal golpee ya sea con los cascos en una lucha contra un hombre a pie o que le embista en el encuentro, deberá tirar por Cabalgar. Otra circunstancia es que el animal se encuentre rodeado por enemigos, en número superior a dos, y empiece a cocear a todo bípedo que se halle a su alrededor, para ello no será necesario tirar por Cabalgar por parte del jinete. El daño al golpear con su cuerpo en carga no se dobla, aunque lo normal es que el agredido se vaya directamente al suelo tras la colisión. Por otra parte, los caballos bien entrenados para el combate pueden llegar a tener un +10% en la competencia golpear con los cascos.

Un caballo en cautiverio, con cuidados y buena alimentación puede llegar a vivir hasta 30 años. Desde los 4 o 5 años pueden ser montados y a partir de los 20 años empiezan a perder cualidades y se suelen volver mansos y remolones.

DE LAS FORMAS DE INTRODUCIR LOS CABALLOS AL JUEGO

Si el lector tiene a bien incluir la ayuda al juego de los caballos, tiene las siguientes opciones: Puede quedarse únicamente con los tipos de équidos, utilizar solo las razas o realizar una descripción completa de la bestia, tomando la raza y el tipo de equino. Ejemplo: Laín Gutierre de Artajona monta un formidable destrier lusitano.

TIPOS

CORCEL DE GUERRA O DESTRIER

Origen: El corcel fue el caballo de guerra en la Edad Media. Se buscó altura, fuerza y robustez. Conocido como Destrier.

Aspecto: De cuartos traseros potentes, lomo curvado, corto y musculoso. Cuello recto o ligeramente convexo y buen ancho entre los ojos.

Capa: Prácticamente todas, salvo píos.

Aptitudes: Caballo para la guerra, valeroso y agresivo.

FUE:	30-35	Alzada:	1,50-1,65 varas
AGI:	30-32	Peso:	1.000 - 1.200 libras
RES:	40-45	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50-70%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6), Golpear con su cuerpo (3D6)

Características: Dados para la guerra. Pueden dar un bonus de hasta +10% a Cabalgar.

Precio: Página 514 de la tercera edición. 7.200 maravedíes. Un tratante sabedor de la calidad del caballo puede incrementar su precio hasta los 8.500 maravedíes.

PALAFRÉN O JACA

Origen: El palafrén fue un tipo de caballo manso muy valorado durante la Edad Media por su suave trote, que hacía recorrer grandes distancias sin apenas molestias. Alcanzó el

precio incluso de un corcel de guerra, en consecuencia fue muy popular en la realeza, nobleza y clero. Era el animal con el que se iba a la caza y el más utilizado o deseado entre las damas.

Aspecto: Se buscaba un caballo perfectamente proporcionado, por ello el caballo español era muy valorado para aquestos menesteres.

Capa: Prácticamente todas, salvo píos.

Aptitudes: Caballo manso, muy dispuesto.

FUE:	30-35	Alzada:	1,45-1,60 varas
AGI:	30-35	Peso:	700 - 800 libras
RES:	40-45	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6)

Características: Dados para la monta y la caza. Pueden ser montados con un 5% en la competencia de Cabalgar. Muy sencillos de montar y los de mayor calidad otorgan hasta un +25% al jinete. Enseñados a mejorar el trote moviendo la pata delantera y trasera del mismo lado en cada paso.

Precio: 5.000 maravedíes. Un tratante sabedor de la calidad del caballo puede incrementar su precio hasta los 8.500 maravedíes.

ALBARDÓN O ROCÍN

Origen: El albardón fue el caballo de carga en la Edad Media. Este animal servía para llevar a los escuderos, hombres de armas o caballeros más pobres. Conocido como rouncey.

Aspecto: Era un caballo de mala traza, algo basto y más pequeño sin llegar al tamaño de un poni.

Capa: Prácticamente todas, salvo píos.

Aptitudes: Caballo usado para la monta e incluso para la guerra por los caballeros más humildes.

FUE:	28-30	Alzada:	1,35-1,45 varas
AGI:	28-30	Peso:	660 - 740 libras
RES:	38-40	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+1D6 o 2D6)

Características: Animal dado para la monta y la guerra. Puede penalizar con hasta un -10% a la competencia de Cabalgar del jinete.

Precio: 1.000 - 3.000 maravedíes.

MATALÓN

Origen: Caballos matalones son aquellos ya en sus últimos años de servicio. Animales usados para recorrer distancias cortas y no ser exigidos.

Aspecto: Flacos, endeble y no libres de mataduras.

Capa: Prácticamente todas, salvo píos.

Aptitudes: Puede ser utilizado para casi todo, otra cosa es que responda.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

FUE:	22-26	Alzada:	1,35-1,55 varas
AGI:	24-27	Peso:	500 - 650 libras
RES:	28-30	RR:	50%
PER:	10-12	IRR:	50%
		Templanza:	40%

Armas: Golpear con los cascos 20% (1D6+1D6)

Características: Penalización a la competencia de Cabalgar de -15% a -25%.

Precio: 350 - 500 maravedíes.

CABALLO DE TIRO

Origen: El caballo de tiro fue utilizado tanto para trabajos labriegos como fuerza motriz de carros de carga o carruajes.

Aspecto: Era un caballo de gran fuerza, voluntarioso y de cuartos traseros grandes y potentes.

Capa: Prácticamente todas, salvo píos.

Aptitudes: Animal esforzado y voluntarioso en el trabajo.

FUE:	34-36	Alzada:	1,50-1,65 varas
AGI:	28-30	Peso:	1.200 - 1.400 libras
RES:	42-45	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+1D6 o 2D6)

Características: Animal dado para el tiro. Puede bonificar con hasta un 10% a Cond. Carro.

Precio: 700 - 800 maravedíes.

LIGERO O HOBBY

Origen: El caballo ligero es originario de Irlanda aunque también existen datos de su existencia en Francia. Se utilizaron caballos españoles y bereberes para su desarrollo.

Aspecto: Caballo de líneas proporcionadas y de aspecto muy cercano al español y bereber.

Capa: Prácticamente todas, salvo píos.

Aptitudes: Caballo usado para la monta y para la guerra, gracias a su agilidad y velocidad se usó para escaramuzas y guerrillas.

En la península este tipo de caballo está representado por el bereber y el español, incluso el árabe.

FUE:	30-32	Alzada:	1,35-1,45 varas
AGI:	33-35	Peso:	750 -840 libras
RES:	40-43	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50-70%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6)

Características: Animal dado para la monta y la guerra. Puede bonificar al jinete con hasta un +10% a la competencia de Cabalgar.

Precio: Desde los 3.000 hasta los 8.000 maravedíes dependiendo si está preparado o no para la guerra.

RAZAS

AKHAL-TEKE

Origen: En el oasis de Karakum apareció esta raza de caballos aproximadamente hace más de tres mil años, dando nacimiento a otras razas. Es un verdadero caballo del desierto, y jamás se ha dejado influir por otra raza.

Aspecto: Es un caballo elegante, de líneas alargadas, de orejas altas y finas. De musculatura delgada y de piel fina y escasas crines y cola.

Capa: Alazana, negra o torda, aunque también los hay de tonos claros, como cremas o perlina, en estos últimos el pelaje brilla a la luz del sol con reflejos metálicos plateados o dorados de enorme belleza.

Aptitudes: Caballo dotado para recorrer largas distancias sin apenas descanso. Se cruzó un desierto con este animal de 360 km en 3 días sin consumir agua alguna. Sobresale pues por su resistencia. Caballo de sangre caliente.

FUE:	30-32	Alzada:	1,50-1,55 varas
AGI:	33-35	Peso:	780-820 libras
RES:	46-50	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	60-80%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6)

Características: Cabalgar +10%+20%. Puede ser entrenado para la batalla por su valentía pero no es un animal dedicado para la caballería pesada. Golpear con su cuerpo o los cascos a los enemigos puede darse, pero no es lo habitual.

Precio: En la península puede rondar entre los 6.000 y 10.000 maravedíes dependiendo de la calidad del caballo y si está preparado para estar tranquilo en las batallas, pero en los países árabes se puede encontrar por 4.000 y 8.000.

CABALLO ESPAÑOL

Origen: Su procedencia es puramente española, de ahí que se le reconozca también con el nombre de "Caballo español". Su presencia en la península se calcula desde la época de los romanos. Casi con total seguridad este caballo se mezcló con el bereber y el árabe, en la época en que los árabes dominaban España. Esta mezcla hizo que el pesado caballo autóctono consiguiera la elegancia y porte con que hoy se conoce. Durante el siglo XVI se difundió en las cuadras reales de toda Europa, participando además en la formación de diferentes razas como la lipizzana, la napolitana, kladrub...

Aspecto: Cabeza de tamaño medio, ligeramente convexa. Ojos vivaces. Porte orgulloso y muy elegante. Cuello fuerte y arqueado, cubierto de una crinera larga y colgante. Pecho amplio. Grupa destacable por su fortaleza. Redondeada y potente. En general puede decirse que se trata de un caballo perfectamente proporcionado.

Capa: Tordo.

Aptitudes: Caballo dotado para la monta.

FUE:	32-34	Alzada:	1,50-1,60 varas
AGI:	35-37	Peso:	850-950 libras
RES:	42-44	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	55-65%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6), Golpear con su cuerpo (3D6)

Características: Cabalgar +0%-+25%. Puede ser entrenado para la batalla. Golpear con su cuerpo o los cascos a los enemigos puede ser habitual en los adiestrados.

Precio: Entre los 3.200 y 9.500 maravedíes dependiendo de la calidad del caballo y si está preparado para estar tranquilo en las batallas.



ARABE

Origen: Es originario de la península arábiga aunque estudios recientes hallaron fósiles en el norte de África. Se criaron por su resistencia, eran capaces de sobrevivir en las duras condiciones desérticas, y por su coraje y velocidad durante las constantes batallas y escaramuzas entre tribus.

Aspecto: Tienen un bonito perfil de cara cóncavo, los ojos grandes y distanciados, y la orejas alertas y curvadas. Su cabeza es pequeña y se inserta en un cuello arqueado y refinado con la garganta lisa. Las extremidades son lisas y en apariencia delicadas aunque en realidad son fuertes y posee unos cascos duros y sanos.

Capa: Alazán, gris y tordo.

Aptitudes: Se criaron por su resistencia, eran capaces de sobrevivir en las duras condiciones desérticas, y por su coraje y velocidad durante las constantes batallas y escaramuzas entre tribus.

FUE:	30-32	Alzada:	1,40-1,50 varas
AGI:	38-40	Peso:	750-850 libras
RES:	48-50	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	60-80%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6), Golpear con su cuerpo (3D6)

Características: Dados para la monta y la guerra. Pueden dar un bonus de hasta +25% a Cabalgar.

Precio: Entre 4.500 y 10.000 maravedíes. Es un bien muy preciado, los mejores sementales pueden hasta triplicar esa cantidad.

ARDENES

Origen: La raza, de sangre fría, es muy antigua. Se trata de un caballo extraordinariamente dispuesto y lleno de vida, además de inmensamente fuerte. Su tierra natal es la montañosa región de las Ardenas, en la frontera entre Francia y Bélgica pero también hay un Ardenés sueco, fruto del cruce del Ardenés original con caballos del norte de Suecia.

Aspecto: Tiene la cara ancha, ojos expresivos, ollares bien abiertos y orejas puntiagudas. Su cuello es ancho y el pecho ancho y hundido. Sus extremidades posteriores son robustas y su cuerpo macizo y compacto. Pese a tener extremidades cortas, son muy musculosas y ligeras.

Capa: Ruano, tordo, alazán o castaño.

Aptitudes: Es muy resistente, puede sobrevivir en climas desfavorables con poca comida. A pesar de ser tan duro, es excepcionalmente manso y fácil de manejar.

FUE:	34-36	Alzada:	1,52-1,62 varas
AGI:	27-29	Peso:	1.000-1.200 libras
RES:	43-45	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50-60%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6) Golpear con su cuerpo (3D6)

Características: Cabalgar +0%-+10%. Puede ser entrenado para la batalla por su fuerza y tamaño. Golpear con su cuerpo o los cascos a los enemigos puede ser habitual en los adiestrados.

Precio: En la península entre los 3.500 y 9.000 maravedíes dependiendo de la calidad del caballo y si está preparado para las batallas. Por los precios normales de la página 514 de la tercera edición se puede encontrar en su país de origen o alrededores.

ASTURCON / FAÇO GALEGO / POTTOKA VASCO / SORRAIA

Origen: Englobamos a estas cuatro razas en una debido a su gran parecido físico. Animales que pueden encuadrarse dentro de los caballos celtas, concretamente el poni atlántico

Aspecto: La cabeza es de tamaño mediano o pequeño, frente ancha y supra nasales entrantes, más marcados en los machos. Los ojos son grandes, negros y vivos, las orejas pequeñas y móviles, la grupa es inclinada y la cola, de nacimiento muy bajo. La crin es muy poblada. Las extremidades son finas y fuertes y sus cascos pequeños y redondeados. Tupé abundante.

Capa: Castaño oscuro y negro. El sorraia en cambio tiene una capa de color bayo con una franja oscura a lo largo del dorso y puntas negras.

Aptitudes: Es un caballo muy rústico dotado de gran fuerza y pequeña talla lo que lo hace muy apreciado en labores agrícolas.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

FUE:	31-33	Alzada:	1,10-1,25 varas
AGI:	26-29	Peso:	680-760 libras
RES:	39-42	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6)

Características: Caballo utilizado para el tiro, la carga e incluso la monta. Puede dar una bonificación a Cond. Carro de hasta +15%.

Precio: Entre los 700 y 900 maravedíes dependiendo de la calidad del animal.

BERBERISCO O BEREBER

Origen: El Berberisco o bereber es nativo del norte de África y hace mucho tiempo que se le viene asociando con Marruecos, Argelia y Túnez, componentes de una región que antaño se denominó costa de Berberia. También es utilizado, por su valor y rapidez de movimientos, para la guerra.

Aspecto: Tiene el perfil recto y el hocico ancho, las espaldas son planas y el pecho redondeado. Tiene los posteriores inclinados y las extremidades largas y fuertes. El pelo de la crin y cola es abundante.

Capa: Color castaño, alazán, negro o tordo.

Aptitudes: Es un caballo de sangre caliente muy seguro, además de ser duro y resistente en distancias largas, es bastante rápido en distancias cortas. Pese a tener un temperamento fogoso, es un animal fiable y poco exigente.

FUE:	29-31	Alzada:	1,45-1,55 varas
AGI:	33-35	Peso:	800-900 libras
RES:	44-47	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	55-65%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+1D6 o 2D6), Golpear con su cuerpo (2D6+1D4)

Características: Caballo utilizado para la monta y la batalla por su velocidad y sangre. Cabalgar +0% a +20% dependiendo de la calidad del mismo.

Precio: En la península no es extraño encontrarlo, sobre todo en el Reino de Granada. Su precio puede oscilar entre los 3.000 y 8.500 maravedíes dependiendo de la calidad del caballo y si ha sido entrenado para la guerra.

BRABANTINO

Origen: Conocido también como brabant y como caballo de tiro Belga, es un magnífico caballo que toma su nombre de la región central de Bélgica en la que fue criado por primera vez. Sus orígenes se remontan al siglo XI y los belgas evitaron cruzarlo con otras razas.

Aspecto: Es un animal grande, musculoso y elegante, su cabeza es ligeramente cuadrada y pequeña en comparación con el cuerpo. Posee cuello y espaldas fuertes, así como unos sólidos cuartos traseros. El dorso es corto y el tórax, ancho. Tiene fuertes extremidades, con mucho pelo.

Capa: Habitualmente de tono ruano-fresa o alazán con puntos negros. En algunas ocasiones puede presentar una capa de tono castaño, tordo o bayo.

Aptitudes: Es un caballo dócil, con buen temperamento y muy esforzado y voluntarioso en el trabajo. Esta raza era muy apreciada para tiro, debido a su gran potencia.

FUE:	35-37	Alzada:	1,55-1,70 varas
AGI:	27-29	Peso:	1.400-1.800 libras
RES:	42-44	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50-65%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+3D6), Golpear con su cuerpo (4D6)

Características: Caballo utilizado para trabajos labriegos, tiro y la batalla por su tamaño y voluntad. Cabalgar +0% a +5% dependiendo de la calidad del mismo. Puede dar una bonificación de hasta +20% a Cond. Carro por su carácter esforzado.

Precio: Muy extraño encontrarlo en la península. Aun así puede oscilar su precio desde los 1.000 a 1.200 maravedíes para el tiro o el campo y desde 3.500 a 9.000 para la monta y para la guerra respectivamente. Para el precio en su comarca o rededores podemos hacernos una idea a través de los precios de las monturas aparecidas en la tercera edición, página 514.

BRETÓN

Origen: Toma su nombre de la región de Bretaña, en el noroeste de Francia. Caballo de raza energética, muy apreciado por los campesinos para las labores del campo. Existen dos tipos de bretón, que en conjunto satisfacen las necesidades de los lugareños. El de mayor tamaño es el de tiro, sus antepasados eran caballos robustos. El otro es el de batalla, también muy robusto, pero más pequeño que el de tiro.

Aspecto: En general, tiene la cara ancha y recta, los ojos brillantes y las orejas pequeñas. Su cuello es corto y fuerte y su espalda angulada. Tiene las extremidades y el dorso cortos y musculosos, lo que le confiere gran potencia. Sus extremidades presentan pocas cernejas.

Capa: Ruano, alazán o castaño.

Aptitudes: Es, como todas las razas de sangre fría, poseedor de una gran capacidad para efectuar trabajos que requieren potencia y fuerza.

FUE:	30-35	Alzada:	1,55-1,65 varas
AGI:	28-32	Peso:	1.400-1.800 libras
RES:	42-44	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50-65%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+3D6), Golpear con su cuerpo (4D6)

Características: Animal dado para el campo, el tiro y la batalla. Cabalgar +0% a +5%. Puede dar una bonificación de hasta +20% a Cond. Carro.

Precio: Complicado verlo en la península. Su precio está entre 900 y 1.100 maravedíes para el tiro o el campo y desde 3.500 a 9.000 para la monta y para la guerra respectivamente. En los

rededores y en la propia comarca se puede encontrar por los precios aparecidos en la página 514 de la 3ª edición.

CAMARGUES

Origen: Toma su nombre de la región de La Camargue, en el sur de Francia. Su ascendencia se remonta a tiempos lejanos, estos animales llevan cientos de años habitando libremente las marismas de delta del Ródano.

Aspecto: Son bastante peludos y de aspecto salvaje. Tienen la cara recta y plana, los ojos grandes y expresivos. Orejas pequeñas y muy separadas. Pese a que suele ser de conformación más bien débil, tienen el tórax y las extremidades fuertes. Son caballos de pelo áspero, con la crin y la cola largas y espesas.

Capa: Los potros nacen de color negro, castaño o tordo oscuro, con los años la capa se va aclarando volviéndose tordos claros o casi blancos.

Aptitudes: Dadas las condiciones climáticas extremas de la región, los caballos de esta zona tienen que ser robustos y resistentes. Se alimentan de pasto duro y agua salada. Son fuertes y viven muchos años.

FUE:	30-32	Alzada:	1,30-1,45 varas
AGI:	30-32	Peso:	800-1.000 libras
RES:	44-46	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50-60%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+3D6), Golpear con su cuerpo (3D6)

Características: Animal dado para el campo, el tiro, la monta y la batalla.

Precio: Puede encontrarse en la península, en las zonas fronterizas con Francia. Para los precios usaremos la página 514 de la tercera edición, más concretamente las monturas.

COB DE GALES

Origen: El Cob es un tipo de caballo más que una raza, son corpulentos y fuertes para el trabajo duro. El Cob de Galés ha sido criado durante siglos y es tan vigoroso como para transportar el carro a toda una familia hasta la iglesia los domingos y lo bastante voluntarioso para ser empleado en la caza. También se hizo popular en el ejército, que pagaba un alto precio por buenos sementales. Posee un trote ágil y una especial forma de moverse.

Aspecto: La cabeza es vivaz y parecida a la de un pony, con unos ojos vigorosos y muy separados, su cuello es largo y con crines abundantes. Posee unas fuertes espaldas y su cuerpo es ancho y voluminoso. Sus extremidades cortas y potentes, lucen cernejas.

Capa: Hay Cobs de Gales de cualquier capa excepto píos y pintos.

Aptitudes: Este caballo es fogoso y valiente, con una colosal resistencia.

FUE:	33-36	Alzada:	1,55-1,70 varas
AGI:	27-31	Peso:	1.200-1.800 libras
RES:	44-46	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50-65%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6 o 3D6), Golpear con su cuerpo (4D6)

Características: Animal dado para el campo, el tiro, la monta y la batalla.

Precio: Muy difícil hallarlo en cualquier punto de la península. Para los precios en las islas usaremos la página 514 de la tercera edición.



Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

COMTOIS

Origen: Es un caballo de tiro ágil pero resistente, procedente del macizo del Jura, entre Francia y Suiza. Se cree que existía ya en el siglo VI.

Aspecto: Tiene la cabeza grande, los ojos bien abiertos y las orejas pequeñas. Su recto cuello se une a un fornido y potente tronco ancho. El dorso lo tiene largo y recto, las extremidades son cortas y fuertes y poseen poco pelo, los cuartos traseros son musculosos y la cola la tiene espesa.

Capa: Diversas tonalidades de alazán, que suelen oscurecerse hasta el castaño y el castaño oscuro. La crin y la cola son de color claro.

Aptitudes: Son robustos y viven hasta una avanzada edad. Tienen muy buen carácter, son fáciles de domar y muy trabajadores.

FUE:	33-35	Alzada:	1,50-1,65 varas
AGI:	29-32	Peso:	1.000-1.400 libras
RES:	42-45	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50-65%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6 o 3D6), Golpear con su cuerpo (4D6)

Características: Animal dado para el campo, el tiro, la monta y la batalla. Puede dar una bonificación de hasta +10% en Cabalgar y en Cond. Carro dependiendo del uso del animal.

Precio: Es raro encontrarlo en la península, en el norte pueden oscilar entre los 800 y 1.000 maravedíes el de tiro y de 4.000 a 8.500 para la monta y la guerra respectivamente. Para los precios en los rededores usaremos la página 514 de la tercera edición aumentando el precio entre un 5% y un 10% dependiendo de la calidad del caballo.

FRISON

Origen: Este animal proviene de la Frisia, al norte de los Países Bajos y Alemania, región muy abundante en agua por sus grandes lagos.

Aspecto: De cabeza larga y orejas pequeñas, siempre erguidas y elegantes. Cuello fornido y de dorso largo y recto, las extremidades con barbas, los cuartos traseros musculosos y altos y la cola la tiene espesa al igual que la crin.

Capa: Sobre todo azabache, raras veces castaño oscuro.

Aptitudes: Son tranquilos, de buen temperamento y de gran presencia.

FUE:	33-36	Alzada:	1,50-1,70 varas
AGI:	29-33	Peso:	1.000-1.500 libras
RES:	42-45	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50-65%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6 o 3D6), Golpear con su cuerpo (4D6)

Características: Animal dado para el tiro, la monta y la batalla. Puede dar una bonificación de hasta +10% en Cabalgar y en Cond. Carro dependiendo del uso del animal.

Precio: Mencionado en algunos libros de narrativa histórica que datan su presencia en la península hacia el año 1200. Era un caballo bien valorado como destrier. Entre los 850 maravedíes, si por sus condiciones ha sido enseñado para el tiro, y hasta los 8.800 si ha sido domado para la guerra.

HOLSTEIN

Origen: Se cree que esta raza constituye la más antigua de Alemania. Se originó a orillas de río Elba, en el estado norteno de Schleswing-Holstein. En la Edad Media, era un caballo de batalla pesado.

Aspecto: Cabeza elegante y cuello largo. Tiene el dorso y los cuartos traseros bien formados y las extremidades fuertes.

Capa: Normalmente, capas de todas las gamas del castaño o del negro, pero puede ser de la mayoría de los colores uniformes.

Aptitudes: Son caballos potentes y con mucha energía, también gozan de buen carácter y de sensatez. Son animales de alta calidad. Es el caballo de guerra medieval por excelencia.

FUE:	34-36	Alzada:	1,65-1,80 varas
AGI:	28-30	Peso:	1.600-2.000 libras
RES:	40-44	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	55-70%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6 o 3D6), Golpear con su cuerpo (4D6)

Características: Animal dado para la guerra. Por su tamaño y fuerza puede tirar de un carro o ayudar en las tareas del campo, pero se creó en el monasterio de Ütersen como caballo de batalla. Hasta un +10% en la competencia de Cabalgar.

Precio: En la península puede llegar a los 10.000 maravedíes. En la región y rededores se pueden encontrar por 8.000 maravedíes.

LUSITANO

Origen: Montado desde hace más de 5.000 años, el lusitano está considerado como el más antiguo caballo de montar del mundo. La cuna de esta raza se encuentra en nuestro país vecino, Portugal y de hecho sus inicios estuvieron marcados por la convivencia con el caballo andaluz.

Aspecto: Cabeza de perfil recto, muy expresiva. Cuello fuerte y robusto. Cuerpo compacto y musculoso, de grupa redondeada. Extremidades delgadas. Su porte es noble.

Capa: Tordo, bayo, negro y alazán.

Aptitudes: Destaca en él su gran versatilidad, unida a su docilidad, agilidad y coraje. Es extremadamente sensible, lo que choca en cierta medida con la gran valentía que demuestra.

FUE:	32-34	Alzada:	1,50-1,65 varas
AGI:	32-34	Peso:	900-1.100 libras
RES:	40-44	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	55-75%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6), Golpear con su cuerpo (3D6)

Características: Tradicionalmente se le ha considerado como un caballo con grandes aptitudes para la guerra. Puede bonificar al jinete hasta con un +15% en Cabalgar.

Precio: Entre 3.000 y 9.500 maravedíes.

PERCHERON FRANCÉS

Origen: Es originario de la Perche, al norte de Francia. Sus antepasados fueron caballos de tiro francés y belgas de extremidades cortas y fuertes y de ágiles movimientos. Su pureza, algo poco común en animales pesados, es herencia de los caballos de Pura Raza Árabe con los cuales se cruzaron en la edad media tras la batalla de Poitiers (la del año 732). También tiene sangre española.

Aspecto: La cabeza es amplia entre los ojos, la cola es larga y espesa, con un tórax ancho y unas robustas espaldas. Posee un cuerpo compacto, con unos posteriores amplios y musculosos. Las extremidades son cortas aunque sumamente fuertes y están dotados de unos cascos muy duros.

Capa: Tordo, gris o castaño oscuro.

Aptitudes: Con gran fuerza y temperamento complaciente, dispuesto a realizar cualquier tarea.

FUE:	33-36	Alzada:	1,65-1,80 varas
AGI:	29-31	Peso:	1.600-2.000 libras
RES:	40-45	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	55-65%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6), Golpear con su cuerpo (4D6)

Características: Dados para trabajos de arrastre, tiro y batalla. Pueden dar un bonus de hasta +15% en Cond. Carro.

Precio: Entre 800 y 8.500 maravedíes.

SALERINITANO

Origen: El lugar de origen de esta le da nombre: Salerno. Se trata de una raza muy antigua por la que corre sangre árabe, andaluza y bereber.

Aspecto: Cabeza cónica, en ocasiones algo pesada. Cuello fuerte y musculoso. Cruz larga y perfectamente patente. Hombros largos. Grupa larga y ancha, normalmente muy fuerte. Extremidades robustas y musculosas. Cola y crines muy espesas.

Capa: Castaño, tordo, bayo y alazán.

Aptitudes: Raza utilizada principalmente para la monta. De carácter sumamente tranquilo y dócil.

FUE:	31-33	Alzada:	1,50-1,60 varas
AGI:	32-34	Peso:	780-880 libras
RES:	40-43	RR:	50%
PER:	10-15	IRR:	50%
		Templanza:	50%

Armas: Golpear con los cascos 30% (1D6+2D6), Golpear con su cuerpo (3D6)

Características: Dados para la monta y la guerra. Pueden dar un bonus de hasta +10% a Cabalgar.

Precio: En la península itálica se pueden encontrar por las cantidades aparecidas en la página 514 de la tercera edición.



TABLA DE PIÉAS EN CABALGAR Y COMBATE

CABALGAR. Lanzar 1D12

1-2 Cuando agarras las riendas para emprender el galope, de forma inesperada se te cae tu arma al suelo.

3-4 El caballo se encabrita y tardas 1D3 asaltos en dominar la montura previa tirada exitosa de Cabalgar -25%. En caso de fallo, el jinete se precipita del caballo golpeándose contra el suelo y provocándose 1D6 PD.

5-6 Se rompe la cincha del aparejo precipitando al jinete al suelo. Si éste no logra una tirada exitosa de Saltar, la caída le provocará 1D6 PD. Es necesario reparar la cincha para poder montar el caballo.

7-8 En cuanto pones el caballo al galope te das cuenta que no estás bien colocado, empiezas a botar en la silla intentando agarrarte a las riendas, pero en el siguiente bote te encuentras en el aire y sin sujeción alguna precipitándote hacia el suelo y recibiendo 1D6 PD.

9-10 El caballo se tuerce una pata haciéndote caer y provocándote 1D6 PD. Caballo lesionado, 2D10 + 10 días en reposo absoluto.

11-12 Te caes del caballo y se te queda un pie atrapado en el estribo. Tienes que pasar una tirada de AGIx2 para liberarte, de no hacerlo terminarás 1D5x20 metros arrastrado por el suelo con 1D8+2+1D6 PD. De pasarla recibes 1D6 PD por la caída.

ATAQUE JINETE. Lanzar 1D12

1-2 Se te escapa el arma de las manos.

3-4 Caes lenta y torpemente del caballo contra el suelo sin ocasionarte daños.

5-6 El caballo se encabrita y tardas 1D3 asaltos en dominar la montura previa tirada exitosa de Cabalgar -25%. En caso de fallo, el jinete se precipita del caballo golpeándose contra el suelo y provocándose 1D6 PD.

7-8 El PJ se tuerce la muñeca: 2D3 asaltos -10% arma.

9-10 Caes de la montura provocándote 1D6 PD.

11 El caballo se tuerce una pata haciéndote caer y provocándote 1D6 PD. Caballo lesionado, 2D10 + 10 días en reposo absoluto.

12 Se te escapa el arma de las manos dirigiéndose hacia uno de tus compañeros mientras tú rezas para que cambie de dirección. Daño base.

ATAQUE CABALLO. Lanzar 1D12

1-3 El caballo se asusta y sale al galope sin ningún control. Necesaria tirada exitosa de Cabalgar -25% para controlar la montura, sino seguirá al galope huyendo de la batalla.

4-6 El caballo se encabrita y tardas 1D3 asaltos en dominar la montura previa tirada exitosa de Cabalgar -25%. En caso de fallo, el jinete se precipita del caballo golpeándose contra el suelo y provocándose 1D6 PD.

7-9 El caballo se tuerce una pata haciéndote caer y provocándote 1D6 PD. Caballo lesionado, 2D10 + 10 días en reposo absoluto.

10-11 El caballo se resbala y cae con el jinete al suelo, provocándole 1D4 PD. Además recibirá 1D10 PD en una de las dos piernas sino logra una tirada exitosa de Saltar.

12 El caballo golpea accidentalmente al compañero más cercano.



La tabla de precios que mostramos a continuación es una pequeña guía para el DJ, tengamos en cuenta las necesidades del tratante, la pericia del mismo para con los compradores y todas esas cosas que existen en el arte del regateo. Algún tratante malévolos puede hacer el agosto con un PJ incauto y

después al ir el PJ a pedirle explicaciones o no estar estar acompañado por dos moles como guardaespaldas. Es un aspecto que puede dar juego y hacer más entretenidas nuestras partidas.

TABLA DE PRECIOS

RAZA / TIPO	TIRO		MONTA		GUERRA	
	Precio región	Precio península	Precio región	Precio península	Precio región	Precio península
AKHAL TEKE			4.000 m - 5.000 m	6.000 m - 7.000 m	8.000 m - 9.000 m	9.000 m - 10.000 m
ANDALUZ				3.200 m - 5.000 m		7.500 m - 9.500 m
ARABE				4.500 m - 6.000 m		8.000 m - 10.000 m
ARDENÉS			3.000 m - 3.500 m	3.500 m - 4.500 m	7.200 m - 8.000 m	8.000 m - 9.000 m
ASTURCÓN...		700 m - 900 m				
BEREBER				3.000 m - 4.500 m		7.200 m - 8.500 m
BRABANTINO	700 m - 800 m	1.000 m - 1.200 m	3.000 m	3.500 m - 4.000 m	7.200 m	8.500 m - 9.000 m
BRETON	700 m - 800 m	900 m - 1.100 m	3.000 m	3.500 m - 4.000 m	7.200 m	8.000 m - 9.000 m
CAMARGUES		700 m		3.000 m		7.200 m
COB DE GALES	700 m		3.000 m		7.200 m	
COMTOIS	700 m - 770 m	800 m - 1.000 m	3.000 m - 3.600 m	4.000 m - 4.400 m	7.200 m - 8.000 m	7.500 m - 8.500 m
FRISON	700 m - 800 m	850 m - 1.050 m	3.000 m - 3.800 m	4.100 m - 4.600 m	7.200 m - 8.200 m	7.800 m - 8.800 m
HOLSTEIN					8.000 m	10.000 m
LUSITANO				3.000 m - 4.500 m		7.200 m - 9.500 m
PERCHERÓN	700 m	800 m - 1.000 m			7.200 m	8.500 m
SALERINITANO			3.000 m - 3.600 m		7.200 m - 8.000 m	
DESTRIER						7.200 m - 8.500 m
PALAFRÉN				5.000 m - 8.500 m		
ALBARDÓN				1.000 m		3.000 m
MATALÓN				350 m		500 m
DE TIRO		700 m - 800 m				
LIGERO				3.000 m - 4.000 m		7.200 m - 8.000 m