



FANZINE DIGITAL DEL JUEGO DE ROL DEL CAPITAN ALATRISTE

LOS PAPELES DEL ALFÉREZ BALBOA



NUMERO II

Los Papeles del Alférez Balboa

Número 2 — Diciembre 2004

DIRECCIÓN

Antonio Polo

JUNTA DE ARBITRISTAS

Pedro Arnal Puente

Alfons Barba

Antonio Catalán

Ricard Ibáñez

Ignatz

Jack Morris

Ángel Paredes

Darío Pérez Catalán

Jordi Zamarreño

COLABORADORES

Martín Arnal (*Galería de Personajes*)

Manuel J. Belizón (*Desafortunado Lance y Noble Asesino*)

Elisa Corpas (*Avisos y Noticias*)

Sebastián Delgado (*La Carta del Francés*)

Francis (*Cómo es el juego de rol del Capitán Alatraste*)

Francisco J. Gómez Sánchez (*Por el amor de una dama y Ars Diavoli et Literari*)

Obi Juan Kenobi (*Galería de Personajes*)

Roberto Ogando (*La Importancia de un +1*)

Antonio Soto (*Olía a Muerte*)

PORTADA

Raúl Cáceres

ILUSTRACIONES INTERIORES

Joan Mundet y Raúl Cáceres (entre otros)

Dover Pictorial Archives series®

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

Darío Pérez Catalán



Los Papeles del Alférez Balboa es un fanzine digital sin ánimo de lucro dedicado a *El Juego de Rol del Capitán Alatraste*.

El Capitán Alatraste y todos los personajes ficticios relacionados con sus novelas son propiedad de Arturo Pérez-Reverte.

El Juego de Rol del Capitán Alatraste es propiedad de Devir Iberia S.L.

Las ilustraciones son propiedad de sus respectivos autores.

La fuente JSL Ancient es propiedad de Jee Lee

Los artículos y ayudas son propiedad de sus respectivos autores, al igual que sus opiniones.

SUMARIO

PRESENTACIÓN 3

AVISOS Y NOTICIAS (1622) 4

LAS LOSAS DE PALACIO 9

- Extractos: *Las Aventuras del Capitán Alatraste* 9

EL PATIO DEL REY 13

- FAQ – *Capitán Alatraste (2ª Parte)* 13

EL GARITO DE JUAN VICUÑA 21

- *Los Naipes y el Ejército* 21

LA PUERTA DEL SOL 23

- *Una Novela: La Monja Alférez* 23

- *Un Ensayo: La Vida Cotidiana en la España* 24

- *Monedas de la Época* 24

- *Una Película: Piratas del Caribe* 25

- *Jack Sparrow* 26

- *Un Juego de Rol: Piratas!!* 28

LAS GRADAS DE SAN FELIPE 29

- *Galería de Personajes* 29

- *¿Cómo es el juego de rol del Capitán Alatraste?* 31

- *Por el Amor de una Dama* 33

- *Jugar con Alatraste (2ª Parte)* 37

EL MENTIDERO DE REPRESENTANTES 40

- *La Monja Alférez (Extracto)* 40

- *Desafortunado Lance* 43

- *Olía a Muerte* 44

LA TABERNA DEL TURCO 51

- *Enfermedades* 51

- *La Importancia de un +1* 57

- *Tabla de Modificadores al Combate* 59

ARBITRIOS PARA EL BUEN GOBIERNO 61

- *El Mar en el Siglo de Oro* 61

- *El Mar en El Capitán Alatraste JDR* 79

- *Reglas de Navegación* 88

- *Galería de Gentes del Mar* 104

EL CORRAL DE LA CRUZ 112

- *La Conjura Veneciana* 112

- *Ars Diavoli et Literari* 123

- *Noble Asesino* 143

- *La Carta del Francés* 167



PRESENTACIÓN




Como dijimos en nuestro primer número, aquí seguiremos mientras no se nos mueran las ganas... Y parece que, por ahora, las tenemos vivitas y coleando, lo que nos ha permitido terminar un nuevo número de estos *Papeles del Alférez Balboa*, uno especialmente marítimo...

Y es que nos hemos embarcado durante un par de meses en un galeón de la Armada de Nuestro Buen Rey para traeros un bonito dossier dedicado al mar y a la navegación, para que todos aquellos Narradores y jugadores de *El Capitán Alatríste* que siempre lo han querido puedan ahora viajar por los siete mares, tener una novia en cada puerto o asaltar una urca holandesa en Sanlúcar de Barrameda, que todo puede ser: embarcaciones, abordajes, astilleros, salitre, corsarios y rebenques se dan la mano en los *Arbitrios* de este número...

Pero claro, no todo en la vida de un personaje van a ser ser puertos y océanos, que también tenemos otras secciones que seguro que os gustan: un ejemplo de lo que nos espera en *Las Aventuras del Capitán Alatríste*, el próximo suplemento; un montón más de preguntas y respuestas en la segunda parte del FAQ de Alatríste

(incluyendo las dudas que ha generado *Maestros de Esgrima*); artículos sobre los naipes, sobre la narración de aventuras en *El Capitán Alatríste*, sobre la importancia de los modificadores en el juego; reseñas sobre novelas (*La Monja Alférez*, con un extracto), sobre ensayos (*La Vida Cotidiana en la España de Velázquez*), sobre películas (*Piratas del Caribe*, con la ficha de Jack Sparrow para nuestras partidas) y sobre otros juegos de rol (*Piratas!!*); relatos y narraciones de todo tipo, dedicados al juego o al Siglo de Oro; fichas de PNJs; nuevas reglas sobre modificadores de combate y sobre enfermedades; y, para terminar y que no os aburrais esta Navidad, cinco aventuras, cinco, desde grandes campañas a pequeñas miniaventuras, que no solo de reglas vive el jugador, que también necesitan que le den marcha...

Pues ya sabeis: abrid este bonito fanzine, con esa estupenda portada de Raúl —que, por cierto, nos trae a un viejo amigo del juego, el vizconde mediado—, y sigue leyendo. Si os gusta tanto como el primer número, os prometo que ya podemos darnos con un canto en los dientes.

Así que buen viento y buena caza... 





AVISOS Y NOTICIAS



♦ I 6 2 2 ♦

Al igual que en nuestro primer número, comenzamos con la sección de Avisos y Noticias, dedicadas en esta ocasión al año 1622, un año bastante interesante, pues no solo las guerras en Flandes se recrudecen (que se lo digan a Alatríste, que tiene que ser licenciado por herida grave recibida en Fleurus), sino que en la capital de las Españas parece que campan a sus anchas los asesinos, pues no son pocos los que caen bajo el acero de un matachín en sus calles, como el famoso asesinato de Villamediana, del que tanto se habló. Además, será este año cuando comiencen a moverse las piezas que propiciarán la famosa visita del príncipe de Gales y de Buckingham a la Villa y Corte.

Por Antonio Polo y Elisa Corpas



1 de enero

El día 1 de enero de 1622 se convierte en el primer día del calendario gregoriano (en lugar del 25 de marzo).



13 de enero

Los gobernantes de la ciudad de Julich envían a tres de sus capitanes como emisarios a parlamentar con las tropas españolas que sitian la ciudad.



15 de enero

Nace en París el dramaturgo y actor Jean Baptiste Poquelin, más conocido como Molière, hijo de un rico tapicero.



5 de febrero

La ciudad flamenca de Julich se rinde ante el ejército español.



8 de febrero

El rey Jacobo I de Inglaterra disuelve el parlamento inglés.



El pintor Juan de Mesa termina su *Cristo de la Agonía* para la iglesia de San Pedro de Vergara, en Guipúzcoa.



9 de abril

Terminado el año de luto por la muerte de Felipe III, la reina Isabel se encarga de preparar las fiestas primaverales del nuevo reinado, para lo que elige el palacio de Aranjuez y sus jardines.

Como parte de las festividades se le encarga al conde de Villamediana la representación de una comedia, *La Gloria de Niquea*, escogiendo como parte del reparto, entre otros, a la reina, a la infanta doña María (hermana del rey), a la hija del conde de Olivares, a varias damas de palacio y al bufón Soplillo. Se representó en el *Jardín de la Isla* de Aranjuez, donde el ingeniero Fontana levantó un teatro de madera y lienzo con catorce arcos de estilo dórico, techo abovedado adornado de estrellas y nubes y varias estatuas y esferas cristalinas. Se vieron mascaradas de complicada tramoya, figuras mitológicas sobre carros de cristal, águilas doradas y árboles que se abrían para dar paso a ninfas cantoras,

Terminada la representación, los reyes y la corte se trasladan al *Jardín de los Negros*, también en el palacio de Aranjuez, para asistir a otra representación, en este caso de Lope de Vega: *El Vellocino de Oro*. Pero durante la representación, en el segundo acto, una antorcha encendida cae sobre un dosel y prende la techumbre del teatro improvisado. Los rumores aseguran que aprovechando el caos el conde de Villamediana sacó a la reina en brazos de entre las llamas —otros hay que afirman que fue el fuego provocado nada más que para eso—, pero que un paje los vio y avisó al de Olivares, quien le comunicó la osadía al rey; pero hay otros que aseguran que nada de eso fue así, sino que fue el propio rey el que sacó del teatro a su esposa en brazos.



Mayo

Carlos Estuardo, hijo de Jacobo I de Inglaterra, promete viajar a España de incógnito.



El agricultor Joan Sala i Ferrer encubre un robo cometido por un vecino, y al descubrirse su complicidad es perseguido por la justicia. Desde entonces, Joan Sala toma el sobrenombre de la masía en la que habitaba, Serrallonga, y forma una partida de bandoleros en el macizo de Montseny, en la zona de Viladrau, cometiendo frecuentes robos a los carruajes que transitaban por los caminos de la zona.



15 de mayo

Se celebra en Madrid la fiesta de San Isidro, convertido este mismo año en patrón de la ciudad. Para celebrarlo se celebra una justa literaria en la que participan 132 poetas. El primer premio irá a manos de Lope de Vega y los restantes para Calderón de la Barca y Guillén de Castro.



20 de mayo

El sultán otomano Osmán II emprende reformas progresistas en el Imperio Turco que le suponen el alzamiento de todos los sectores de la clase gobernante otomana, incluyendo a los jenízaros, que lo destronan, lo exhiben públicamente por las calles de Constantinopla y lo ejecutan con tan solo 18 años.



Armand Jean du Plessis consigue el capelo cardenalicio con el que pasará a la historia como cardenal Richelieu, gracias a la reconciliación del rey francés Luis XIII con la reina madre, María de Medici, valedora de du Plessis.



Felipe IV ordena abrir en el Alcázar Real de Madrid unas ventanillas —llamadas *escuchas*— que comunicaran con las salas donde se reunían los Consejos, para poder oír sigilosamente sus deliberaciones.



La reina francesa María de Medici le encarga al pintor flamenco Pedro Pablo Rubens una serie de pinturas alegóricas que representen su vida, y que fueran utilizadas

para decorar las paredes del palacio de Luxemburgo. Rubens terminará el encargo en 1625.



8 de junio

Se celebra en Madrid la llegada de Pablo de Altarriba, *canciller en cap* y embajador de Barcelona, por medio de una gran comitiva de altos dignatarios, títulos, pajes y escolta lujosa con antorchas, tambores y ministriles, como si se tratara del embajador de una gran potencia extranjera.



28 de junio

Grandes fiestas por toda España para celebrar la triple canonización de los españoles Santa Teresa, San Ignacio de Loyola y San Francisco Javier por el papa Gregorio XV —que, por cierto, también funda la congregación *Propaganda Fide*, un grupo de dieciocho cardenales que tratarán de organizar el catolicismo y las misiones—. En algunos lugares, como es el caso de Madrid o Sevilla, las fiestas se extenderán durante casi todo el mes, incluyendo *Te Deum*, procesiones, justas caballerescas, representaciones de comedias, corridas de toros y varios torneos poéticos que tendrán lugar en el Alcázar Real, con la presencia del rey y de la reina y con Lope de Vega actuando de secretario.

Durante una de las corridas de toros en Madrid, don Juan de Tassis, conde de Villamediana, tiene el atrevimiento de presentarse con una divisa sobre su pechera realizada en reales de plata con la inscripción: “*Estos son mis amores*”. Algunos cortesanos aseguran que quiere decir “Mis amores son dinero”, pero hubo otros que afirman que significa en realidad “Mis amores son reales”, a lo que Felipe IV, según se cuenta, responde colérico: “Pues yo se los haré cuartos”.



Los persas, ayudados por los ingleses, expulsan a los portugueses de Ormuz.



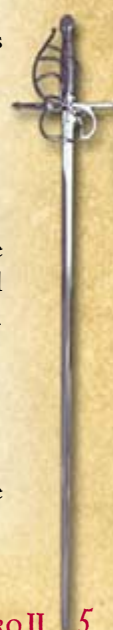
Julio

Se organizan en Madrid diversos festejos en honor de San Pedro de Alcántara, patrocinados por el rey, por el concejo de la ciudad y por el convento de los franciscanos.



17 de julio

El rey Felipe IV ordena la libertad de los indígenas de todo servicio personal... a cambio del pago de tributos.





25 de julio

Muere en Madrid el joven marqués del Valle, cosido a puñaladas durante la noche y en plena vía pública.



José de Valdivieso, el más famoso poeta religioso de la época, escribe su obra *Doce Autos Sacramentales y Dos Comedias Divinas*.



8 de agosto

Durante la madrugada, don Fernando Pimentel, hijo del conde de Benavente, es atacado mientras se dirige desde la madrileña plaza de la Cebada hacia la iglesia de San Pedro. Antes de darle tiempo a desenvainar su arma es herido de una estocada y comienza a pedir confesión a gritos. El marqués de Xavalquinto lo escucha desde su casa y baja con un paje para avisar a un sacerdote, pero don Fernando muere antes de la llegada del clérigo, mientras reza entre lágrimas el *In Te Domine Speravi*. Pocos días después es detenido un sospechoso, pero nunca se llega a encontrar al verdadero asesino.



21 de agosto

Mientras don Juan de Tassis, conde de Villamediana, viaja en carroza junto a don Luis de Haro, hermano del marqués del Carpio, por la calle Mayor de Madrid —que, por encontrarse Madrid en fiestas, estaba concurridísima—, un hombre sale de un portal y detiene el carruaje. A continuación, sin dar tiempo para hacer o decir nada, el hombre le atraviesa un brazo y el pecho con una daga al de Villamediana. A continuación, aprovechando el gentío el asesino se escabulle sin ser capturado. El conde, al recibir el golpe fatal, murmuró “Esto es hecho”, trató de sacar la espada y salir del carruaje, y cayó al suelo de la calle muerto.

Fue llevado rápidamente hasta el portal de su casa, pero nada se pudo hacer ya por él. Esa misma noche fue llevado su cadáver a San Felipe el Real, que estaba justo enfrente de su palacio, donde se expuso hasta que fue enterrado en el convento vallisoletano de San Agustín, se dice que en un atúd de ahorcados que trajeron de San Ginés, ya que el duque del Infantado no dio tiempo a que fuera construida su caja.

Nunca se llegó a saber quien o quienes fueron los asesinos, ni los motivos que les llevaron a cometer el asesinato. Se cuenta que fueron un guarda real llamado Ignacio Méndez y un ballestero del rey de nombre Alonso Mateo,

y sobre la causa corrieron muchos rumores y poemillas, como una popular décima que se escuchó en todos los mentideros madrileños, y que fue atribuida a Góngora, amigo del conde:

*Mentidero de Madrid,
decidnos: ¿quién mató al Conde?
Ni se sabe ni se esconde.
Sin discurso discurrid.
—Dicen que le mató el Cid
por ser el conde lozano.
¡Disparate chavacano!
La verdad del caso ha sido
que el matador fue Bellido
y el impulso soberano.*



29 y 30 de agosto

Los tercios españoles, liderados por don Gonzalo de Córdoba, se enfrentan en la llanura de Fleurus a las tropas combinadas del duque Christian de Brunswick y del conde Ernesto de Mansfeld, general en jefe enemigo durante la batalla. Finalmente, el ejército enemigo tiene que retirarse del campo de batalla tras perder entre 6.000 y 7.000 mil hombres. Las tropas españolas pierden en la contienda 1.200 hombres, 400 de ellos españoles, como sucede con el Tercio de Cartagena, que es prácticamente aniquilado (ya andaba muy diezmado después del asedio de Jülich) tras aguantar a pie firme varias cargas de caballería —murieron, entre otros, el alférez portaestandarte y todos los oficiales, incluyendo al maestro de campo don Enrique Monzón, al que la bala de un falconete le voló una pierna—.

Diego Alatriste está entre los últimos españoles del tercio que mantuvieron impávidos las filas en torno a la bandera que sostiene el capitán Bragado, pero resulta gravemente herido por un tajo en el costado izquierdo, por lo que es licenciado “por herida grave y honrosa” y regresa a España.



Septiembre

El conde de Gondomar, embajador español en Inglaterra, le señala al príncipe de Gales, Carlos Estuardo, la conveniencia de emprender su viaje a España. A continuación, Endymion Porter, ayuda de cámara del príncipe, es enviado a Madrid para confirmar la situación.



5 de septiembre

Una flota de 28 naves españolas, entre las que se encontraban los galeones *Santa Margarita* y *Nuestra Señora de Atocha*, se hunde cerca de las costas de Florida llevando

en sus bodegas un gran cargamento de cobre, plata, oro, tabaco y añil.



19 de septiembre

Llega a Madrid la noticia de la victoria española en Fleurus.



El conde de Olivares, nombrado este mismo año caballero mayor y valido principal del rey tras la muerte este mismo año de su tío, Baltasar de Zúñiga, pone a funcionar una Junta de Reformación, modificada con respecto a la de 1618.



5 de octubre

A partir de este día se ordena que sean representadas comedias en el aposento de la reina Isabel todos los domingos, jueves y días festivos, siendo los intérpretes las más reputadas compañías de cómicos de España, a las que se pagaba 300 reales por actuación. En los primeros cuatro meses se llegaron a representar 43 comedias.



8 de octubre

Inspirándose en la victoria española en Fleurus, Lope de Vega termina de escribir su obra *La Nueva Victoria de Gonzalo de Córdoba*, que se estrenará no mucho después (el día 19 de este mes) en la corte, en presencia de la reina.



A punto de cumplir los trece años, Iñigo Balboa es enviado por su madre a Madrid, aprovechando el viaje de un primo suyo, para entrar al servicio de Diego Alatríste, mitad como criado y mitad como paje.



26 de octubre

Felipe IV informa a Olivares que el matrimonio planeado entre su hermana, la infanta María de Austria, y el príncipe de Gales, Carlos Estuardo, no debe tener lugar sin la conversión previa del inglés, o por lo menos sin el otorgamiento de una total libertad de conciencia.



El pintor Diego de Silva Velázquez finaliza su retrato de Luis de Gongora y Argote.



El sultán otomano Osmán II emprende reformas progresistas en el Imperio Turco que le suponen el alzamiento de todos los sectores de la clase gobernante otomana, incluyendo a los jenizaros, que lo destronan, lo exhiben públicamente por las calles de Constantinopla y lo ejecutan con tan solo 18 años.



5 de diciembre

Se celebra en Madrid un auto de fe con motivo de la purificación de la reina Isabel de Borbón. Serán enviados a la hoguera, entre otros, a cinco hombres por sodomitas: un bufón, un esclavo mulato, un paje del Duque de Alba y dos criados del conde de Villamediana.



El médico cirujano Antonio Colmenero Ledesma publica un tratado de cirugía craneal al tiempo que el también médico Antonio Ponce de Santa Cruz, catedrático de la Universidad de Valladolid, escribe su *Opuscula Medica et Philosophica*, en la que critica a Paracelso.



Francisco de Quevedo publica su *Carta de un Cornudo a Otro*.



Nace en Sevilla el pintor Juan de Valdés Leal.



CALENDARIO 1622

Por Ignatz

ENERO

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

MARZO

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

MAYO

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

JULIO

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

SEPTIEMBRE

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

NOVIEMBRE

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

FEBRERO

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

ABRIL

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

JUNIO

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

AGOSTO

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

OCTUBRE

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

DICIEMBRE

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

En gris la Semana Santa, en verde la Ascensión; en azul el Corpus Christi.



LAS LOSAS DE PALACIO



Desde la aparición del nº1 de este fanzine no se ha publicado ningún otro suplemento de El Capitán Alatraste, así que poco podemos reseñar. Sin embargo, queremos haceros un pequeño regalo: unos breves extractos del próximo suplemento, Las Aventuras del Capitán Alatraste, para que os hagais una idea de lo que vais a poder encontrar en su interior... Esperemos que os guste.



EXTRACTOS: LAS AVENTURAS DEL CAPITÁN ALATRISTE

Por Ricard Ibáñez y Antonio Polo

Extracto 1: A tanto la estocada

Los caballeros del birlo, del agarro, del floreo y de la alicantina vamos en busca de la bolsa de nuestros sufridos clientes, y poco más. Guárdense pues de estos, nuestros primos mayores, que tienen bien herrado el cinto, pues de su amiga de Toledo viven...

No creo que nadie se sorprenda si se dice que la sociedad del siglo XVII es violenta. Lo que es más dudoso es que el lector sepa a ciencia cierta cuánto lo es. Según Barrionuevo, entre 1654 y 1658 hubo, solamente en la villa de Madrid, 4 partícidos, 5 degüellos, 5 atentados, 6 actos de crueldad extrema, 11 envenenamientos, 4 homicidios (es decir, muertes involuntarias), 42 asesinatos a sangre más o menos fría, 8 suicidios, 12 robos con heridas graves o muertes... Y se supone que esto es solamente el rabo del diablo, que por cada crimen del que se tiene noticia, catorce más se callan, que ya se sabe que quien le da mucho a la deshuesada puede acabar con una sonrisa extra en el gaznatico... Y es que ya lo dice el saber popular:

*"Matan a diestro y siniestro,
matan de noche y de día,
matan al Ave María
y matarán al Padrenuestro"*

No todos los crímenes o atentados los cometen los propios interesados, que si se tienen más dineros que hígados o habilidad con la filosa, es preferible contratar a profesionales del hurgón, jaques y valentones siempre prestos a sacar la espada, en especial cuando se trabaja, como dicen los que saben, "a tanto la estocada".

CLASES DE VALENTONES

Se habrá dado cuenta el lector que los que usan el habla de la Carda gustan de darle nombre a todo, ya sea objeto, acción o profesión, y tienen afición a diferenciar el que

hace una cosa del que hace otra, para que no haya confusión posible. Por ello, como no podía ser menos, muchos son los nombres que se le dan a los profesionales de la espada, según su grado de experiencia y sus actividades.

Así pues, el que se inicia en el oficio como aprendiz, con poca o ninguna experiencia, recibe el nombre de *rufezno* o *pagote*. Cuando aprende a manejar bien las armas, pasa a llamarse *espadachín* o *rufiancillo*. Solamente cuando adquiere cierta experiencia, además de pericia, pasa a poder ser llamado, con toda propiedad, *rufo* o *jaque*, llamándosele *aviso* o *rufo avisado* cuando tiene cierta fama, ha logrado el respeto de los suyos y no le importa aconsejar a los *rufeznos*. Sin embargo, hay un nivel superior, al que solamente acceden unos pocos, gentes reconocidos por los propios *rufos* como los mejores entre ellos: los *jayanes* (en singular, *jayán*). En su mayoría están retirados o "trabajan" muy de tanto en tanto, cuando el encargo vale la pena y está muy bien pagado. En algunos lugares (como por ejemplo, Sevilla) están organizados en un *Consejo de Notables de la Valentía*, encargados de velar por que se cumplan las normas del oficio, otorgando ayudas y favores a los necesitados, a cambio que los afiliados a su grupo les entreguen una parte del producto de sus trabajos, con la cual viven. Vamos, que se organizan en *cofradía*, y si el lector no sabe de qué hablo, que tenga un poco de paciencia, que pronto se lo contaré, cuando lleguemos al apartado correspondiente.

Cuándo lo conocí malvivía en Madrid, alquilándose por cuatro maravedís en trabajos de poco lustre, a menudo en calidad de espadachín por cuenta de otros que no tenían la destreza o los arrestos para solventar sus propias querellas. Ya saben: un marido cornudo por aquí, un pleito o una herencia dudosa por allá, deudas de juego pagadas a medias y algunos etcéteras más.

(Arturo Pérez-Reverte: *El capitán Alatraste*)

No hay que confundir a estos *jaques* con otros, que son más prontos con las palabras que con los hechos. No ten-



ga miedo el lector de los *acuchilladizos*, que aunque braman a grandes voces con mucho "voto a tal" y echan presto mano a la empuñadura de la espada, ésta nunca acaba de salir de la vaina. Similares a ellos son los *accionistas de la valentía*, valientes de mentira que tratan de parecer bravos luciendo ostentosamente las herramientas propias del oficio de valentón, como las mata amigos, las vizcaínas y otras armas de ventaja, que visten colete y se encasquetan grandes sombreros. Pierdan vuesas mercedes cuidado, que el verdadero jaque prefiere hacer las cosas con rapidez y silencio, que lo suyo es meter el hurgón y desaparecer...

Algo más peligrosos, aunque tampoco tanto, son los llamados *bravos de contaduría*, que solamente pierden los miedos y encuentran el cuajo cuando andan borrachos...

TRABAJOS DE JAQUES

Las espadas a sueldo no siempre reciben el encargo de matar, que hay muchos tipos de ofensas, y no todas ellas han de lavarse con sangre. Los encargos para rufos y matachines suele gestionarlos un mediador al que en germanesca se le llama *corredor*, de manera que el cliente nunca ve la cara del que lo contrata, lo que no es mala cosa, pues quien nada sabe, nada puede decir a la justicia por muchas ansias que le metan...

A lo que íbamos, los encargos pueden ser, del más leve (y barato) al mayor y más caro:

- ♦ *Alboroto*: armar ruido con matracas, cencerros o simplemente dando gritos y palmas debajo de la ventana de la víctima, a altas horas de la noche, para despertarle y no dejarle dormir. A veces el alboroto viene acompañado de una coplilla infamante que los que arman el alboroto (y que suelen ser *rufeznos* o simples pícaros) cantan a coro.
- ♦ *Espanto*: consiste en que uno o varios valentones le salgan al paso a la víctima, acorralándola en algún lugar solitario, y amenazándola con darle de palos o de cuchilladas, aunque sin hacerle, al final, ningún daño. Los que ese encargo realizan suelen quedarse, como gaje, la bolsa del espantado, pues argumentan que no hay mejor manera de meterle a uno miedo en el cuerpo que aligerarle de sus dineros...
- ♦ *Clavazón de cuernos*: clavar sobre la puerta de una casa unos cuernos de animal, o pintarlos encima del umbral, para que sea público y notorio que un burlador se ha beneficiado a una de las damas que en esa casa habitan, con las consiguientes murmuraciones y la más que posible mengua de la honra.
- ♦ *Unto de mierda*: embadurnar con estiércol (humano o animal) la puerta de la casa de la víctima. Es agravio menor, que al igual que el *alboroto* o el *redomazo* (que viene a continuación) suelen hacer los aprendices o jaques de poca monta.
- ♦ *Redomazo*: arrojar sobre la víctima un cubo o jofaina de agua maloliente, normalmente orines o agua mezclada con estiércol, con el fin de estropearle las ropas e im-

pedirle ir a una cita galante. Es agravio muy solicitado por los rivales de amores de la víctima, que saben que así seguro que su rival le dará plantón a la dama, pues tendrá que ir a lavarse y cambiarse, teniendo ellos el campo libre...

- ♦ *Dar una vaina*: golpear públicamente en la cara a la víctima con la espada envainada, que es acto de mucha afrenta que deja el honor de quien lo sufre en entredicho si no desenvaina en el acto su toledana. Suele hacerse para provocar a quien lo sufre a un combate y tener así la excusa de matarlo o para hacer pública su cobardía, pues hay que tener ciertos hígados para desnudar la filosa frente a un jaque armado hasta los dientes...
- ♦ *Dar palos*: pues eso, dar a la víctima una paliza a garrotazos, patadas o lo que corresponda, pero sin causar heridas mortales.
- ♦ *Brumar*: dar una paliza de tal forma que la víctima no sufra ninguna herida ni marca externa ni se le rompa ningún hueso. Muy utilizada por los rufianes cuando sus daifas andan remolonas y no les pagan todo lo que les piden.
- ♦ *Atarascar*: consiste en rajar la cara de la víctima con una herida grande, causando así una cicatriz infamante.
- ♦ *Dar de mojadás*: darle a la víctima una o varias cuchilladas, pero sin intención de matarlo.
- ♦ *Desjarretar*: se trata de causar a la víctima una herida profunda en la corva de las piernas (la parte posterior de la rodilla, por donde se dobla la pierna). Si se hace bien, quien la sufre no podrá volver a andar hasta que no cure la herida. Y si el corte es lo bastante profundo y afecta a los tendones, le quedarán andares cojos para toda la vida. Claro está que si el valentón se pasa con la filosa y le secciona la arteria femoral, esa vida le durará más bien poco, que en diez minutos (quince a lo sumo) morirá el pobre hombre desangrado.
- ♦ *Desmirlar*: cortarle a la víctima una o las dos orejas.
- ♦ *Calaverar*: cortarle la nariz a la víctima.
- ♦ *Despachar*: asesinar a la víctima, sin más.

Extracto 2: Alcaldes, Alguaciles y Corchetes

También llamados, como voacés a estas alturas bien sabrán, la *Gura*, la *Corchetería*, la *Gurullada* o mil nombres más, los encargados del orden público y de hacer respetar la ley son un organismo dependiente directamente de la justicia, que sería de necios pretender que la ley pueda existir sin aquel que la hace cumplir. Por ello, corchetes y alguaciles dependen directamente de corregidores y alcaldes y sus funciones no se limitan a proteger a la ciudad y a sus habitantes, sino que además controlan multitud de facetas de la urbe, como los abastos, la limpieza, la vivienda, el cumplimiento de regimientos, los impuestos locales, etc.

“—¡La gura!... ¡La gura! —voceó alguien.

En la esquina se oía bullicio de alguaciles y corchetes. Sonaron voces de téngase a fe, téngase que yo lo digo, y luego los consabidos gritos de favor a la Justicia y al Rey.”

(Arturo Pérez-Reverte: *Limpieza de sangre*)

En la mayor parte de las ciudades del reino de Castilla la seguridad corre a cargo del Corregidor, excepto en la Villa y Corte, cuyas competencias se reparten de forma desigual entre el Corregidor y la Sala de Alcaldes de Casa y Corte. Y ya que en cada ciudad, villa y pueblo de estas Españas, cada uno hace de su capa un sayo, y cada Corregidor dispone a su manera de los hombres con los que cuenta, veamos paso a paso como se estructura la seguridad y la vigilancia en Madrid para que sirva como ejemplo a usar en el resto de ciudades.

Como ya se ha dicho, la jurisdicción de la Sala de Alcaldes de Casa y Corte afecta a la ciudad en sí y a todo el territorio que la rodea, hasta cinco leguas alrededor. Por las estancias que la Sala posee en la Cárcel de la Villa desfilan a diario multitud de funcionarios: jueces, relatores, fiscales, escribanos, covachuelistas y varios etcéteras más, pero puestos a escoger, vamos a quedarnos con aquellos que son más conocidos e importantes:

ALCALDES DE CASA Y CORTE

Se trata de uno de los puestos más respetados y prestigiosos de la Villa y Corte, tanto por la sociedad en general como por el Consejo, que los usan en ocasiones para llevar a cabo misiones comprometidas fuera de Madrid. Se trata de los jueces que controlan la seguridad y buena marcha de los seis cuarteles en los que se divide la ciudad (el de Palacio, el de Santo Domingo el Real, el de San Luis, el de San Francisco, el de la Merced y el del Barranco). En cada cuartel trabaja un alcalde que cuenta con diez alguaciles (o incluso más, según la época) y un escribano para ayudarle en sus tareas. Todos ellos tienen la obligación de vivir dentro del cuartel, normalmente acogidos a la ley de la *regalía de aposento*.

Sus obligaciones son muy numerosas, y han de atenderlas personalmente o a través de alguaciles (lo que suele ser más habitual). Las más comunes son juzgar los pleitos civiles y criminales de Madrid y sus alrededores, visitar las cárceles, mataderos y hospitales, fijar los aranceles de precios (especialmente de los productos básicos, como el pan, grano, carne, tocino, cerdo, aves, pescados, aceite, vino, agua, nieve, leña o carbón), luchar contra el contrabando, asistir a las procesiones del Corpus y Semana Santa, acompañar al Rey en sus apariciones públicas, vigilar las zonas más conflictivas de la ciudad (o sea, puertas, plazas, mentideros, baratillos, mercados, mancebías, mesones y posadas), controlar a los habitantes de la ciudad, tanto huéspedes de albergues y posadas como vecinos con casa propia y alquilada, y velar por la paz en todo tipo de

ceremonias y actos públicos, como fiestas de toros y cañas o representaciones teatrales. Uno de sus cometidos más importantes, quizá el que más, es la organización de las rondas nocturnas, de las que ya se hablará.

ESCRIBANOS DEL CRIMEN

Son imprescindibles en cualquier proceso judicial, ya que se encargan de tomar nota de todo lo que ocurre durante el juicio y dar fe del mismo. Al igual que el alguacil, el escribano es el rostro visible de toda la maquinaria jurídica de la época, los que le convierte en personaje impopular, fama acrecentada por la multitud de casos de corrupción y sus frecuentes abusos del cargo y del poder que les ha sido conferido.

ALGUACILES

Son la presencia visible de la Sala de Alcaldes en la ciudad, los vigilantes y ejecutores de normativas y ordenanzas, los encargados de perseguir y apresar a los criminales y de investigar los delitos cometidos, así que toda la animadversión del pueblo hacia la justicia recae sobre ellos; también es cierto que muchos aceptan sobornos, que tienen merecida fama de soberbios, insolentes y disolutos, que se comportan en multitud de ocasiones de forma violenta y pendenciera, que abusan frecuentemente de su cargo (especialmente al detener a un sospechoso, pese a la prohibición de utilizar métodos violentos o humillantes con los reos), e incluso que detengan tranquilamente a inocentes, ya que los alguaciles, como ocurre con los escribanos, reciben, además de su sueldo, un porcentaje de toda multa o fianza que se le aplique a un detenido. Todo ello obliga a los alcaldes a recordar de cuando a cuando a los alguaciles cuales son sus obligaciones y la necesidad de acudir con puntualidad a las rondas, guardias, repesos y demás quehaceres, aunque poco caso hagan, que saben que como mucho se les castigará con una temporada sin sueldo o con una pequeña multa...

Al tratarse de los “brazos y las manos” de los alcaldes, como demuestra la vara que siempre llevan encima como signo de su cargo, sus competencias les llevan a acompañar a los alcaldes en sus salidas de Madrid, a encabezar el traslado de galeotes hasta la cárcel de Toledo, alguna que otra misión especial fuera de la Villa y Corte y, como no, a andurrear de noche las calles en sus famosas rondas.

DELADORES

Harto coja quedaría esta relación si se dejara de citar una figura muy importante en el negocio que nos ocupa, pese a no estar recogida en disposiciones u ordenanza alguna. Se trata del delator (también llamado *canario*, *soplón*, *fueller* o *viento*), chivatos de los alguaciles que a cambio de mantenerles bien informados, reciben un porcentaje de las multas que se les imponen a los delincuentes a los que ayudan a detener, unas multas que acostumbran a ser lo más altas posible y que permiten al soplón vivir relativamente bien. Para evitar sobresaltos en sus vidas, los delatores suelen ser protegidos

por alcaldes y alguaciles, especialmente con su silencio, que puede ser bastante perjudicial que un bravo conozca el nombre de quien tan suelta tiene la deshuesada...


LA RONDA

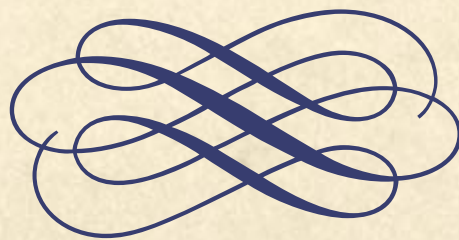
Los alcaldes son los encargados de preparar todos los días las rondas nocturnas que han de vigilar las calles de Madrid. Éstas suelen comenzar alrededor de las once de la noche y se prolongan hasta el amanecer. Como hartos se ha dicho, cada alcalde controla un cuartel de la ciudad, así que los alguaciles que están a su disposición se dividen en dos grupos de cinco para realizar la ronda (los alcaldes solo las hacen en contadas ocasiones o si son requeridos por algún asunto de mucha importancia). En cada uno de los grupos, uno de los alguaciles porta la vara como signo del cargo que ostenta. Con el tiempo, el nombre alguacil ha pasado únicamente a nombrar al portador de dicha vara, convertido en superior del grupo que hace la Ronda, pasando el resto a ser denominados *corchetes*, a pesar de que todos ellos sean, teóricamente, alguaciles. Acostumbran a ir armados con espadas y rodela, y se alumbran con el farol que porta uno de ellos; en algunas ocasiones, incluso se hacen acompañar por perros. Tampoco era raro encontrar Rondas con un número menor de justicias, que muchos las llevan a cabo con poco entusiasmo y son frecuentes las incomparencias de muchos de los alguaciles.

La función principal de la ronda es "*punir, castigar, estorbar e impedir*" el crimen en el cuartel, para lo que se vigilan las calles y se visitan posadas (que no pocas hay que son en realidad burdeles ilegales), garitos, mancebías, tabernas, bodegones e incluso las iglesias durante las grandes festividades religiosas, como el Jueves y Viernes Santos, Navidad, Reyes y la noche de San Juan. Su recorrido y horario no es fijo, sino que transitan por donde "*pareciere más conveniente y más necesario*", especialmente en los barrios altos, como Lavapies, el Rastro, Vistillas, la plazuela de Antón Martín, la Plaza Mayor, Puerta Cerrada, el Prado y San Jerónimo. Tienen especial cuidado cuando realizan la ronda cerca del Alcázar Real, y visitan en él "*todo lo bajo de patios, zaguanes, co-*

cinas y oficinas", ya que el resto, el interior y escaleras arriba, es competencia exclusiva de la Guardia Real. En algunas ocasiones incluso llevan a cabo *rondas paradas*: los alguaciles se apostan en lugares estratégicos (como la Plazuela de San Martín, mentideros, Playa Mayor, Puerta de Guadalajara, Plaza de la Cebada y Puerta Cerrada), ocultos y apostados, observando a todo aquel que pase por su vera.

En el caso de que la ronda se tope con algún *malentendido*, y tras darle el alto con la fórmula pertinente (*¡Teneos a la Justicia!* o *¡Teneos al Rey!*), se le pregunta al sospechoso el motivo de andar de noche por la ciudad, cuál es su domicilio (ya fuera casa particular o posada), que armas porta, y cuál es el contenido de sus faltriqueras o bolsos, que son registrados, si no satisface con sus respuestas, para comprobar si llevaba encima uñas, ganzúas y demás instrumentos prohibidos. Se conoce como *malentendidos* a aquellas personas que vagan por las calles de noche sin motivo aparente o a hombres conversando con mujeres (o viceversa), que bien sospechosos son de relaciones ilícitas y pecadoras. También son (o deberían ser) parados e interrogados por la Ronda los portadores de armas prohibidas (o que no lo estén, pero sean llevadas de manera que induzcan a pensar que se desean usar con intenciones poco pacíficas) y a los grupos con más de dos hombres.

Por la mañana, terminada la Ronda, los alguaciles informan a los escribanos de sus respectivos cuarteles de todo lo sucedido durante la noche, especialmente de las calles que se han visitado, de las personas con las que se toparon y de las horas de comienzo y término de la ronda, una manera como otra cualquiera de tener controlados a los alguaciles para que no falten a sus obligaciones. El escribano, a continuación, da cuenta al alcalde de su cuartel y éste, junto al resto de alcaldes de la Sala, informaba al Presidente del Consejo de Castilla, que, teóricamente, pasaba la información al Corregidor, aunque en multitud de ocasiones "olvida" ese pequeño detalle, que no tiene esta persona tan principal tiempo ni ganas de oír recuento de borrachos, reyertas, putas y zascandiles detenidos por la Gura. 





EL PATIO DEL REY



Aunque en nuestro primer número de Los Papeles aparecía un extenso FAQ con 100 preguntas sobre el juego, contestadas de puño y letra por el propio Ricard Ibáñez, parece que no fue bastante ya que han surgido más dudas, muchas de ellas provocadas por las nuevas maniobras de esgrima aparecidas en el primer suplemento del juego, Maestros de Esgrima. Por eso hemos realizado una segunda parte del FAQ y solventarlas lo mejor posible.



FAQ – CAPITÁN ALATRISTE (2ª PARTE)

Por Ricard Ibáñez

Como decía DEFCON 2 en la banda sonora de Acción Mutante: “¡Ey! ¡Aquí estamos otra vez!”

Uno se pregunta cómo es que aún me aguantaís, porque con la de dudas que le salen al juego es que soy malo de cojones...

Bueno, poniéndonos germanescos, huercés mandan, y si les place que moje la pluma en tinta para emborronar con aclaraciones los escritos mal redactados, aquí tienen mi pobre figura y mi maltrecha persona...

¡Y vamos allá!

Creación de Personajes

P: En el capítulo de generación de personajes, justo antes de describir las profesiones aparece un cuadro negro (pág. 30) que indica que los personajes que no posean la habilidad de Esgrima tienen tres puntos para ponerse en habilidades de armas. Esos tres puntos, ¿cómo se reparten? Es decir, ¿cada punto convierte una habilidad de CD/2 a CD-1? ¿Alguien me lo puede explicar?

R: Si la habilidad ya se posee, por ejemplo, pistola a CD-1, cuesta 1 punto subirla a CD, 2 subirla a CD+1 y 3 en CD+2. Si no se posee, cuesta 1 punto adquirirla al nivel de CD-1. Así se puede subir una habilidad de armas, de inicio, hasta CD+3.

P: Para pertenecer a una Orden Militar, ¿cuáles son los requisitos? ¿Únicamente subir a Posición Social 6?

R: En un principio (y con las reglas en la mano) para entrar en una orden solamente hay que subir la Posición Social a nivel 6. Posteriormente, cuando Las Losas de Palacio vea la luz, prometo a vuesa merced ahondar más en el tema, pero como aún falta por lo menos un año para ello, de momento con lo dicho sirve.

Habilidades, Apariencia y Honra

P: ¿Cómo se podría manejar las tiradas en que un PJ ayuda a otro a realizar una acción? Por ejemplo, dos PJs jun-

tos arreglando una rueda (Maña), forjando una espada (Artesanía [Armería]), echando abajo una puerta (Fortaleza)...

R: Mmmm, así, sacándome una regla casera de la manga, yo diría que si la ayuda es realmente ayuda y no estorbo (es decir, con un valor de 10-12), el PJ ayudado tendrá derecho a hacer una tirada “fácil” en lugar de “normal” (es decir, poniendo un 1 en un dado y tirando sólo 2). Pero no admitiría más de un ayudante, que muchos cocineros estropean el guiso...

P: ¿En que diferenciamos Fingir de Charlatanería? Es que no queda muy claro en las reglas (lo he leído también en el manual del narrador y tampoco me queda claro). ¿No sirven los dos para mentir? ¿Cuándo podemos usar una y cuando otra?

R: Fingir puede usarse como mentir, al igual que Charlatanería, pero también sirve para hacerse pasar por quien uno no es (al estilo de Disfraz en Aquelarre o en menor medida de Crédito en Cthulhu). Por contra, con Fingir no puedes convencer a alguien de algo que sea verdad, mientras que con Charlatanería sí. Consultad las descripciones de las dos habilidades en las págs 52 y 54, para más información.

P: ¿Se puede subir una habilidad utilizando PX más allá de CD+5? Es que mirando la Tabla de Subidas de Habilidades (pág. 87) veo que ésta es la última línea y no queda muy claro si es posible subir más allá o no...

R: Me temo que no, que las cosas son como son. Si voacé llega a CD+5, tendrá que subir dicha característica para aumentar su nivel (que aunque caro, se puede hacer)

P: En la página 59 del manual, apartado sobre la Apariencia, se dice: “Se trata de la suma total de unas bonificaciones o penalizaciones que se obtienen por el aspecto físico, los modales o la ropa que se lleva, y que influyen en las habilidades “de comunicación” de los personajes (entendiendo como tales todas las sociales más las comunes

que sirvan para relacionarse en mayor o menor medida, como *Interpretación*, *Fingir*, etc...”).

Y en la página siguiente, 60 para más señas, en el apartado “¿Cómo usar la Apariencia?” se puede leer: “Tantos los PJs como los PNJs deben sumar su Apariencia al nivel que se tenga en las habilidades siguientes: *Callejeo*, *Charlatanería*, *Comerciar*, *Diplomacia*, *Liderazgo* y *Seducción*”.

Entonces... ¿Cómo les explico yo a mis jugadores esto? ¿Callejeo sí, pero Etiqueta no? ¿Interpretación y Fingir sí o no?

R: Como en todas las cosas, no hay blancos y negros absolutos, solamente matices de gris...

En lo de Etiqueta, recordemos que engloba tanto buenas maneras como usos y costumbres cortesanas. Mal puede ayudar un traje o un rostro bello a remedar un complicado baile cortesano... Por lo que respecta a Fingir, si os confieso que en una de las versiones previas del legajo se le llamó Disfraz lo entenderéis al punto; que Interpretación abarca desde actuar sobre las tablas hasta tocar algún instrumento musical, mientras que Fingir es simular un estado de ánimo diferente y hacerse pasar por quien uno no es...

Pero la última palabra la tiene siempre el Narrador, que bien puede hacer excepción en caso concreto si así lo considera...

P: ¿Cómo podemos recuperar la Honra perdida? Por ejemplo: un PJ es insultado y pierde Honra. Reta en duelo al que lo ha insultado y pierde el duelo: ¿Recupera su Honra (se supone que ha tratado de solventar el asunto y no ha podido, pero lo ha intentado, que es lo que cuenta)? ¿O queda su Honra disminuida para siempre? Si fuera este último caso, ¿puede recuperarla de alguna forma?

R: Con las reglas en la mano la honra no puede limpiarse de ningún modo. Eso hace que me lo apunte para una desventaja y una ventaja nuevas, que presento aquí como primicia:

DESHONRA (DESVENTAJA DE 1 A 5 PUNTOS) (SÓLO PARA PERSONAJES CON HONRA)

El personaje ha sufrido en el pasado un lance real o fingido de resultados del cual su honra se ha visto en entredicho. La gravedad del mencionado suceso queda a elección del jugador, pero por cada punto de ventaja que esta desventaja le aporte perderá 1 punto de Honra.

LIMPIAR EL HONOR (1 PUNTO)

En caso de que el personaje hubiera perdido Honra, esta ventaja le permite recuperar 1 punto. Los puntos de Honra perdida nunca pueden superar a los iniciales.

Combate

P: Espinoso asunto este de la puñetera iniciativa. Según aparece en el manual, se actúa por orden de iniciativa y tal, lo que supone declarar también en orden de la misma, y los más rápidos y aventajados se ven desprovistos súbitamente de su “ventaja”. En este esquema, ser más rápido no te da la

verdadera iniciativa (que es la capacidad de reacción) sino que simplemente te permite actuar el primero en lo que hagas (y no es lo mismo). ¿No sería mejor que, como en muchos sistemas, se declare por orden inverso de iniciativa (del menor al mayor) y se actúe de más rápido a más lento?

R: No soy partidario de este sistema que me dices, porque a mi gusto enlentece el juego. Además, en el combate de Alatríste (en concreto) el que pega primero puede alterar los planes del contrario... ¡A ver quien es el guapo que declara un ataque completo cuando le acaban de hacer un ataque! Vamos, que lo normal es que respondas con una defensa, y al cuerno tu ataque completo...

De todos modos, siempre puedes retener la acción a ver qué hace tu contrario. Y recuerda que existe la maniobra de “Ataque rápido” y que cuando te hieren pierdes tantos puntos de Velocidad como puntos de vida te quiten.

P: Con un ataque completo se pueden realizar dos ataques normales, un ataque con +4 a la habilidad o un ataque con +2 al daño. El ataque con +2 al daño, ¿también es factible al combate con armas de fuego? Y por otro lado, ¿el ataque con +4 a la habilidad sería factible hacerlo junto con una maniobra de Estocada Especial, por ejemplo, o cualquiera similar, en que al comparar habilidades se cuente el +4?

R: A ver... La opción de “Ataque completo” significa que no haces otra cosa. Si tienes el arma desenfundada y preparada, puedes usar el +4 a la habilidad o +2 al daño. Hasta es compatible con haber estado apuntando (ver página 68 del manual). Respecto a la segunda pregunta la Estocada Especial es una maniobra de ataque normal, no de ataque completo. Y aunque lo fuera, no puedes sumar los efectos de un ataque completo normal a los de una maniobra de ataque completo. O repicas, o sales de procesión, pero las dos cosas juntas... Pues como que no.

P: Según tengo entendido, si un personaje decide atacar, el defensor debe declarar antes de que se tiren los dados de ataque, si se defenderá o no... Hasta aquí está claro, pero, ¿qué ocurre si el atacante falla? ¿Perdería el defensor esa acción? ¿Podría convertirla en un ataque, por ejemplo? ¿O tendría que tirar de todas formas su defensa, quizás para convertir el fallo del ataque del contrario en un ataque a su favor con Respuesta o Deslizamiento, por ejemplo...?

R: El atacante declara el tipo de ataque (y maniobra) que va a hacer. Y el defensor el tipo de defensa (y maniobra) que va a hacer. Si el atacante falla, el defensor no puede convertir la defensa en ataque. Si la maniobra defensiva dependía de una confrontación de Esgrima, el defensor ha de tirar igualmente los dados para comparar los resultados (posiblemente, con una sonrisa en los labios).

P: En el manual (pág. 66) se dice que dos de las opciones que tenemos con Defensa Completa es hacer dos defensas frente a dos ataques del mismo enemigo o defenderse de enemigos diferentes (una defensa frente a cada uno). ¿Las dos defensas son distintas o el PJ puede hacer dos paradas o dos esquivas, si le apetece? Lo digo porque en los PAB1 (pág.

23) se dice que: "Frente a un tipo que decida hacer un ataque completo de dos ataques, un PJ puede optar por una defensa completa de dos tipos de defensa: nunca podrá parar dos veces a no ser que tenga la maniobra de Paradas Adicionales". Entonces, ¿pueden hacerse dos paradas frente a los dos ataques con una Defensa Completa o es necesario parar y el siguiente ataque realizar otra defensa que no sea Parada?

R: No se puede hacer dos defensas iguales frente a un mismo ataque: esa es la regla original.

Es decir: Una defensa completa frente una estocada es una parada y (si se falla) una esgrima. La excepción es si tenemos una daga y sabemos esgrima con espada e ídem, en cuyo caso tenemos una parada extra con la daga.

Si el enemigo hace dos ataques SI que podemos hacer dos paradas para defendernos de sus dos ataques. Y si nos llueven estocadas de varios enemigos.... es hora de que el que se gastó puntos en paradas adicionales se luzca...

P: A propósito de Master & Commander y la esgrima, en una escena de la película se ve a Jack con una pistola cogida del revés a modo de maza. ¿Qué daño haría dicho invento y con qué habilidad funcionaría?

R: Ya en otro tratado (Aquelarre: Villa y Corte) mencioné la posibilidad de usar el arma por la culata una vez usado el cañón... Evidentemente, hay que usar la habilidad de Pelea, con un bonus al daño de +1, pues arma improvisada es, y como tal ha de tratarse (ver la regla de la pág. 71).

P: Si tenemos un personaje con Fortaleza 9 que golpea a otro utilizando Pelea, el daño que este hará a su oponente es de 1D6-3. ¿Quiere esto decir que los resultados del 1 al 3 no hacen ningún daño o hay un daño mínimo de 1 punto siempre que se golpee al oponente? ¿Es igual para la tirada de Curar?

R: No hay daño mínimo, que si el que golpea anda escaso de fuerzas bien puede ocurrir que no haga herida. Que muchos valentones hay con hígados a los que un puño en la cara hiere en la honra, pero no en el cuerpo...

Y si, es igual para la tirada de Curar. Si el resultado final es cero o negativos, no hay cura (y den gracias de que no haya pérdida).

P: ¿Qué penalizadores pondrían ustedes a un personaje que intenta disparar dos disparos a la vez (una en cada mano, se entiende)? Ya sé que quedaría difícil, un tanto cinematográfico, pero quedaría francamente divertido.

R: A la vez... se supone que en una misma acción corta ¿no? Pues si no es ambidextro, -3 en la pistola de la mano torpe. Pero hay que vaciar las dos pistolas en el mismo blanco.

P: ¿Cuántos ataques y defensas tendría un jugador ambidiestro que maneje dos roperas?

R: Ser ambidextro no significa que puedas manejar dos armas a la vez. Para eso está la maniobra de Esgrima de espada y daga. Y manejar dos roperas... pues sería poco

práctico, que estorbaría cualquier ataque o defensa. Así que la respuesta correcta es: los mismos que llevando una ropera, pues el esgrimista no podría usar las dos armas a la vez.

P: La protección del coselete es de 4 puntos. ¿No es muy poco? Por ejemplo: una ropera que golpee el pecho hará como mínimo: 3 (dado) + 2 (ropera) + 0 (característica normal) - 4 (coselete) = 1 punto de daño. Por tanto, si una ropera golpea, ¿no es extraño que sea capaz de traspasar una placa de metal que pesa 17,6 kg?

R: Los dados tienen de 1 a 6 caras, aunque admito que de media lo normal es que saquen 3 o 4. Se supone que no es que el acero de la ropera atraviese el acero del coselete, sino que resbala y se cuela por la juntura del hombro o en el vientre. ¡Échele voacé algo de imaginación, que esto es un juego de roles!

P: ¿Es la protección del sombrero efectiva contra los ataques de Pelea o contundentes o es solo contra cortes?

R: En un principio, contra todos los ataques, para simplificar...

Maniobras de Esgrima

P: Cuando un personaje hace un ataque completo, ¿la única y digo única parada posible es la de Parada Instintiva (pág. 79) a -3 o no? ¿Nada de poder parar con paradas adicionales ni con la daga, no?

R: No se pueden usar paradas adicionales, pero si la parada con la daga (es la ventaja de usar la Esgrima de Espada y Daga, que tienes un comodín en la manga).

P: La acción de ataque completo permite realizar dos ataques contra un mismo enemigo o contra dos enemigos diferentes. Bien, ¿pueden ser estos dos ataques las maniobras de Entrada y Estocada Especial (pág. 79)? Es decir, ¿puede un personajillo realizar en un mismo asalto las maniobras de ataque normal de Estocada Especial y además de Entrada?

R: Ya se ha dicho que las maniobras de esgrima se superponen a las reglas "normales" de combate. Si haciendo un ataque completo se pueden hacer dos ataques normales, y estos dos ataques normales son dos maniobras de esgrima de la categoría "ataque normal" (como es el caso de Estocada especial y de Entrada) pues adelante

P: En la maniobra de Deslizamiento (pág. 80), al tratarse de una maniobra de parada, hay algo que todavía no entiendo... Se supone que se trata de un enfrentamiento de esgrima entre el defensor y el atacante: si gana el defensor, no solo para el ataque sino que lo reconvierte en un ataque al pecho a su favor... Y si gana el atacante, será él el que alcance el pecho de su defensor... Y mi pregunta es: ¿no se supone que, de todas formas, falle la parada o gane el atacante, será este el que alcanza al defensor? ¿Qué beneficios se obtienen si de todas formas le va a dar?

Imagino que es lioso y pongo un ejemplo:

Ejemplo 1: A ataca a B. B trata de pararlo pero falla y es alcanzado por A.

Ejemplo 2: A ataca a B. B se defiende con un *Deslizamiento*, pero le sale mal y A alcanza a B.

Como podéis ver, el resultado es el mismo. Y lo mismo ocurriría con la *Respuesta* (pág. 81) (si fallas la parada te dan de todas formas)....

No sé si he sabido explicarme, pero espero que me entendáis.

R: Recordemos que es una parada que se convierte en ataque. La decide el defensor, no el atacante. Por otro lado, es más barata que la maniobra de *Respuesta*. Y es que si fallas una parada te dan, fijo...

P: Todos sabemos que cuando detenemos un ataque utilizando un *Deslizamiento* (pág. 80) y lo hacemos con gracia y donaire, devolvemos el golpe al malandrín que nos lo ha lanzado, exactamente al pecho, como se dice en el libro de reglas (siempre santo y sagrado)... ¿Quiere eso decir, por tanto, que siempre le haremos un daño de entre 3 y 5 (localización de tronco) o puede ser cualquier otro tipo de daño...?

R: En realidad, tal y como me demostró en su día Sergi Escuriel espada en mano, con un deslizamiento fallido la espada va a parar más o menos a la altura del cuello. Pero como este juego es eso, un juego, lo cierto es que puede dar a cualquier localización (es decir, resultados del dado del 1 al 6). Entendiéndanlo vuestras mercedes como que el pobre esgrimista ha realizado un quiebro de última hora, evitando el acero de su corazón pero no evitando que le vaya a aparar a otro lugar de su cuerpo...

P: No he entendido bien como va el *Deslizamiento* y la *Respuesta* ni en el libro ni en *Los Papeles del Alferez Balboa*. Supongamos que se tiene un nivel de ataque de 12/8 y el oponente tiene 14/10:

Deslizamiento: Tu enemigo hace un ataque y tú respondes con un *Deslizamiento*. Sacas 6 y paras. Para evitar el *Deslizamiento*, ¿qué tiene que hacer tú enemigo? ¿Una tirada enfrentada de *Esgrima* contra un éxito de +6 (12-6)? ¿O sacar 6 o menos?

Respuesta: Tu enemigo hace un ataque y tú respondes con una *Respuesta*. Sacas 6 y paras. Para transformar la parada en un ataque tienes que realizar un enfrentamiento de, ¿habilidad de *Esgrima* (+6 = 12-6) contra la habilidad de *Esgrima* del enemigo? ¿O la habilidad de parada (+2 = 8-6) contra la habilidad de *Esgrima* del enemigo?

R: Nihil obstat de la siguiente respuesta, que doy por válida según la autoridad que me corresponde:

Escribe Patxi Mugurutzza:

"En mi opinión el asunto es así de sencillo. Por ejemplo en la *Respuesta*:

A declara atacar.

B declara parar con la *Respuesta*.

A ataca y consigue la tirada de ataque.

B para y consigue la tirada de parada por "X" puntos.

A tira su parada (que no gasta paradas, es solamente para comparar). Si saca la tirada por "X" puntos o más, entonces no sucede nada. Si la saca por menos de "X" puntos (o no la saca), la espada del contrario se le viene encima.

A puede parar ese golpe que se le viene encima, si le quedan paradas normales (o si le queda la Parada Instintiva en caso de que su ataque fuera total o la de la daga en cualquier caso, si la tuviera). Si no para se lleva el daño.

En el caso del *Deslizamiento* es igual, pero un tanto más brutal (por eso es más barata):

A declara atacar.

B declara parar con *Deslizamiento*.

A ataca y consigue la tirada de ataque.

B para y consigue la tirada de parada por "X" puntos.

Aquí viene la complicación: A tira contra su parada o el número "X" que sacó B (lo que sea menor). Si saca "X" puntos no sucede nada; si saca más, el golpe subsiguiente se le viene encima a A y si saca menos de "X" puntos, la estocada acaba yendo hacia B.

En este caso tanto A como B pueden parar, pero sólo con la Parada Instintiva, tal y como pone en el manual."

P: Supongamos un personaje con *Entrenamiento con Espada* y *Daga* a nivel 3 (pág. 82) y dos niveles en *Aumentar Número de Paradas* (también tiene *Ambidiestro* o *Entrenamiento con la Mano Torpe*, para que no tenga penalización alguna): las paradas extras obtenidas con la maniobra de *Aumentar Número de Paradas*, ¿sólo pueden usarse con la ropera o podrían usarse también con la daga?

R: Las paradas extras pueden usarse tanto con la daga como con la ropera, pero recuerda: un intento de parada por ataque. No tirar paradas por el mismo ataque una y otra vez hasta que nos salga.

Es decir: usando *Entrenamiento con Espada* y *Daga* tenemos una parada extra (o un ataque extra si estamos en combate cerrado) a decidir después (y efectuar) de las acciones de la ropera. Si nuestro espadachín tiene espada y daga más *Aumentar Número de Paradas* en 1 nivel y se enfrenta con un enemigo que le gana en *Velocidad* y le hace dos ataques, puede decidir realizar dos acciones de parada con la ropera (una para cada ataque) como una sola acción, teniendo en cuenta que si falla una de las dos paradas aún puede usar su daga. Y todavía le quedará una acción de ataque con la ropera.

Pero si su enemigo le hace un único ataque no puede utilizar su habilidad de *Aumentar Número de Paradas*, pues cada parada tiene que ser contra un ataque diferente, y solamente está sufriendo uno.

P: Mejor pongo un ejemplo de caso extremo: Rufino el rufo valentón, asentado en Sevilla, que actualmente se saca unos reales dando unas lindas estocadas por aquí y por allá es contratado para tropezarse con (más concretamente, para tropezar su fierro con el estomago de) un hereje, conocido como *Saxon Dog with Backsword*, que lleva una backsword y lo único que sabe de espadas y esgrima es que con la punta se pincha y con el filo se corta.

Rufino tiene *Esgrima* 15 y como maniobras de esgrima *Entrada*, *Aumentar Número de Paradas* a nivel 2, además de *Entrenamiento con Espada y Daga* y *Entrenamiento de la Mano Torpe* a nivel 3 en estas dos últimas maniobras.

Intenta acercársele por la espalda y falla su tirada de *Sigilo*, por lo que el hereje se da cuenta y le da tiempo a desenfundar y parar la estocada de Rufino.

Resulta que Rufino no es especialmente veloz, ni listo para que decirlo, y el hereje ataca antes e impacta con un tajo de revés (me estoy inventando la descripción): Rufino intenta detener con su ropera y saca un 15 (6+6+3), por lo que según las reglas de parar armas pesadas, su arma es arrancada de las manos y cae al suelo. Afortunadamente, todavía puede intentar parar con la daga de guardamano, con la que saca un 8 (4+2+2), con lo que detiene el golpe.

El hereje tiene dos amigos de la carda sevillana que habían visto a Rufino venir y que han desenfundado sus roperas y se disponen a hacer una escabechina con Rufino. ¡Y además le atacan antes!!

Mi pregunta es: ¿puede Rufino hacer otras dos paradas más con su daga de guardamano o no? Porque lo otros valentones actúan también antes que él.

R: ¡Por supuesto! La parada se lleva a cabo a continuación del ataque, sea el turno que sea, y el tener el *Aumentar el Número de Paradas* le permite hacer una parada por cada uno de los ataques que le hagan sus enemigos. Es más: al tener *Aumentar Número de Paradas* a nivel 3, se puede permitir el lujo de hacer ¡cuatro paradas! (una que viene de gratis con la daga y tres más), cada una de ellas para un ataque diferente, cosa muy posible, pues los rufos pueden optar por dos sendos "ataco y ataco" cada uno. Al turno siguiente ya se verá, que como se les sume el hereje, habiados estamos, que pueden contabilizar hasta seis ataques...

Para terminar el tema: recordad que *Aumentar Número de Paradas* no es igual que la *Parada Instintiva*. Es decir, si has hecho un ataque completo no puedes parar luego por mucho nivel que tengas en *Aumentar Número de Paradas*... a no ser que tengas derecho a intentar una parada por conocer el *Entrenamiento de Espada y Daga*, como es el caso, o, también, ¡combo interesante!, si conoces la maniobra de *Parada Instintiva*... En tal caso, si te vienen varios enemigos por sorpresa podrías parar sus ataques... pero con los malus correspondientes a dicha maniobra.

Creo que el *Aumentar el Número de Paradas* se va a hacer a partir de ahora más popular... Además, es barato. Así que ya sabéis, Narradores: ¡Que vengan los combates épicos de uno contra dos o contra tres!

Qué solo queda batirse...

P: La maniobra de *Entrenamiento con Espada y Daga* (pág. 82) es un mundo que me produce retorcer de mostacho crónico. Dicho arte de dos hojas permite siempre tener una parada o ataque extra con la daga. Y yo inquiero: ¿este ataque extra con daga se puede realizar incluso cuando se declara ataque completo o parada completa? Desarrollo la pregunta: un espadachín decide realizar un ataque completo consisten-

te en una *Entrada* y *Estocada Especial*, o dos ataques siendo uno la maniobra de *Entrada*. Entonces, si consigue la *Entrada* (y entra en combate cerrado), ¿tiene además un ataque de daga extra? Es decir, ¿tres ataques en un mismo turno?

Y lo mismo para parada: dice el legajo de reglas que con una defensa total puede entrarse en combate cerrado con lo que un personaje que decide hacer dos paradas (defensa completa), ¿además puede declarar entrar en combate cerrado y acuchillar al que era en un principio el atacante?

Además no queda muy claro cuándo hay que declarar el ataque o parada con la daga. Sé que se resuelve después de las espadas, pero no se si uno puede tener ese arma extra y utilizarlo según le vaya el combate.

R: Saber manejar la daga con la zurda es un as en la manga, un comodín que puede salvarle el pellejo a más de uno. Mal que le pese, y en verdad lo lamento, no anda errado cuando dice que, si le sale la *Entrada* y entra en combate cerrado, puede redondear la faena haciendo un tercer ataque con la vizcaína. Respecto a cuando se declara el uso de la daga, se realiza DESPUÉS de las tiradas de dados: Es decir, si uno hace una parada y le sale mal puede decir que intenta parar el mismo ataque pero con la daga. Y viceversa, que si uno actúa primero y como ha dicho en su ejemplo le mete al otro dos ataques y el fulano aún se menea, puede redondear la faena con un tercero, de daga.

P: Si uno está entrenado en el uso de espada y daga, cuando sólo cuenta con la daga (por necesidades del momento como bien pudieran ser el tiempo, el único arma a mano, que te rompan la espada, que se te caiga...), ¿puede hacer maniobras de esgrima normalmente como si fuera una espada (*Respuesta*, *Aumentar Número de Paradas*, *Incremento de Daño*...)?

R: Si conoce esas maniobras, si. Pero hay que recordar que tirará por daga, no por esgrima

P: Si conoces el *Entrenamiento con Espada y Daga* y además la maniobra de *Parada Instintiva* y haces una maniobra de ataque completo, ¿aún puedes hacer dos paradas: una la "extra" de la daga y otra la instintiva a -3?

R: Correcto.

Galería de Personajes

P: Me preguntaba cual es la habilidad de Alatraste en *Armas Cortas*, ya que en su ficha del juego (pág. 184-185) no viene y de seguro que no es malo con la vizcaína.

R: Errata y grande es esa, que Alatraste, si por algo se caracteriza es por manejar con la zurda la vizcaína o lo que se tercié. Ponedle, haced el favor, 18 en *Armas Cortas*.

Maestros de Esgrima

P: En la ventaja de *Escuela de Esgrima* (pág. 8 de *Maestros de Esgrima*) puede leerse: "El personaje ha tenido acceso a clases avanzadas de esgrima, y puede gastarse puntos de

maniobras en tretas...". Entre "gastarse" y "punto", ¿va el número 6, como en la ventaja *Espadachín* o simplemente es que puedes comprar clases de esgrima de esa escuela? Si fuera lo segundo, creo que empezaría a ser muy caro lo de "bailar alrededor del contrario y buscar el ángulo". Pero como tampoco he probado la "letalidad" de las maniobras, pues no sé si eso estaría justificado.

R: Si, por supuesto que es lo segundo. Piense voacé en el legajo de *Maestros de Esgrima* como un suplemento para aquellos jugadores que quieran hacer más cosas con la esgrima que las que hace el común de los mortales. En otros suplementos habrá alguna cosa más (esperen voacés a ver las hurgonadas de valentón del suplemento de la Carda), pero *Maestros de Esgrima* ha de ser el libro definitivo sobre el tema.

Por tanto, la ventaja *Escuela de Esgrima* NO da puntos de esgrima. Simplemente, permite aprender la tretas, bottas, golpes o maniobras de cada una (gastándose sus buenos puntos en ellas, claro está).

P: Creí entender al leer *Maestros de Esgrima* que la ventaja *Escuela de Esgrima* (pág. 8 de *Maestros de Esgrima*) no daba 6 puntos en maniobras (como si fuera *Espadachín*) y me suena que el Hombre de Negro así lo confirmó. Y digo yo: ¿no es demasiado cara entonces? Es que son 3 puntos (15 PX). ¿Quién querría cogerla a ese precio? Mejor sería comprar más niveles en *Esgrima* o todas las maniobras normales.

R: Es que la ventaja de *Escuela de Esgrima* permite aprender tretas de escuela española o bottas de escuela italiana, que no se pueden adquirir sin ese prerrequisito, del mismo modo que no se pueden aprender maniobras de *Esgrima* con *Espada* y *Daga* si no se tiene nivel de entrenamiento en tal manera de pelear.

P: Otra consideración es que para que un personaje sea espadachín y tenga maniobras de la escuela italiana, por ejemplo, se gasta sus 6 puntos de Ventajas (a equilibrar con Desventajas) y se queda sin opciones de ser, por ejemplo, *Letrado* o de pertenecer al clero o a la nobleza, pues exigen ventajas que ya no puedes comprar. Supongo que la respuesta es que compres los cargos antes y adquieras la ventaja de *Escuela de Esgrima* cuando ganes experiencia, pero no creo que haya centros de escuelas de esgrima en Flandes o en las Américas cuál cadena de comida rápida.

R: Evidentemente, un personaje que de entrada quiera aprender bottas de la escuela italiana ha de gastarse 3 puntos en *Espadachín* y otros 3 en *Escuela de Esgrima* y se acabaron los puntos de Ventajas...

Pero muchas ventajas pueden adquirirse luego con PX, y la de *Escuela de Esgrima* es una de ellas. Así que, a base de aventuras... Otra cosa, como bien dice voacé, es que un jugador tenga a su PJ en plena selva amazónica buscando El Dorado (por ejemplo) y quiera gastarse PX en aprender una botta. El Narrador debería prohibírselo, por pura y simple coherencia...

P: Me ha surgido una duda de cierta importancia. Se trata de dos maniobras de *Maestros de Esgrima*: el *Doble Ataque* y la *Cuchillada* (pág. 10 de *Maestros de Esgrima*), las dos de *Esgrima* de *Espada* y *Daga*. En las explicaciones no dice nada al respecto, así que se supone que estas maniobras sólo se pueden utilizar en combate cerrado, como cualquier otro ataque con la daga. Pero en el ejemplo de *Cuchillada* no habla para nada de combate cerrado y quizá debería. Así pues, ¿son estas maniobras una excepción a la regla de ataques de daga sólo en combate cerrado o no?

R: En efecto, tanto el *Doble Ataque* como la *Cuchillada* han de hacerse en combate cerrado. No son una excepción a la regla que dice que hay que estar de tal modo para atacar con la daga, en lugar de simplemente defenderse...

P: Al usar la maniobra *Cegar con Capa* (pág. 12 de *Maestros de Esgrima*), el atacante trata de cegar al defensor, pero ¿cómo puede éste defenderse? He supuesto que la única manera es esquivar la capa que le viene encima, ¿pero se podría parar o desviar?

R: Se puede esquivar o desviar, pero no parar, ya que de tener éxito, por lógica, la cosa se convertiría en un *Trabar con Capa* tal y como aparece en la pág. 81 del manual...

P: Como me es sabido que frecuentan este mentidero gentes conocedoras en el arte de manejar la centella, quisiera consultarles una duda que me ha surgido al respecto de la maniobra de *Batimiento* (pág. 14 de *Maestros de Esgrima*). Dicha maniobra se usa declarándola antes del ataque del contrario, conforme, pero, ¿el resultado de dicha treta es únicamente el -1 al ataque enemigo o le impide atacar?

R: A ver: es una parada, así que anula el ataque... si tiene éxito. El esgrimista, que ha ganado en velocidad a su rival (cosa fácil si se tiene en cuenta que los de la escuela española tienen un +1 en *Velocidad*) anuncia que retiene su acción, y cuando el otro va a largarle su ataque, antes de que tire los dados, le dice muy lindamente que va a hacer un *Batimiento*. Y tira los dados. Si saca la parada, el otro sólo podrá hacerle daño con un crítico, y aún así tendrá que tirar con un -1.

P: Veo dudas en dos maniobras de escuelas muy diferentes, con similar planteamiento y resultados también muy diferentes: son la maniobra de *Batimiento* de la *Escuela Española* (pág. 14 de *Maestros de Esgrima*) y *Blitz Meyer* de la *Escuela de Filo* (pág. 19 de *Maestros de Esgrima*). Ufff, joder con los tudescos, ¿no? Tirando de espada con similar ángulo y propósito y manejando una barra de hierro en vez de una buena y equilibrada ropera se meriendan al más pintado... Vamos, que me parece que *Batimiento* está un poco desaprovechada y/o desmejorada (y aunque valga un solo punto debes retener tu acción, no lo olvidemos), mientras que *Blitz Meyer* te permite parar con la habilidad de ataque con -2 (que es más que la mitad de su habilidad o 2/3 en caso de armas de esgrimista) e inutiliza el arma

enemiga (que el contrincante tenga +4 a darte si fallas no asusta ni a un niño de pecho, seamos serios...).

Ya sé que si no me agrada, que no coja la maniobra tal, o que si las veo tan claras con la espada pesada que la agarre por el mango, pero me gustaría saber si es posible que sea un desfasillo del diseñador (todos somos humanos, al fin y al cabo), o si por el contrario responde a alguna filosofía concreta (dar aliciente al filo, no desequilibrar el juego...).

R: En Maestros de Esgrima hay 36 maniobras nuevas. Y no se pueden elegir de manera independiente, sino que están divididas en varios tipos de escuelas. En todas hay maniobras buenas y otras que no lo son tanto, y la idea es que el jugador sepa separar el grano de la paja... y que el Narrador tenga un amplio margen de elección a la hora de equipar a sus "malvados" con abundantes estocadas que estoquear...

P: Me tengo por perro fiel a la Corona y al espíritu cañí de la época, y no sé, tengo una sensación agri dulce con las maniobras de la Escuela Española:

- *A Fondo de Retirada* (pág. 12 de Maestros de Esgrima): No la veo clara, sinceramente, me parece un suicidio en toda regla. Que en vez de parar, me quito +1 al daño, sin saber si mi ataque impactará o será parado.
- *Atajo* (pág. 13 de Maestros de Esgrima): De esta no digo nada, que la veo cojonuda (la mejor de la escuela, la verdad).
- *Arrebato* (pág. 13 de Maestros de Esgrima): Sosita, pero muy aceptable.
- *Medio Tajo* (pág. 13 de Maestros de Esgrima): Igual que arriba, con más salero pero muy discreta.
- *Mandoble* (pág. 13 de Maestros de Esgrima): Es interesante, pero como 3 puntos (o los que sean) de daño dan igual donde se hagan (exceptuando la posible armadura), pues tampoco entiendo gastar 30 PX para esto (15 de Escuela de Esgrima y 15 de la maniobra).
- *Batimiento* (pág. 14 de Maestros de Esgrima): Ya comentada arriba, creo que se queda corta, y es una maniobra preciosa sobre el papel.
- *Media Vuelta y Vuelta* (pág. 14 de Maestros de Esgrima): No tengo una opinión clara sobre estas dos, la verdad. Acepto sugerencias de uso, aplicaciones, etc.
- *Tiento* (pág. 14 de Maestros de Esgrima): No tengo claro que hace exactamente. ¿Es un Batimiento que permite hacer una Entrada?

R: Efectivamente, el Tiento es un batimiento que permite, además, entrar en combate cerrado. Y lo que he explicado antes vale también para ahora: hay maniobras buenas, otras no lo son tanto, y algunas casi es mejor no aprenderlas. Que el jugador elija y se haga sus combos, que la treta que hoy puede parecer mala, mañana, junto con otra, puede ser cojonuda. Pues es mi intención añadir nuevas maniobras en cada suplemento, y esperen vocács a que salga el de la carda y sabrán lo que es pelear realmente sucio...

P: Una botta se usa cuando haces un ataque y parada. Dejas que te hagan primero el ataque para hacer la parada

y colocarte para tu contraataque. Bien, entonces, ¿nada de poder usar paradas adicionales que te muevan de tu pose ni usar bottas con ataques totales o defensas totales?

R: El estilo italiano está basado en el contraataque: lo más característico de ella, aparte de su posición (de perfil, para ofrecer el menor blanco posible) es que nunca toman la iniciativa: dejan que sea el oponente el que ataque primero. Pero hay una maniobra de ataque completo, la *Contracavatione* (equivalente a la Finta) y una defensa completa, la *Botta di Otto* (parecido al Tajo de Barrido). Nada impide, si está entrenado para ello, hacer paradas extra si la posee, y de hecho hay una botta de entrenamiento, la *Defensa Florentina*, que usa el bastón como arma de parada. Así que desconfíen vuestas mercedes de los italianos, que puede salir el dado fusta y encontrarnos con que nuestro ataque es parado por su bastón y nuestras tripas agujereadas por su acero...

P: Las bottas de la escuela italiana dan un +1 a parada cuando se usan para parar un ataque del rival, por lo que hay que dejarle atacar antes (pág. 14-15 de Maestros de Esgrima). Bien. La *Botta di Otto* (pág. 15 de Maestros de Esgrima) se explica como un *Tajo de Barrido* el cual se utiliza cuando se tiene más iniciativa que los rivales como una defensa completa, dándote un +2 para ese ataque que no hace daño pero impide que te zurren. Bien. El *Tajo de Barrido* se hace antes del ataque, pero las bottas se hacen después: ¿es necesario una máquina del tiempo para realizar esta maniobra? ¿Se acumula el +1 de las bottas con el +2 del *Tajo de Barrido*?

R: La *Botta di Otto* es básicamente un *Tajo de Barrido* pero realizando la figura de un ocho. Es una defensa, no una parada, por lo que nada sirve ese +1 que da la escuela italiana. Considérenlo los lectores un *Tajo de Barrido* en el que no hay posibilidad de detener la maniobra y trabar el acero, como sucede con el *Tajo de Barrido* normal del manual. Aparte de esto, las reglas del primero se aplican al segundo. Mmmm, aquí debiera haber puesto un ejemplo...

P: Un compañero preguntaba por la maniobra de *Angriff Pappenheim* (pág. 18 de Maestros de Esgrima) o como diablos sea esa palabreja teutona. Y yo me uno a su pregunta: ¿por qué gastar 10 PX en ese ataque cuando es mejor un ataque completo normal?

R: Mmm, razón tenéis, que el ataque completo normal hace dos, mientras que la maniobra de *Angriff* solamente da uno...

Lo que sucede es que hay un error de redactado. Al ser un golpe de arriba abajo, como el golpe de *Cut* explicado más adelante, se ignora el 1 en el dado. De todos modos, se que habrá quien considerará que no vale la pena la ganancia, y no lo discutiré. Muchas maniobras hay, y no todas han de ser mejores que otras. Que al que le interese separe el grano de la paja...

P: En el Maestros de Esgrima, el uso del broquel permite parar con el mismo en vez de con el arma (pág. 20 de Maestros de Esgrima). Pero, ¿qué valor de habilidad se usa para efectuar la parada: el que se tenga en broquel o el

valor cruzado en la tabla de parada?

R: Evidentemente, se usa para parar lo que se tenga en la habilidad de Broquel. Al igual que pasa con capa, no es habilidad que tenga "ataque y parada"

P: Querría saber cual es el precio de las salas de esgrima y cuanto tiempo cuesta aprender cada una de las técnicas.

R: Se trata de Ventajas, así que no es una cuestión de dinero. Harto estoy yo de jugadores que dicen "Mi PJ, como es rico, se pasa un año sin ir de aventuras y se entrena de la hostia" (con perdón). Pues no, paniaguados pisaverdes, váyanse a otro juego que en este no se estilan las tablas de tocino. Para aprender hay que hacerlo a base de PX, y eso se consigue con aventuras. Se supone que es una manera de gastar el dinero que se consume obligatoriamente cada semana, según las criticadas reglas de economía.

Preguntas Varias

P: En varias aventuras se incluye la posibilidad de relacionar ciertos asuntos con la condesa-viuda de Puñonrostro. En *Juegos de Damas* se advertía de su historia y se decía que hacía cinco años que era viuda. Pero como en la novela *Limpieza de Sangre* de Arturo Pérez-Reverte aparece el conde de Puñonrostro (que no Puñonrostro) lidiando toros junto a Guadalmedina, mi pregunta es: ¿es Puñonrostro la esposa del Puñonrostro real? En caso de que lo sea están las fechas mal casadas (puesto que no puede ser viuda un momento y no viuda tiempo después en *Limpieza de Sangre*). ¿La condesa viuda es una figura imaginaria (no he encontrado nada sobre ella, aunque no he buscado en profundidad)?

R: La idea de los diseñadores es hacer correr las aventuras a un nivel temporal paralelo a las de ese llamado capitán Alatríste, pero desarrollando una serie de personajes (amigos y enemigos) propios. Ya tiene Alatríste a Guadalmedina, Malatesta, Alquézar y Bocanegra, así que los bravos que nuestras aventuras jueguen tendrán sus propios amigos y enemigos. Por ello, si se juegan las aventuras por orden irán apareciendo viejos conocidos, tanto amigos como enemigos.

En el caso concreto de la Condesa viuda de Puñonrostro, es un personaje ficticio. Existió el conde de Puñonrostro, que por cierto creo que aún da nombre a una calle del viejo Madrid, y cuya historia de su linaje (y el origen de su apellido) algún día, con más tiempo y ganas, relataré.

P: ¿Qué películas creéis que reflejan mejor, que son más realistas, los combates a espada de la época que nos ocupa? ¿El Hombre de la Máscara de Hierro, Cyrano...?

R: ¿Las películas que mejor reflejan la esgrima de la época? A nivel de pelear de manera "sucía" y realista, yo me quedo con las de Richard Lester, cualquiera de las tres. Dos golpes de esgrima, una patada y fuera. Nada de florituras, salvo para los enemigos realmente buenos. Tiene razón nuestro especialista en esgrima en decir que Los Tres Mosqueteros de Gene Kelly es coreografía y baile, pues hasta un coreógrafo se encargó de esas escenas (logrando así planos abiertos con luchas simultáneas,

en las que cada actor y comparsa sabía exactamente donde moverse para no entorpecer a los demás). Pero creo que el mejor combate de esgrima se da en Scaramouche, en la que aparece Stuard Granger con Mel Ferrer. Ambos son (eran) tiradores (esgrimistas) aficionados, y eso se nota...

P: ¿Cómo eran las bodas de la nobleza, la realeza o los simples hidalgos en la época de Alatríste?


R: Ando yo investigando el asunto, así que no me pida voacé ahora una respuesta que sin duda me quedaría corta. Espérese al suplemento de la Iglesia, en el que pronto me he de poner, que allí le prometo que esa duda le será aclarada.

P: He leído en la novela de Dumas Veinte años después que el cardenal Mazarino estuvo casado con Ana de Austria. En el caso de que esto fuera viable, ¿cuáles serían las órdenes eclesiásticas que permitirían el matrimonio?

R: Me pregunta voacé sobre el rumor de que Mazarino se casara en secreto con la reina de Francia, madre de Luis XIV. Fue bulo o rumor que corrió de boca en boca entre el pueblo llano, y que hábilmente recogió ese narrador infatigable y violador de la historia que fue Alejandro Dumas, que su cuarto de sangre negra (pues los gabachos callan que su madre era una mulata de las Antillas) le daba la zorrería para impedir que el sentido común y el habitual recato de los pisaverdes de esta nuestra vieja Europa le impidieran hacer lo correcto.

Le digo pues que el rumor fue histórico, pero no está demostrado históricamente. Muchos licenciados afirman con mayor o menor rubor, como mucho, que Mazarino fue amante más o menos secreto de la reina, y eso bien pudiera ser, que no en vano su antecesor, el cardenal Richelieu, fue abiertamente amante de la viuda de Médicis, madre de Luis XIII (que ya es cosa, que lo fue cuando la mujer había pasado ya sus mejores años, y nunca fue una gran beldad, que digamos).

P: ¿Existiría el término Mafia en aquella época?

R: Desde la Edad Media existía una sociedad secreta en Sicilia formada por bandas armadas que defendían los bienes de los nobles absentistas y (de cuando en cuando) luchaba contra los abusos de los virreyes españoles, tomándose siempre la justicia por su mano sin recurrir a los poderes fácticos. No tenían un mando centralizado, ni ninguna jerarquía, pero todos estaban vinculados por pactos de sangre y juramentos secretos, y un código de conducta común, la "Omertá" que prohibía (entre otras cosas) cualquier tipo de colaboración con la autoridad. El término "mafia" (más correctamente "Maffia") nace en el siglo XIX cuando tras la constitución de 1812 se prohíbe a los señores feudales tener soldados propios. Estos se organizan entonces en una especie de policía (entre muchas comillas), ya con el nombre de Maffia, que fue finalmente disuelta de manera oficial por Garibaldi en 1860. La capital o centro neurálgico de la Maffia (en esa época, de los hermanos de la Omertá, a falta de nombre mejor) ha sido siempre Palermo... De donde son originarios los Malatesta, qué casualidad... 



EL GARITO DE JUAN VICUÑA



Antonio Catalán, diseñador del juego de tablero de El Capitán Alatríste, sigue dispuesto a enseñarnos las diferentes maneras de jugar y entretenerse en nuestro Siglo de Oro, y si en el número anterior nos enseñó los rudimentos del famoso juego de la Oca, en este nos hablará de los naipes o cartas, juego transformado en todo un vicio en la época de Alatríste, especialmente dentro de la milicia, como se nos explicará a continuación.



LOS NAIPES Y EL EJÉRCITO

Por Antonio Catalán

Veme aquí de nuevo, Antonio de Campos, Tablejillero con Real licencia de venta (que algunos me confunden con un tablero, aunque no se parece en nada), comprobado el éxito de mi anterior gacetilla, para comentarles alguna cosa más sobre los juegos de azar en estos años de nuestro nuevo rey Felipe, el Cuarto, también llamado por algunos “el Grande”.

Hablaremos hoy sobre algo muy arraigado en toda la sociedad, los naipes, las cartas, o “el invento de Vilhán”. Su origen es incierto aunque llevan poco entre nosotros, porque el buen Rey Alfonso el Décimo no habla de ellas en su famoso libro de juegos, y la leyenda habla de su origen catalán, haya por el año 1300. Aunque algunos hablan que su origen podría estar más haya de la Sublime puerta, incluso por Catay o Cipango

Pero hoy no voy a hablarles sobre los diferentes juegos, ya que son harto conocidos¹, por ejemplo el flux, rentoy, primera, cientos, quince, treinta, flor, pollas, repárola, pintas, triunfo, capadillo, tenderete, siete y llevar, o el cortesaño y refinado juego del hombre.

Hablare sobre las barajas de cartas y algo sobre la milicia. Tema quizás no tan conocido para la gente de la ciudad, o que no ha estado fuera de las Españas. No es tema baladí, pues no se juega con las mismas cartas en todos los reinos de nuestro Señor, y para un ejército de naciones es cosa complicada. Primero las barajas:

- ♦ La baraja española, esta formada por 48 cartas en sus cuatro palos (oros, copas, espadas y bastos), por todos conocidos.
- ♦ La italiana con idénticos palos, pero en vez de porras nudosas, tiene bastones de mando de mariscal, las espadas son sables o espadas curvas, a la turca.

- ♦ La francesa puede tener un número mayor de cartas (hasta 63), y sus palos son diamantes, corazones, picas y tréboles. Es también utilizada por los ingleses
- ♦ Y por último la germánica, que cuenta con casca-beles, corazones, hojas y bellotas.

Todo este embrollo de cartas, ha hecho dictar unas ordenanzas para cada uno de los reinos de la Corona. En todos existe un “estanco real de naipes”, que impide la venta de cartas a particulares o intermediarios sin licencia. Y solo se pueden vender y fabricar con real licencia. La real hacienda se queda una buena parte del valor de la baraja, casi un real. Además vender barajas bajo mano o extranjeras es un grave delito llegándose a pagar multas de hasta 100 ducados.

El vicio del juego ha llegado a tales extremos que está prohibido jugar por real ordenanza en la Plaza de Palacio, caba-llerizas y cocinas del Alcázar real, además de salas de administración de justicia en todos estos sitios, bajo severas penas. Por cierto en los cementerios e iglesias también está prohibido.

Tengo de contarles que entre uno de mis ilustres clientes se encuentra D. Pedro Martínez, Marqués de Cropani, Sargento Mayor de un Tercio de Flandes², hombre ducho en el oficio de la milicia, del que se comenta que no tiene el mando de un Tercio por desavenencias con el de los Balbases. Pero le mento por otras causas, ya que como sargento mayor de tercio compra las barajas en mi casa para que jueguen sus hombres en el cuerpo de guardia.

Un sargento mayor de tercio tiene el privilegio de controlar el juego (dados y naipes) en el único lugar que se permite en un campamento: el cuerpo de guardia.

La razón está clara: como vicio tan arraigado que es (e imposible de erradicar) se procura hacerlo en el único

¹ En el suplemento, *Las Aventuras del Capitán Alatríste*, de próxima aparición, se habla profusamente sobre los juegos de cartas (Nota del Autor).


² El Sargento Mayor de un Tercio era la auténtica mente práctica de la unidad: ordenaba las compañías para el combate, se ocupaba de la logística, de la situación de las tropas y de encuadramiento. Era el segundo al mando y tenía el cargo cuando se ausentaba el Maestre de Campo (Nota del Autor).

lugar que infunde respeto, pues es pendencia y muy grave, reñir o sacar armas, pues están en el cuerpo de guardia las banderas, y representan al rey, y se considera pendencia contra él cualquier acto de riña³. Esta prohibido a su vez jugar con hombres que no sean soldados, a crédito, o apostar armas o caballos; además si se hiciere, nadie podría reclamar porque las deudas serían consideradas inexistentes por parte del mando.

Todo esto se aplica dentro del campamento, y en situación de guerra viva fuera del mismo, en los auténticos pueblos que se montan alrededor de un tercio; en movimiento, campaña o guarnición, estas leyes sobre los juegos de azar no se aplican.

Don Pedro se ocupa de conseguir las barajas de naipes, para que sean iguales, y no estén “hechas”, y conseguir el “barato” de una forma igual para todos, pues no es cifra pequeña la que le permite herrar todos sus caballos, durante una campaña militar.

Las compra en mi casa, que me son suministradas por el Cartonero de estampación de naipes, Gaspar Iglesias⁴, que trabaja también para el Maestro Mayor de Estampación de Naipes, Domingo Gómez que es el proveedor de toda la Corte. Este ultimo tiene casa en la calle Hortaleza, junto al negocio de alquiler de mulas de Alonso de Uceda; sus calidades son mayores, pero sus precios también. Por ello para que juegue la tropa mis cartas son mejores.

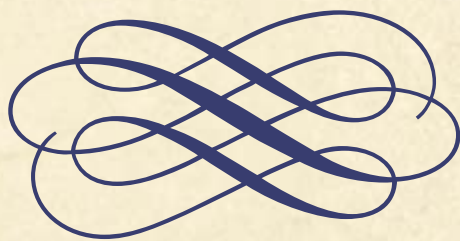
Mi humilde casa ha recibido muchas visitas desde mi anterior billete, y si me quieren visitar, ya saben donde me encuentro, en la calle Carretas, enfrente mismo de la Taberna de la Rocha, vamos, a unos pasos, bajando de la puerta del Sol a la izquierda. 

Antonio de Campos,
Tablejillero con real licencia.

Anotaciones

Toda la información es real y está extraída de fuentes históricas. Los personajes anotados existieron, excepto Antonio de Campos que es una invención del que suscribe, y el Marques de Cropaní, conocido por algunos, que bien pudiera haber existido, y que si existió en un “universo paralelo”

- ♦ Naipes hechos: amañados o marcados.
- ♦ Barato: beneficio de la casa por el juego de naipes.
- ♦ Sublime Puerta: Constantinopla.
- ♦ Catay: China.
- ♦ Cipango: Japón.
- ♦ Tablejillero: Fabricante de tableros para juegos.
- ♦ Tablajero: Carnicero



³ Un Alferez del Tercio de Leyra que estando en el cuerpo de guardia se atrevió a echar mano de su espada por una pendencia fue condenado a ser decapitado. El auditor general, ante la apelación, confirmó la sentencia (Nota del Autor).

⁴ Con casa y taller en la calle San Lucas, cerca de la calle del Barquillo, en el barrio de Recoletos (Nota del Autor).



LA PUERTA DEL SOL



Como acostumbramos, vamos a ofreceros algunas reseñas sobre una novela, un ensayo, una película y un juego de rol basados todos ellos en la época que nos interesa o en el ambiente de capa y espada, para que los Narradores de El Capitán Alatríste puedan echar mano de alguna de estas fuentes para ambientar sus partidas, inspirar sus aventuras, amenizar a sus jugadores o simplemente disfrutar de un buen rato de lectura o de cine.



UNA NOVELA: LA MONJA ALFÉREZ

- ♦ **Título:** *La Monja Alferez* (*La Juventud Travestida de Catalina de Erauso*).
- ♦ **Autor:** Ricard Ibáñez.
- ♦ **Editorial:** Devir.
- ♦ **Año de Edición:** 2004.
- ♦ **Páginas:** 284.
- ♦ **Notas:** Notas explicativas y letras capitulares y mapa de Ráulo.

"Nunca se sabían si hablaban en serio o en broma, estos quechuas."

(Ricard Ibáñez, *La Monja Alferez*)

Creo que existen muchas razones por la que tenemos que hablar de *La Monja Alferez* en esta sección. La primera es, naturalmente, por tratarse de una novela ambientada en la época en la que transcurre el juego de rol (bueno, exactamente transcurre en el primer cuarto del siglo XVII); la segunda por ser la misma editorial que publica el juego de *El Capitán Alatríste* (es la primera novela de su colección de novela histórica); y la tercera razón es por tratarse, obviamente, de Ricard Ibáñez, que además de escribir la novela tiene en su haber algún que otro juego de rol de cuyos nombres no quiero acordarme¹...


El libro es una narración novelada y en primera persona de buena parte de la vida de Catalina de Erauso, esa monja metida a soldado que fue llamada en su época "La Monja Alferez" —y cuyas características, por cierto, podemos ver en el manual de juego, exactamente en la página 200—, un personaje al que creo, personalmente, que le tiene particular querencia, sobre todo si tenemos en cuenta que ya aparecía en las páginas de aquel *Aquelarre: Villa y Corte*, en un módulo del mismo juego e incluso la utiliza para hablarnos del mundo del Siglo de Oro en el manual de Alatríste.

Durante sus casi 300 páginas, Ibáñez nos habla de todos esos "pequeños" mundos que atraviesa Catalina desde el convento donde vive encerrada su infancia y adolescencia hasta la recóndita ciudad americana de Guanamanga —allá por el Perú actual, si no me falla la geografía—: conventos, aquelarres, pajes, barcos, milicia, fuertes fronterizos... Cada capítulo parece centrarse en uno de estos diferentes aspectos del Siglo de Oro, aspecto que aparece bien documentado y mejor explicado, a lo que ayuda, para

aquellos que dominan todavía el particular lenguaje de la época, una serie de notas que amplían las diferentes descripciones o términos que se usan.

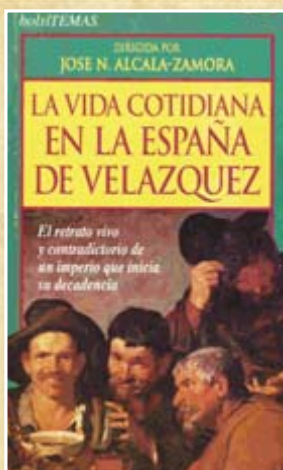
Es una novela rápida, lo mismo que la vida de Catalina, que nunca dejó de moverse de un lugar a otro, como ella misma afirma durante la novela ("Así que volví a mudar de residencia (...)"), llena de pendencias, riñas, fullерías y romances, que unas veces parece que leemos novela picaresca, en otra biografía de soldado y en otras novelas de amores, que aunque mujer disfrazada, no parece que eso amendretara mucho a la protagonista a la hora de buscar acomodo en varias camas.

Por tanto, si te gustó la manera en que Ricard escribió el manual de juego, creo que te gustará *La Monja Alferez* ya que, salvando todas las diferencias, se lee de la misma forma amena y entretenida, y ofrece al mismo tiempo mucha información con la que sazonar tus partidas —y ya que estamos con un número algo marinero, léase, si se tiene oportunidad, el capítulo 5 y luego nuestro dossier de navegación y vean porqué lo digo—, a lo que habría que sumar las notas finales que tiene el libro, por si alguien quiere investigar más en la vida de esta misteriosa mujer soldado. Además, las letras capitulares de Ráulo y el mapa que aparece al comienzo son una pequeña joya —el mapa, lo cierto, es que es casi indispensable si no quiere uno perderse entre tanta población americana—.

Por cierto, que si vuestras mercedes desean paladear un fragmento de la novela (y echarle un buen vistazo al mapa que la ilustra) acudan raudos a nuestra sección "El Menti-dero de Representantes", que allí encontrarán una. 

¹ Bueno, también lo hago por la patilla porque es amigo, pero es que la novela lo pone a huevo (Nota del Director).





UN ENSAYO: LA VIDA COTIDIANA EN LA ESPAÑA DE VELÁZQUEZ

- ♦ **Título:** *La Vida Cotidiana en la España de Velázquez*
- ♦ **Autor:** Varios Autores (dirigida por José N. Alcalá-Zamora)
- ♦ **Editorial:** Temas de Hoy.
- ♦ **Año de Edición:** 1989.
- ♦ **Páginas:** 391 páginas.
- ♦ **Notas:** Ilustrado con pinturas y grabados de la época. Incluye una cronología de Velázquez y una extensa bibliografía.

Estamos con un ensayo completamente diferente al que reseñamos en el anterior número, el de *La Vida Cotidiana en el Siglo de Oro Español*, de Néstor Luján, y puede que solo sean similares en la temática que ambos tocan. Para empezar, este libro no es obra de un único autor, sino de varios (exactamente de quince historiadores, todos ellos coordinados por Alcalá-Zamora, que escribe también prólogo, presentación y apéndices). Otro de los aspectos es la densidad de la obra: casi cuatro páginas, casi todo texto y mucha información. Y para terminar, la orientación de la obra: si el ensayo de Luján estaba dirigido, claramente, hacia todos aquellos que deseaban conocer por encima la vida de la época, este compendio de artículos trata de profundizar en algunos de los aspectos

más relevantes, lo que significa que es también más arduo en su lectura —al menos en algunos de sus artículos—.

De todas formas, a pesar de todo ello, creo que es uno de los ensayos principales sobre la época y que no debería de perderse ningún Narrador o jugador de Alatríste —o simplemente, de cualquiera que quiera saber un poco más del mundo en el que se movía el capitán—. Algunos de los artículos del libro pueden ser un poco anecdóticos o quizás alejados de lo que nos interesa para el juego (así, a boto pronto, quizás el dedicado a *La Cosmovisión del Siglo de Oro*), pero la mayoría tratan de aspectos que aparecen tarde o temprano en cualquiera de nuestras partidas: desde la alimentación a las fiestas, del ejército a la iglesia, de la corte al campesinado, de los privilegiados a los margi-

Monedas de la Época

“—Exacto —Guadamedina se reía—. Todos sabemos lo que vale un escudo.
Alatríste alzó la cabeza para observar con fijeza al aristócrata.
—Vuestra merced se equivoca —dijo—... No todos lo saben como lo sé yo.”
(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

En la página 228 del manual de juego de *El Capitán Alatríste* se nos habla de los diferentes tipos de moneda y cambios que podemos utilizar en nuestras partidas, resumiendo el complicado mundo económico de la época, tan lleno de devaluaciones, con tres monedas: el escudo, el real y la blanca. Es un sistema sencillo que nos ahorrará más de un quebradero de cabeza, pero si quereis complicar un poco el asunto, aquí teneis una tabla con más monedas (y el metal con el que se fabricaban) y los cambios pertinentes, basándose siempre en el cambio que se ofrece en el manual (o sea, 1 escudo = 10 reales = 750 blancas).

Tabla de Monedas y Cambios


Moneda	Ducados	Doblones	Escudos	Reales	Cambios				
					Cuartillos	Cuartos	Ochavos	Maravedís	Blancas
Ducado (oro)	1	2	4	10	40	80	160	325	750
Doblón (oro)	–	1	2	5	20	40	80	160	375
Escudo (oro)	–	–	1	2,5	10	20	40	80	182
Real (plata)	–	–	–	1	4	8	16	32,5	75
Cuartillo (vellón)	–	–	–	–	1	4	8	16	32
Cuarto (vellón)	–	–	–	–	–	1	2	4	8
Ochavo (vellón)	–	–	–	–	–	–	1	2	4
Maravedís (vellón)	–	–	–	–	–	–	–	1	2
Blanca (vellón)	–	–	–	–	–	–	–	–	1

nados... Y todos los artículos firmados por historiadores expertos en la época y en la materia, lo que no deja de ser un punto a su favor —si no, miren el último de los artículos, el que dedica Matilde Santamaría a la alimentación del Siglo de Oro, que es una pequeña joya—.

Además, junto al texto, multitud de fotografías, algunas tomadas de cuadros famosos y otros extractos de grabados más o menos desconocidos y que tratan de ilustrar con imágenes lo que se nos cuenta en el texto, lo que puede servirnos también como inspiración o ambientación en las partidas, que todo sirve en la viña del Señor.

Y al terminar, justo antes de la cronología velazqueña y la extensa bibliografía anotada (para que ampliemos

lo que nos interese, aunque sean con obras más o menos rebuscadas), un diminuto apéndice de Alcalá-Zamora sobre la moneda del siglo XVII que puede dar para mucho —y para dar ejemplo, en la página 24 tienes una tabla de cambios de moneda basado en ese artículo, por si el trinomio ducado-real-blanca se te queda pequeño y deseas llenar las bolsas de tus personajes de alguna que otra moneda más—.

Por cierto, y ya como anécdota rolera y a pie de página, advertir que una de las portadas de las ediciones de este libro es obra de Angus McBride, más conocido por los aficionados por sus estupendas portadas para *El Señor de los Anillos* de la editorial ICE (vamos, el MERP de toda la vida...). 



UNA PELÍCULA: PIRATAS DEL CARIBE

- ♦ **Título:** *Piratas del Caribe (La Maldición de la Perla Negra)*.
- ♦ **Director:** Gore Verbinski.
- ♦ **Intérpretes:** Johnny Depp, Geoffrey Rush, Orlando Bloom, Keira Knightley, Jack Davenport, Kevin R. McNally y Jonathan Pryce.
- ♦ **Guión:** Ted Elliott & Terry Rossio.
- ♦ **Banda Sonora:** Klaus Badelt.
- ♦ **Año de Edición:** 2003.

*"Johoo, johoo, un gran pirata soy.
Johoo, johoo, pirata en los mares soy."*


Creo que, llegados a este punto, pocos serán los lectores de estos papeles que no hayan visto, en cine o en DVD, *Piratas del Caribe*, así que poco podremos extendernos sobre su contenido, ya de sobras conocido, un guión que, a pesar de estar basado en una atracción de algún parque temático de Disney, se ha convertido en una de las sorpresas del año pasado, al menos en afluencia de público —lo que se debe, al menos según la discreta opinión del director de este fanzine, a lo falto que estábamos de aventuras clásicas en el cine, y mucho más si son de piratas.

Así que dejemos de lado lo que tiene *Piratas del Caribe* y hablemos de lo que tiene que ofrecer para nuestras partidas, que se puede resumir en dos palabras: acción y barcos. Acción desde que empieza hasta que acaba, combates de esgrima muy al estilo del viejo Hollywood, donde se combate con todo lo que hay a mano, sean espadas, timones o ruedas de molino, al tiempo que se baila alrededor del enemigo, columpiándose los protagonistas en todo lo que pueden o los dejan. Aunque el juego de rol de Alatríste es menos espectacular y más sucio a la hora de reñir y batirse toledana en mano, no quiere eso decir que no podamos sazonar los combates con algunas de las maniobras que aquí podemos ver —probemos, si no, a combatir en mitad de una herrería y veamos la cara que se le pone al PJ de turno cuando vea a su enemigo,

aparentemente desarmado, atacarle con una ropera con el filo candente—, o incluso, si el Narrador está de buenas y la situación lo permite, dejar a un personaje zambullirse en el agua desde una gran altura, utilizar su lengua —y su habilidad de *Charlatanería*— para saltarse el peaje del puerto, o endiñarle al gualtrapa de turno con un brasero encendido.

Y en cuanto a los barcos, la verdad es que la película los ensalza casi en cada uno de sus fotogramas, y ya que estamos en un número bastante marinero, no podíamos dejar de nombrarlos. Aunque es cierto que a la hora de cañonearse de lo lindo es preferible una buena ración de *Master & Commander* —del que, por cierto, algún día tendremos que hablar—, no deja de resultar instructivo e inspirador ver al *Perla Negra*, al *Impávido* o al *Interceptor* navegando o cañoneándose de lo lindo, ya sea con balas de cañón o con metralla al uso (aunque sean tenedores y cucharillas). Y si tenemos que hablar de inspiración, no podemos dejar de hablar de la música de Klaus Badelt, una estupenda banda sonora especialmente apropiada para abordajes, combates navales o casi cualquier tipo de escena de acción que queramos ambientar en nuestras partidas —aunque, también es cierto, que tiene demasiadas similitudes con la banda sonora de *Gladiator*, similitudes que suenan un poco a mercantilismo—.

También es cierto que, para lo que nos interesa, los extras que trae el DVD de la película no dejan de ser un poco desalentadores, ya que uno espera, no sé, un documental sobre piratas, o sobre barcos, o similares, pero nada más que diarios de rodajes, escenas eliminadas y muchas fotos. De todas formas, si podeis, echarle un vistazo al documental dedicado a la construcción de los barcos, que tiene algunas cosas bastante interesantes.

Por cierto, que otro de los aspectos principales de la película, que no tiene nada que ver con el juego que nos trae aquí —y si con cierto ciclo de aventuras gráficas de LucasArst, la saga *Monkey Island*, en la que parece que se han basado en algunos aspectos—, es el apartado dedicado a la magia, que puede ceñirse muy bien al juego de rol del que hablamos a continuación... 

El Capitán Jack Sparrow

Por Ángel Paredes

Cuando le ofrecí mi colaboración a nuestro insigne maestro de campo Antonio Polo no tenía mucha idea de qué es lo podía hacer hasta que él me sugirió que adaptara la ficha de personaje de Jack Sparrow (el protagonista de *Piratas del Caribe*) que había escrito anteriormente para Nosolorol adaptándola, claro ésta, al juego que aquí nos ocupa: *El Capitán Alatríste* JdR.

BREVE SEMBLANZA

Sabemos poco del pasado del capitán Sparrow, probablemente sea sólo otro marinero inglés que decidió salirse de la estricta disciplina de la Armada para dedicarse al más atractivo y remunerado negocio de la piratería y es que parece que estos perros ingleses lleven la herejía, el mal gusto al beber y la piratería en la sangre y sólo se les pasa cuando un buen acero toledano esparce esa sangre en la tierra.

Mediante artimañas varias y traiciones a sus propios compañeros, consiguió hacerse con barco: *La Perla Negra*. Con éste navío se dedicó a abordar barcos de todas las nacionalidades, ganándose una cierta fama de “pirata bueno”, ya que nunca se tomaba libertades con la tripulación si ésta se rendía.

Aunque claro, una cosa es la reputación y otra la verdad... Y *El Capitán Alatríste* no está producido por la Disney. Aún pensando en eso, Sparrow es un pirata sorprendentemente magnánimo, sobre todo porque ha descubierto que las tripulaciones que saben que van a ser asesinadas cruelmente suelen luchar hasta el último hombre, lo que siempre resulta un fastidio.

La suerte del infame pirata acabó tras el asalto a un galeón español que transportaba unas monedas de oro azteca. El galeón se había separado del resto de su convoy durante una de esas tormentas tan habituales en el Caribe y fue presa fácil para los piratas. Pero la codicia de su tripulación, encabezada por Barbossa, su segundo, hizo que se amotinaran y Sparrow fue abandonado en una isla desierta con la única compañía de un machete y una pistola cargada con un solo tiro, como mandan las leyes de éstos salvajes y cuyo fin es que el abandonado ponga fin a sus penas de forma rápida.

Por suerte para Sparrow, la isla no estaba tan desierta como parecía en un principio, ya que era utilizada como almacén por unos contrabandistas de ron, a los que logró convencer con promesas (y trabajando como grumete en su barco para pagar el ron que se había bebido) para que le sacaran de allí.

Desde entonces, Sparrow busca por el Caribe su barco (que quiere recuperar) y a Barbossa (al que le reserva la única bala de la pistola con la que le abandonaron en la isla). Lo que no sabe es que su antigua tripulación está maldita por las monedas aztecas que robaron en su último abordaje como capitán y se han convertido en una especie de muertos vivientes...

Bueno, la verdad es que el tema de los muertos vivientes no pega excesivamente con la temática de *El Capitán Alatríste*. Bueno, está bien. No pega en absoluto. Así que veamos cómo lo podemos cambiar. La tripulación de Barbosa ha seguido atacando barcos desde que Sparrow fue “destituido” y han inventado un nuevo método para aterrorizar a sus víctimas. Se trata de maquillarse como si fueran cadáveres andantes (zombies como les llaman en el Caribe) gracias a los polvos y mejunjes que encontraron en un barco y que pertenecían a una compañía de teatro. Los detalles más escabrosos, como la sangre, los consiguen matando alguna rata y restregándose con ella o, a veces, con la de algún prisionero recogido a tal efecto.

Pero el secreto del engaño es un licor que le proporciona un sacerdote vudú a Barbosa y que hace que los piratas ignoren las heridas recibidas y el dolor aunque también les hace comportarse forma salvaje y descontrolada. Algo así como una borrachera pero mucho más catártica.

Así que no es de extrañar que su fama de “piratas fantasmas” se empieza a extender por el Caribe y que las tripulaciones se lancen al mar con sólo divisar *La Perla Negra*.

PERSONALIDAD

Jack es, como corresponde a un buen pirata, bravucón, pendenciero y mentiroso y se comporta de una forma ampulosa y excesivamente amanerada. Está obsesionado con recuperar su barco y su posición como capitán, sin conceder demasiada credibilidad a las habladurías sobre "piratas fantasmas".

INTERRELACIÓN CON LOS PERSONAJES

Los personajes pueden conocer a Sparrow mientras éste busca *La Perla Negra* y ser convencidos por sus promesas para que le ayuden en su "cruzada", sobre todo si dejan convencer con su palabrería y vanas promesas sobre un "tesoro azteca" en las bodegas del barco.

Otra opción es que el barco donde van los personajes jugadores tenga que atracar cerca de una isla aparentemente desierta para recoger provisiones, reparar el casco o recoger mercancía de contrabando cuando se encuentran a Jack y a su fantástica historia sobre oro azteca, más oro del que nadie pueda gastar en tres vidas...

Los jugadores también podrían estar encerrados por motivos varios en la cárcel de Port Royal junto al capitán Sparrow. En ese momento, la tripulación de *La Perla Negra* ataca de noche y aprovechando el caos que generan varios incendios provocados por piratas infiltrados. Escapar del puerto entre las explosiones, los cañonazos y la gente huyendo o combatiendo es una interesante aventura en sí misma.

Por último, los personajes pueden ser reclutados en Tortuga para ir a la Isla de Muerta tras *La Perla Negra*; el único requisito en este último caso es que estén locos, con lo que será fácil ser aceptados, teniendo en cuenta la cordura media entre los jugadores de rol.

Parece ser que Disney va a rodar la segunda parte de la película, así que no sabemos que será de Sparrow en el futuro, aunque seguramente seguirá surcando los mares en busca de barcos que abordar, ron que beber y mujeres que... Bueno, al fin y al cabo es una película de Disney.

Características Básicas

- ♦ Destreza: 15
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 14
- ♦ Reflejos: 14
- ♦ Bríos: 14
- ♦ Velocidad: 14

Características Menores

- ♦ Aspecto Físico: Atractivo (a pesar de todo)
- ♦ Estatura: 181 cm.
- ♦ Nivel de Riqueza: varía mucho dependiendo de cada momento
- ♦ Posición social: 1 (Pirata)
- ♦ Edad: más de 30 años
- ♦ Honra: -
- ♦ Apariencia: -1
- ♦ Peso: 75 kg.

Ventajas

- ♦ Carisma (4)
- ♦ Espadachín (3)
- ♦ Iniciativa (3)

Desventajas

- ♦ Avaricioso (-2)
- ♦ Costumbres Odiosas (comportamiento amanerado y bravucón -1)
- ♦ Enemigo (-4, Barbossa)
- ♦ Lealtad (a sus amigos y compañeros -1)
- ♦ Posición Social (-3)

Habilidades

- ♦ Callejeo 14
- ♦ Charlatanería 13
- ♦ Detectar Mentiras 12
- ♦ Estrategia Naval 12
- ♦ Fingir 14
- ♦ Habla de Germanía 12
- ♦ Intimidación 13
- ♦ Juegos de Azar 12
- ♦ Liderazgo 14
- ♦ Navegación 14
- ♦ Ratear 15
- ♦ Supervivencia 11
- ♦ Sigilo 16
- ♦ Voluntad 16

Habilidades de Combate

- ♦ Armas Cortas 11
- ♦ Armas Pesadas 15
- ♦ Esgrima 16
- ♦ Esquivar 12
- ♦ Lanzar Cuchillo 14
- ♦ Pelea 12

Maniobras de Esgrima

- ♦ A fondo (1)
- ♦ Aumentar Número de Paradas (Nivel 2)
- ♦ Finta (3)
- ♦ Tajo de Barrido (3)





UN JUEGO DE ROL: PIRATAS!!

- ♦ **Título:** *Piratas!!* (*El Juego de Rol*).
- ♦ **Autor:** JuanAn Romero Salazar (en colaboración con Igor Arriola y Carlos Monzón).
- ♦ **Ilustraciones:** José A. Tellaeche Isusi y Carlos Monzón.
- ♦ **Páginas:** 236 páginas (y 8 de láminas).
- ♦ **Cubierta:** Cartoné duro.
- ♦ **Año de Edición:** 1994.
- ♦ **Contiene:** Reglas, ambientación y una aventura.

Y continuamos hablando del mar y de piratas, ya que si deseamos simular encima de nuestras mesas de juego el sabor de una buena película o novela de piratas nada mejor que recurrir al viejo juego de Ludotecnia *Piratas!!*, del que tantos años llevamos esperando una segunda edición que se prevee con el nombre de *Al Abordaje*.

Piratas!! fue el tercer juego de la editorial Ludotecnia, tras presentar su ya mítico *Mutantes en la Sombra* o el menos conocido *Ragnarok*, convertido también en juego de culto, pero al contrario que sus dos hermanos mayores, *Piratas!!* trató de cambiar por completo el sistema de juego que aquellos mantenían, olvidándose por un lado del dado de veinte caras a favor del uso de dos de diez (lo que aumenta el realismo), y relegando para siempre la tabla de dificultad del *Mutantes* para pasar a utilizar los niveles de dificultad que se usaran en *Ragnarok*, y aunque al igual que en este juego también se suma al resultado Características y Habilidades, en vez de seguir una pauta de 1-10 por cada una de ellas, utiliza diferentes niveles según si se trata de una Característica (de 5 a 15) o de una Habilidad (de 0 a 7), lo que, personalmente, creo que primaba el uso de las Características sobre las Habilidades.

El sistema de juego también modificó bastante la creación de personajes, complicándolos bastante pero posibilitando al jugador escoger el personaje con el que desea jugar, sin dejar nada al azar, como ocurría con *Mutantes*, ya que ahora, ni siquiera las capacidades especiales se dejan en manos del destino y será el jugador el que escoja de que pie cojea (de forma figurada o no) su alter ego. Y es que a la hora de escoger profesión, no podemos negar que la lista es considerable, desde un espía inglés al contrabandista mulato y desde un esclavo africano a un matasiete español, sin olvidarnos, naturalmente, de las profesiones estrella del juego, como marino o bucanero. Y lo mismo que ocurre con las profesiones ocurre con las habilidades (tantas como en los juegos anteriores de la editorial, y tan escasamente explicadas como en aquellos) y las ventajas y desventajas.


Pero a lo que vamos: ¿de que trata el juego? Pues, como no podía ser de otra manera, de piratas. Y no solo de piratas, ya que cubre todo el espectro de lo que podíamos encontrar en el Caribe del siglo XVI, XVII y XVIII, desde los inicios de la piratería hasta su declive, pasando por la época dorada de finales del XVII. Por eso, en el juego encontramos capi-

tulos dedicados a una descripción pormenorizada del Caribe y de su historia, de los piratas —bueno, de los piratas, de los corsarios, de los bucaneros y de los filibusteros, que cada uno es cada uno y no tienen nada que ver—, como vivían, como se vestían, qué comían, y como se comportaban encima de un barco. Todo lo necesario, en resumen, para ambientar una partida, aunque al tratar de cubrir una gran periodo de tiempo, quizás se generalice demasiado (que no es lo mismo, como se dice en el libro, un pirata de comienzos del XVI que un filibustero del XVIII).

Otro de los aspectos más interesantes del juego es el dedicado a los barcos, a cuyo manejo y descripción dedican toda una sección, y no de las más pequeñas: más de 30 páginas con descripciones de las principales embarcaciones de la época, reglas de navegación y de combate, como comprar un barco, como mantenerlo cuidado, como comerciar con ellos, como le afecta al clima y bastantes cosas más.

Y al final de todo, para que pongamos en práctica lo aprendido, una aventura de iniciación, que siempre viene bien en todo manual de juego. En esta ocasión se trata de *Entre el diablo y el profundo mar azul*, una aventura para piratas inexpertos que comienza en Port Royal.

Claro que esto no es todo, ya que el manual está lleno de ilustraciones y mapas de Tellaeche con armas y barcos de la época, banderas piratas, diagramas de navegación, incluso ilustraciones a color de emblemas y mapas del tesoro, para ambientar rápidamente una partida, unas reglas de vudú —para los que quieran añadir un tono místico al asunto—, un apéndice con los cambios monetarios de la época y unas buenas tablas de equipo —que siempre vienen bien—, un glosario de términos náuticos —que viene mejor—, una lista de PNJs genéricos y una extensa mediateca, que viene a ser como una bibliografía comentada de novelas, ensayos, películas, comics, pinturas, música y hasta videojuegos, en la que se nos habla desde clásicos de toda la vida (*La Isla del Tesoro* o *Capitán Blood*) a la saga de *Monkey Island*, pasando por películas del Hollywood de siempre (*The Sea Hawk*) o las ilustraciones de Howard Pyle.

En resumen, que si teneis ganas de llevaros a vuestros personajes allende los mares para que se ganen una fortuna —o una buena horca— allá por el Caribe, creo que no existe mejor libro para ambientaros que este. 



LAS GRADAS DE SAN FELIPE



Adentremonos una vez más en las populosas gradas de San Felipe, en cuyo famoso mentidero se dan cita lo más granado de esta Villa y Corte, de chabolistas a cortesanos, de covachuelistas a soldados, de inquisidores a tudescos herejes... Escuchemos a la gente hablar de cosas que saben o simulan saber, presentemonos convenientemente y divirtámonos con el placer de la parla, que nunca se dijo que fuera mal placer este...



GALERÍA DE PERSONAJES

Rafael Ortíz (El Chivo)

Por Martín Arnal

SEMBLANZA

Rafael, más conocido en el mundo de la carda como "El Chivo", es un joven que comenzó su carrera en el oficio al quedarse solo en esta Villa y Corte tras la muerte de sus padres. Sus inicios fueron como correveidile en una cofradía de ladrones, pero su gran destreza y habilidad para aliviar el peso de la bolsa ajena le hizo ganar puestos, hasta que un día se topó con Don Luis, quien le cazó en el momento de sacarle los cuartos, al ver frente a él a un joven apuesto en vez de emprenderla a golpes de toledana con él lo acogió y lo convirtió en su mano oculta. En uno de sus trabajos hubo demasiada sangre de gente importante y Don Luis le recomendó que abandonase al menos una temporada la capital de las Españas, así que lo envió a Salamanca, su ciudad natal, para que velase allí por sus intereses. Al llegar reclutó una banda de rufos y matasietes y todo iba bien hasta que llegó un tal Tudesco que con su banda y comenzó la jarana.

Características Básicas

- ♦ Destreza: 13
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 13
- ♦ Reflejos: 13
- ♦ Bríos: 12

Características Menores

- ♦ Aspecto Físico: Corriente.
- ♦ Estatura: 1,65 cm.
- ♦ Peso: 50 kg.
- ♦ Nivel de Riqueza: 4 (Medio)
- ♦ Posición Social: 4 (Hidalgo)
- ♦ Apariencia: +1 (+2 en ambientes de la Carda).

Ventajas

- ♦ Agilidad (2)
- ♦ Ambidextro (2)
- ♦ Buena Estrella (3)
- ♦ Carisma (1)

Desventajas

- ♦ Enemigos (4, el Tudesco y su banda).
- ♦ Lealtad (2)
- ♦ Secreto (2, espía de Don Luis)

Habilidades

- ♦ Abrir Cerraduras 15
- ♦ Callejeo 15
- ♦ Charlatanería 13
- ♦ Habla de Alemania 13
- ♦ Intimidación 11
- ♦ Juegos de Azar 12
- ♦ Rastrear 14
- ♦ Ratear 12
- ♦ Recursos 12
- ♦ Sigilo 16
- ♦ Tregar 15
- ♦ Venenos 13

Habilidades de Combate

- ♦ Armas Cortas 15
- ♦ Armas de Fuego 13
- ♦ Esquivar 7
- ♦ Lanzar Cuchillo 14
- ♦ Pelea 13

Armas

- ♦ Espada Corta 15/10 (+2)
- ♦ Daga 15/9 (+0)
- ♦ Pistola 13 (+2)



El Tudesco

Por Martín Arnal

SEMBLANZA

El Tudesco es un alemán gigantón que tras recorrer más de uno y de más de dos campos de batalla vendiéndose al mejor postor vino a pasar una temporada a esta nuestra España. Al poco su bolsa se quedó vacía, que son muchos sus vicios y muchas las sacacuartos, así que se quedó en Salamanca, al amparo de la única persona que conocía, un mercader venido a más con el que había tratado alguna vez. Así que ahora le hace el trabajo sucio y tiene un encargo muy especial: acabar con Rafael Ortiz y dismantelar su banda y esta seguro de que disfrutará haciéndolo

Características Básicas

- ♦ Destreza: 15
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 13
- ♦ Ingenio: 11
- ♦ Reflejos: 13
- ♦ Bríos: 12

Características Menores

- ♦ Aspecto Físico: *Corriente*.
- ♦ Estatura: 1,90 cm.
- ♦ Peso: 85 kg.
- ♦ Nivel de Riqueza: 4 (*Medio*)
- ♦ Posición Social: 4 (*Hidalgo*)
- ♦ Apariencia: -2

Ventajas

- ♦ Iniciativa (3)
- ♦ Resistencia Física (2)
- ♦ Espadachín (3)

Desventajas

- ♦ Deuda de Honor (1, al mercader)
- ♦ Lealtad (2, al mercader)
- ♦ Mala Reputación (2, en la ciudad de Salamanca)
- ♦ Sanguinario (2)
- ♦ Enemigo (4, la banda del Chivo)

Habilidades

- ♦ Cabalgar 15
- ♦ Callejeo 11
- ♦ Cirugía 10
- ♦ Intimidación 12
- ♦ Juegos de Azar 10
- ♦ Liderazgo 12
- ♦ Maña 15
- ♦ Nadar 14
- ♦ Orientación 11
- ♦ Supervivencia 11
- ♦ Táctica 10
- ♦ Tregar 14

Habilidades de Combate

- ♦ Armas de Fuego 17
- ♦ Artillería 10
- ♦ Esgrima 18
- ♦ Esquivar 7
- ♦ Pelea 15

Maniobras de Esgrima

- ♦ A Fondo (Ataque Completo)
- ♦ Aumentar Número de Paradas (Entrenamiento)
- ♦ Desenvainar (Preparación)
- ♦ Parada Institiva (Ataque Completo)
- ♦ Trabrar (Defensa Normal)

Armas

- ♦ Ropera 18/12 (+4)
- ♦ Pistola 17 (+1)

Juan García (El Goletero)

Por Obi Juan Kenobi

SEMBLANZA

Hombre alto y fuerte, de pelo largo negro azabache que gusta de llevar suelto, con ojos vivaces y piel tostada y curtida por el sol y el salitre. No dudará en requebrar a una bella mujer ni en retar a quien le moleste a él, a algún amigo o a una dama. Hombre valiente y leal a sus compañeros marineros. Gusta de vestir con sombrero de fieltro a lo marino y de colores oscuros, no siempre de negro, que el astro rey pega con muy mala leche.

Nacido en Málaga, en el viejo barrio de La Trinidad, que junto al barrio del Perchel son los que tienen más solera en tierras malagueñas (no se me enfaden los de La Victoria). Desde pequeño vive a caballo entre los dos barrios uno por ser morada de sus abuelos y otro por ser dónde reside el patrón de la pequeña embarcación (traña) con la que siendo un niño sale a pescar con su padre sardinas y boquerones.

Cuando un repentino temporal le arrebató a su padre y a su barquilla, no tiene otra salida que trabajar en los Montes de Málaga con la uva Moscatel. Esto hace de "El Goletero" un hombre acostumbrado al trabajo duro y al que los modales cortesanos se la da una higa. Pero el mar sigue llamándolo, con lo que deja la vid para deambular por el puerto en busca de contactos y amigos para embarcarse, pasando largas temporadas en la mar donde desempeña muchos oficios de donde saca una buena afición por la espada y la bebida, sin llegar a ser un adicto ni a una ni a la otra. Es en estos tiempos donde aprende a leer y escribir, a izar y arriar velas, a tensar cabos, pertrechar cañones y demás ocupaciones marinas.

Pero la vida de puerto en puerto crea muchos enemigos y deja poco en la bolsa por lo que las temporadas embarcado las alterna con largas estancias en tierra malviviendo y alquilando su espada.



INTERACCIÓN CON LOS PJs

Los personajes pueden encontrarlo en cualquier puerto o en la Villa y Corte, frecuentando Sevilla y Cádiz y alguna que otra vez por Málaga a la que gusta acudir para sentirse en casa de vez en cuando.

El director de juego será libre de utilizarlo como desee, no obstante el PJ está más orientado como personaje al estilo de Jack Sparrow en *Piratas del Caribe*, pero a lo español.

Características Básicas

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 12
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11

Características Menores

- ♦ Aspecto Físico: Corriente.
- ♦ Estatura: 1,70 cm.
- ♦ Peso: 70 kg.
- ♦ Nivel de Riqueza: 4 (Medio)
- ♦ Posición Social: 1 (Criminal)
- ♦ Edad: 27 años.
- ♦ Apariencia: -1 (-2 en ambientes cortesanos)

Ventajas

- ♦ Espadachín (3)
- ♦ Escuela de Esgrima (3)

Desventajas

- ♦ Lealtad (2)
- ♦ Mala Reputación (1, en ambientes cortesanos)
- ♦ Villano (3, criminal)

Habilidades

- ♦ Habla de Alemania 11
- ♦ Latines 10
- ♦ Marinería 13
- ♦ Nadar 10
- ♦ Navegación 12
- ♦ Saltar 11
- ♦ Tregar 11

Habilidades de Combate

- ♦ Armas Cortas 12
- ♦ Armas de Fuego 13
- ♦ Artillería 11
- ♦ Esgrima 14
- ♦ Esquivar 6
- ♦ Pelea 12

Maniobras de Esgrima

- ♦ A Fondo (Ataque Completo)
- ♦ Batimiento (Defensa Normal)
- ♦ Esgrima con Espada y Daga (Entrenamiento)
- ♦ Defensa de Revés (Defensa Normal)

Armas

- ♦ Ropera Mataamigos 15/9 (+3)
- ♦ Vizcaína 13/7 (+1)
- ♦ Pistola 13 (+2)

Armaduras

- ♦ Sombrero (Prot. 1)
- ♦ Coleta de Cuero (Prot. 2)

¿CÓMO ES EL JUEGO DE ROL DEL CAPITAN ALATRISTE?

Por Francis (aka Patxi Muguruza, cabo de escuadra de la 3ª Compañía del Tercio de Flandes)

En un principio estaba la nada, bueno también estaba el Hombre de Negro, pero no se le veía gracias a su atuendo. Entonces una idea cruzó la nada de parte a parte (si suena confuso que algo cruce la nada, pongamos que fue de la "n" a la segunda "a") e impactó sobre el Hombre de Negro. Seguramente si hubiera impactado contra una tortuga, esta habría conseguido aprender a volar o evolucionar en algún sentido. Si hubiera dado con un científico ahora tendríamos la cura contra el acné. Pero el caso es que dio de frente contra un rolero. Y eso dejó bastante aturrida a la idea.

Tras unos momentos de indecisión, tomó la forma de GURPS, en todos los sentidos. Y se puso a evolucionar. Poco a poco creció, creando un mundo más en este Multiverso, hasta que su tamaño e importancia llegaron a los oídos de

Steve Jackson, el Dios de los mundos genéricos. Nada más verlo pensó que otro adorador había caído en sus redes y era cierto, pero no menos cierto era el hecho de que el Hombre de Negro aún adorando a Steve Jackson, rendía tributo a sus dios en forma de partidas y nuevas reglas, mas no de royalties y dineros. La furia del Dios se tornó absoluta. Un pequeño súbdito, un insignificante rolero, planeaba utilizar su método de creación de mundos genéricos sin rendirle el abusivo pero no por ello justo tributo que normalmente el Dios requería. Teniendo como tenía gran fuerza, basada esta en los millones de adoradores roleros que poseía repartidos por todo el Multiverso, decidió acabar de un pisotón con la incipiente amenaza a su código de creencias.

Pero hete aquí (siempre me había hecho ilusión decir esas tres palabras) que presintiendo el demoledor golpe, el Hombre de Negro tejió rápidamente a su alrededor una telaraña de modificaciones, nuevas reglas, creación de personajes, otras cosas aún peores y otras que están aún por venir; con ellas convocó al ente conocido como Copy Ray clamando por su protección, exponiendo que su sistema era distinto. Y Copy Ray se apiadó de él y cuando Steve Jackson llegó, le expulsó al lugar más recóndito del Multiverso, una granja de Tennessee donde todos los hermanos se llaman Jimmy Joe para ahorrar en partidas de nacimiento y evadir impuestos.

Que Pratchett me perdone por usurpar sus dominios.

Hablando en plata, el juego de rol del Capitán Alatríste, fue creado en base a GURPS y cuando el dueño del sistema se mosqueó y pidió pasta, se modificó el sistema para que el yanki no pudiera decir "¡¡Copiota, copiota!!" (o eso es lo que he leído entre tantos ceros y unos). De esta manera se consiguió un sistema de creación (a partir de todo esto se puede añadir "en mi humilde opinión", que no es humilde en absoluto, pero queda bien) mucho más simplificado que el de GURPS, mejor en muchos sentidos (tengo un colega, Nasho GURPS, que por evidentes razones, no coincide en esto conmigo), con sinergias como en D&D (el placebo de los munchkin), realista (si quieres ser noble, has de ser rico,

o al menos aparentarlo; las espadas

matan, se hacen para eso; si tu intención era no morir, no la lles), coherente (las armas de fuego fallan exáctamente la mitad de las veces)...


Es cierto que el combate es letal. Pero más cierto es que resulta difícil que un personaje muera cuando va en grupo. Muy difícil. No hay, repito NO HAY (y si alguien cree que sí, que ponga un PJ sobre la mesa) una manera de combatir definitiva. Ni una combinación con la que se gane siempre.

Evidentemente el que tiene chocientos en la habilidad de Esgrima suele ser muy bueno, pero puede ser derrotado fácilmente por alguien peor pero con maniobras de esgrima adecuadas. Ni siquiera teniendo la máxima puntuación de esgrima y todas las maniobras (algo imposible en este juego) puede uno entrar en un combate diciéndo "de aquí salgo ileso". Los críticos en ataque matan (sí, matan) sin remedio. Los críticos en defensa desarman al contrario (las más de las veces también lo matan a posteriori). El combate es rápido y letal. El que ataca sin cabeza muere y el que sólo defiende también muere. Dos acciones por turno, ataque/ataque, ataque/defensa, defensa/defensa, más enemil combinaciones cada una para el caso apropiado.

En cuanto a lo de que no es peliculero, discrepo. Es verdad que no se pueden saltar ocho metros de precipicio, pero no es menos verdad que te puedes enfrentar a tres y salir vivo (si no son tan buenos como tú, claro), que puedes escapar de una cárcel hereje con tres tiros y dos estocadas encima (para luego caer inconsciente mientras corres por las calles, como me pasó a mí), que puedes salvar a un capitán en plena batalla, capturar la bandera enemiga o envenenarles el agua.

Pero el punto fuerte de este juego está en la interpretación. No hace falta ser Quevedo o Góngora para empezar. Con cuidar un poco los vuestras mercedes, decir toledana en vez de espada, insultar diciendo bellaco en vez de "%&.."%" (qué políticamente correcto que soy), poco a poco y casi sin darte cuenta, empezarás a soltar "a fê mía que...", "buen vasallo fuera si tuviera buen señor", "hijodalgo sin duda, hidalgo con dudas" y tantas expresiones como las que aparecen en los libros de Arturo Pérez-Reverte, los sonetos de Quevedo o las crónicas de León de Pinelo. En ese sentido el libro también ayuda muchísimo. Por su vocabulario de germanía, su hablar de época (las reglas las introducen personalidades que hablan como en el Siglo de Oro) y su explicación de la sociedad de la época (por mucho que uno crea saber, algo encuentra desconocido en esas páginas).

En fin, que desde el punto de vista de alguien que ha jugado viernes sí y viernes también una campaña de *Star Wars* durante dos años (créeme que tuvimos que subirle las habilidades a los Skywalker, Emperador, Fett y compañía, amén de crear millones de jedi, entes extrañas, cosas anti-fuerza y demás), ha llegado el momento de que intentes jugar a esta monstruosidad que nos ha hecho Ricard. Se muere más asiduamente (en *Star Wars* los PJs parecen elfos noldor), pero quizás el hecho de no saber si detrás de esa esquina oscura como boca de lobo, acecha un jaque dispuesto a hacernos un chirlo, aliviarnos el peso de la bolsa o despacharnos para un lugar mejor, hacen de este juego algo distinto.

Y lo digo en serio. 



POR EL AMOR DE UNA DAMA

(O COMO INICIAR AL ROL DE ALATRISTE Y NO VIVIR PARA CONTARLO)

Por Francisco José Gómez (El Conde Jayán)

Esta breve reseña hace mención a lo acontecido en la tarde del 25 de abril del presente año, y de lo que puede llegar a pasar cuando inicias a un grupo de amigos al rol, sin previa experiencia con el mismo ni con el mundo de Alatrisme. Cualquier parecido con la aventura "Un Asunto de Honor" del manual básico es pura y meramente una coincidencia... (desgraciadamente para la salud mental del Narrador).

De cómo comenzó todo

Amanecía aquella mañana madrileña como cualquier otra, una mañana común entre muchas más; no podríamos preconizar como acabaría aquel día. Corría el 23 del siglo, aquel siglo XVII tan nuestro: peligroso, fogoso, despreciable, hipócrita y majestuoso.

Amanecía pues decíamos una mañana como cualquier otra, pues nuestro grupo de aventureros luchaban por vencer al terrible monstruo de la resaca. La noche anterior se habían entretenido de más en la taberna del Turco, y ahora pagaban las consecuencias. Estaba el singular grupo compuesto por: Don Diego de Mendoza, cortesano pisaverde y caballero de la orden militar de Santiago (interpretado por Manolo Soto); Néstor Romerales, su pillastre y picaresco criado (a cargo de Adrián); doña Esmeralda Orsini, tapada, espía de su Santidad el Papa y tusona de lujo (Cristina Martín nació para este papel); y por último Alejandro de Laredo, cantautor y compositor de cierto éxito entre los barrios más humildes de la Villa y Corte (llevado con acierto por Belén Soto).

Andaba el enamoradizo Don Diego prendado de la bella Itziar de Motrico, y sus compañeros movidos por el licor de Baco, prometieron al galán ayudarle a cortejar a "su" dama, puesto que bien era conocido el saber hacer con el garrote de Patxi y su grupo de criados del Conde de Salázar. Andando más dados a filosofar en vino que filosofar en vano decíamos, cometieron la imprudencia de mezclar vino, amor y amistad...

Despertó Diego dolorido sólo para encontrar a su criado Néstor roncando profundamente, y tras varios intentos de despertarlo acabó haciéndolo de malas maneras, a lo que el truhán aún tuvo la desvergüenza de contestar a su amo con un "Pero mi señor, ¿por qué me pegáis?"

Esmeralda retorno a la consciencia desnuda, en una cama de dosel perteneciente a una casa de gente sin duda de calidad. Tras localizar sus ropas y requerir una bolsa con 200 reales que "supuso" sería el pago por sus servicios, salió sigilosamente de la casa y tomó la dirección de la casa de alquiler de Diego.

Alejandro por lo demás hacía justicia a su fama de borrachín, puesto que a pesar de conseguir despertarse, tomó el camino para reunirse con los demás en casa de Diego, pero debido a la zorra que encima llevaba, tardó bastante tiempo en orientarse por el centro de la ciudad.

A medida que fueron llegando uno a uno los compañeros fueron siendo introducidos al aposento principal de la casa por el criado Néstor, en un estado comatoso tal en el que incluso le costó reconocer a algunos de sus compañeros de bebercio de la noche anterior ("¿Quién sois señor? ¿A quién debo anunciar?" xD).

Una vez todos reunidos y empezando a disiparse los vapores del alcohol, don Diego les recordó a todos su solemne promesa, la cual muy a su pesar sus compañeros se comprometieron a cumplir. Así que tímidamente empezaron a esbozar planes, comenzando Alejandro por encargarse de la composición de la tonada nocturna y del acompañamiento musical. Esmeralda y Néstor debían recabar información sobre la casa, cómo esquivar al servicio y sobre la ubicación del cuarto de Itziar. El propio Diego y Alejandro decidieron entretener mientras tanto a Patxi y al Conde de Salázar. Y tras un poco más de parloteo más o menos banal acertaron a ponerse en camino hacia la residencia del Conde de Salázar, en la plaza de El Salvador.

De cómo fueron por información, y salieron tomando las de Villadiego

Era el caserón del Conde de Salázar una casona vetusta, dando dos de sus cuatro fachadas a la plaza, una al callejón con la entrada de servicio de los criados y otra lindando con el muro del convento de las Carmelitas Descalzas.

Alrededor de la fuente en el centro de la plaza y frente al famoso figón de Maese Viruelas se paró nuestro grupo a contemplar el campo de batalla y ultimar los planes. En estas andaba Néstor ya camino del callejón del servicio cuando reconoció a Sara, una criadita con la que tuvo algún encuentro anterior... aunque no acabó de la mejor manera. Pero se dio tanto afán en requebrarla que consintió la mujerzuela en quedar con él para un encuentro esa misma noche. Mientras tanto Esmeralda se deslizaba sigilosamente por la puerta del servicio al interior de la cocina, dónde fracasó estrepitosamente al intentar forzar la cerradura de una sólida puerta de roble, atascándola. Suerte tuvo al contar con la habilidad de Néstor en el arte de descerrarajar. Sin embargo en el mismo momento de abrirla, escucharon ruido proveniente de la otra

puerta de la cocina, la que daba al zaguán y el interior de la casa, justo a tiempo para encerrarse en lo que descubrieron más tarde era la despensa y guardarropa. Esmeralda pudo pues vestirse de sirvienta, mientras el hambriento Néstor arramblaba con la longaniza de Burgos. ("Ya he terminado, ¿nos vamos?" decía Esmeralda, a lo que contesta Néstor: "Habrá acabado vuesamerced, que yo aún apenas he comenzado"). Mientras Néstor continuaba proveyéndose y Esmeralda caminaba hacia el interior de la vivienda, Diego y Alejandro andaban ocupados no muy lejos de allí...

Llamaron don Diego y Alejandro a la puerta principal, siendo bienvenidos (por así decirlo) por el grande y halitólico Patxi, que acabó por anunciarlos a su señor el conde. Fueron conducidos a la planta superior, y ya en presencia del vetusto conde de Salázar empezaron a hablar mil tonterías, pues cayeron en ese momento en la cuenta que no habían planeado realmente en qué iba a consistir la táctica de entretenimiento. Llegaron a hablar de fiestas, espectáculos ambulantes, guardias especiales de la Ronda... y fue en medio de toda esa sarta de mentiras cuando Alejandro de Laredo dejó con muy poca fortuna caer una hoja de papel con lo que llevaba de la tonada, que fue recogida al punto por Patxi, el criado del garrote. Mientras la acercaba a su amo, descubriendo la treta, Diego y Alejandro salieron literalmente catapultados del despacho y por las escaleras hacia abajo. Pero al ir a tomar el tramo principal de escaleras, una puerta de un dormitorio se abrió, saliendo por la misma la mismísima Itziar de Motrico. Y Diego, ni corto ni perezoso aprovechó la ocasión para empujarla dentro del cuarto, cerrar la puerta por dentro y grácilmente intentar convencerla de que era perseguido en la calle por unos asaltadores y que entró en su casa a refugiarse (ante el asombro horrorizado del Narrador de esta historia, osea, el hijo de mi madre). A lo que Itziar evidentemente reaccionó chillando profusamente, y Patxi intentando echar abajo la puerta de la habitación. Tras unos momentos de aturrida indecisión, Diego se decidió a saltar por la ventana, con la buena fortuna de que su criado al oír el alboroto y ser advertido por el huyente Alejandro dispuso varios sacos de harina de la despensa como colchón para su caída. Sin embargo el ímpetu de Diego le hizo saltar más allá de los sacos, pero quiso Dios que por allí pasara un carromato lleno de heno hasta las trancas, por lo que no hubo nada realmente grave. Más recibió el pobre y voluntarioso Néstor al sugerirle jocosamente a su amo que quizás debiera acicalarse y quitarse el heno, que es cosa más propia de villanos que de galanes ir cubierto del mismo.

En medio de este cúmulo de despropósitos Esmeralda conseguía la proeza mediante su legendaria belleza y saber hacer con los hombres de doblegar la voluntad del perrunamente fiel Patxi, para que abandonara aquella noche la férrea vigilancia durante los instantes suficientes para perderse con ella por el patio trasero... suponiéndola la nueva criada.

Y todos más o menos intactos acabaron reunidos en el figón de Maese Viruelas, alabando su mejor o peor hacer. Al llegar Esmeralda ya llevaban los demás un buen rato disfrutando del dulce néctar de la uva, pero Alejandro seguía lo suficientemente sobrio como para rematar su creación, y aún arrancarle unas notas a su guitarra para acompañar a Diego en un ligero ensayo de la tonada. Tras regar una buena comida con el vino, la iluminada mente de Diego ideó un plan definitivo para evitar la salida de los criados del conde aquella noche. Tras llamar al figonero, el mismísimo Maese Viruelas y regatear con él, obtuvo por la suma de 100 reales un par de fornidas mesas de roble y un barril de "buen" tinto, además del servicio temporal de un par de criados para transportar las pesadas mesas. Así, acordando verse media hora antes de la medianoche, pagaron y se fueron a dormir una buena siesta comunal en casa de Diego. Tan seguros iban de su futura triunfo nocturno...

De cómo lo que comenzó como Romeo y Julieta acabó como Hamlet

Así, al rato de oír las once campanadas en el campanario de una iglesia cercana, hicieron su irrupción en la oscuridad de la plaza nuestros compañeros. Tras decir el santo y seña, Maese Viruelas los recibió, y fue entonces cuando Diego desplegó su plan, haciendo a los mozos ubicar las dos mesas de roble en ambas puertas del caserón del conde. Previamente Néstor hizo señas a su "dama" para que le dejara entrar, momento aprovechado por Esmeralda para hacer lo propio e ir al encuentro de Patxi en el patio trasero. Ambos mozos recibieron la orden de mantener las puertas cerradas empujando las puertas, pasara lo que pasara. Así, mientras Néstor se ponía las botas (o quitaba mejor dicho), Esmeralda se las apañaba para hacer de tripas corazón y entretener a al jefe de los criados, Patxi, hombre de confianza de su patrón. Pero tuvo el ingenio y la suerte de poderlo atar a un robusto árbol y amordazarlo, con lo que se ahorró una posiblemente mala experiencia.

En ese preciso instante, y dando las campanadas de media noche, Diego y Alejandro se situaban bajo el balcón de su pretendida, dispuestos a llevar a cabo su objetivo. Tras intentar atraer su atención a la balconada lanzando piedras a la misma (y recibir una de vuelta Alejandro sobre su cabeza), finalmente el ruido la hizo asomarse. Alejandro rasgueó suavemente las cuerdas, interpretando magníficamente la tonada, aunque Diego no hizo su mejor interpretación de vocalista; de hecho, no soltó más gallos porque no había sílabas suficientes. Aún así, el saber hacer de Alejandro y una posterior recuperación del tono del galán hicieron que le dama quedara prendada.

En eso andaban, cuando gritos dentro de la casa, ruido de carreras, luces que se encendían y empujones en las puer-



tas daban a entender que los criados intentaban espantar al intruso, mientras al conde se le oía aullar desde su dormitorio su pretensión de dormir en paz. El mismo al intentar abandonar sus aposentos quedó sorprendido, pues halló la puerta bloqueada, puesto el fiel Néstor al rematar su “faena” se las había arreglado para subir al piso superior y hacer lo propio con la puerta. Sin embargo el conde aún tenía un recurso: el lanzamiento de proyectiles varios desde la ventana, siendo esquivado un tintero por Alejandro, pero recibiendo el infortunado galán de Diego el orinal del noble en la cima de su testa, derramándose todo su contenido sobre él.

Pero si la extraña situación parecía no poder empeorar, el lector se equivoca, puesto que a la altura de la fuente de la plaza apareció un grupo compuesto por tres caballeros embozados, con largas capas negras y sombreros de ala ancha, al estilo veneciano. Rápidamente Diego de Mendoza reconoció en el que encabezaba al grupo a Giuglio Alfonsinni, hijo del embajador veneciano en la Villa y Corte de las Españas. Pero lo terrible del asunto no era que lo acompañasen dos de sus feroces guardaespaldas... era que traía un laúd en ristre, y parecía venir con las mismas intenciones que Diego.

En un instante el impetuoso carácter del italiano hizo tratar de vos a Diego, que respondió ante la injuria y el des-envainar de espada de Alfonsinni extrayendo improvisada-

mente de su cinto una pistola de chispa cargada (ante la reacción de total sorpresa del Narrador de la presente historia, puesto que había olvidado totalmente ese “pequeño” detalle) y apuntando con ella directamente al italiano. En ese mismo momento sus acompañantes hicieron lo propio con sus pistolas (sonrisa del Narrador pensando que había recuperado el control de la situación y que se podría reestablecer el diálogo). Pero para mayor sorpresa, Alejandro de Laredo dejó su instrumento musical en el suelo, con mucha parsimonia, extrayendo su propia pistola del cinto. Y hete aquí que tenemos cuatro pistolas en escena, con el pisaverde italiano en el centro de los cuatro bocas negras, empezando a sentir el frío sudor deslizarse por su piel (el mismo sudor frío que experimentaba por momentos mi merced), y pidiendo calma y diálogo con buenas palabras. Néstor y Esmeralda contemplaban en esos instantes con claro estupor la escena desde la esquina del callejón de servicio, a escasos metros a la espalda del grupo de italianos (tras haber sido permitida su escape de la casa por el mozo que sujetaba la puerta trasera con la mesa).


Pero ante la aparente resolución en las faces de Diego y Alejandro, el segundo guardaespaldas decidió curarse en salud, y descerrajó un tiro a Alejandro: retumbó un estruendo por toda la plaza y las calles adyacentes, que-

dando iluminado el grupo. Alejandro recibía el impacto, sin caer desmayado pero reculando hacia atrás gravemente herido, soltando su propia pistola mientras el olor a pólvora quemada y el humo grisáceo inundaban la escena. Para ese momento Diego intenta coger al vuelo la pistola de Alejandro, pero no lo logra. Néstor se acerca e impacta con su espada corta en las piernas del primer guardaespaldas, que apenas recibe un rasguño. Sin embargo justo detrás se acerca Esmeralda, que desenfundando su pequeño pistolete (¡oh, terror!) cuajado de joyas, casi un juguete... lo coloca en la cabeza del mismo italiano, detonando la carga de pólvora... y salpicando a Diego, el segundo italiano, Alejandro y Alfonsinni con los sesos del desdichado. Por fin Diego reacciona y otro fogonazo tira de espaldas al suelo al guardaespaldas italiano que aún quedaba en pie, dejándolo muy mal herido... Y con el mismo impulso, da una media estocada que hiere a Alfonsinni, que ha asistido horrorizado a los últimos acontecimientos, prácticamente sin poder reaccionar. Así que a duras penas logra oponer su ropera a la de Diego, que acaba colándose por un hueco en su defensa y entrando por dónde suele. Cae Alfonsinni al suelo, de rodillas, y comienza a pedir clemencia por su vida, apelando al honor de gentilhomme de su adversario, al sentir la punta de la espada rozándole suavemente el cuello (y es que a pesar de estar cubierto de orines, sangre, pólvora quemada y trocitos de cerebro, tenía la espada bien colocada, y eso impone sobremanera).

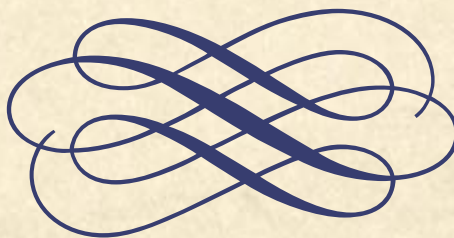
Es en ese instante cuando contra todo pronóstico, en vez de hablar sobre ello como caballeros, de intentar razonar o negociar... Diego le pide al aturdido italiano el dinero que lleva encima. Éste, espantado, reconociendo en Diego a uno de los cortesanos más asiduos, hurga en sus ropajes y extrae una abultada bolsa con 500 reales, manchada de la sangre que mana de su herida, arrojándola a los pies de Diego con desprecio. Y es recoger Diego la bolsa y amenazar a Alfonsinni con rematar la faena si no "olvida" convenientemente lo ocurrido (jaleado por su fiel Néstor: "Acabe con él, mi señor"), cuando se empiezan a escuchar al final de una de las calles que desembocan en El Salvador los consabidos gritos de "Favor al rey" y "Ténganse a la Justicia" de la Ronda, que se acerca farol en mano y espadas desenvainadas. Van a echar a correr los compañeros, cuando se aperciben de que Alejandro está recostado en el suelo, sin posibilidad de llegar corriendo a ninguna parte. Así que mientras Esmeralda echa a correr a toda velocidad por el camino de las Carmelitas Descalzas, Diego mira a Néstor, indicándole que le ayude a llevar a Alejandro a cuestras, entre ambos. Néstor consigue alzarlo, pero Diego no puede con él. Mientras Diego intenta volver a levantarlo la Ronda hace su entrada en la plaza. Nuevamente Diego no consigue levantar a su amigo, pero esta vez le cae el inerte cuerpo de Alejandro encima. Ante esta situación, Néstor mira a su amo... y hacia el alguacil y los corchetes que casi les han dado alcance...

y sale corriendo en pos de Esmeralda, ante los improprios de su amo, que yace en el suelo con medio cuerpo del desdichado Alejandro encima. Y en éstas lo encuentran los corchetes y el alguacil, que metiendo la vara en el cinto, desenvaina su espada uniéndola al círculo de hojas que lo apuntan desde arriba. Con cara de incredulidad, Diego levanta la vista preguntando jocosamente de qué se le acusa (rodeado como está de un cadáver, un italiano que va camino de serlo, Alfonsinni y Alejandro malheridos... y observando el lamentable aspecto en el que se encuentra). Ante la demanda de rendirse y dejarse detener por parte del alguacil, Diego se levanta a duras penas, desenvainando su espada por segunda vez en la noche, ante la casi divertida mirada de la Justicia. Por acabar, el alguacil echa mano a la parte posterior del cinto, extrayendo una pistola con la que apunta al hidalgo y caballero, que finalmente (y no sin cierta desilusión por no tener una daga a mano con la que quitarse la vida, como su jugador nos hizo saber) deja caer su espada sobre el pavimento.

Se cuenta en los mentideros

Que ayer hubo lances en la plaza de El Salvador. Que el conde de Salázar no pudo conciliar el sueño. Que un negro futuro se la augura al hasta ahora caballero de la orden militar de Santiago Don Diego de Mendoza, y a su compinche, el cantautor Alejandro de Laredo. Que de tener más compañeros que los ayudaran en la empresa, a estas horas andarán recluidos llamados a antana en alguna iglesia, escondidos o abandonando Madrid a caballo... puesto que difícilmente podrían ayudarles a salir de la Cárcel Real, donde ahora esperan a pasar por las manos del Juez (y quién sabe si del verdugo). Pero de esto, poco más se puede hablar... el tiempo lo dirá. 

Sevilla, Puerto de Indias, a martes 27 de Abril del Año de Nuestro Señor Jesucristo de 2004



JUGAR CON ALATRISTE (2ª PARTE)

Por Antonio Polo

Seguimos de nuevo con la serie de artículos de ayudas y consejos a Narradores que se acerquen por primera vez al mundo del Siglo de Oro, del capitán Alatrisme y del género de capa y espada en general. Como ya se dijo anteriormente, esta serie de artículos no tratan de enmendarle la plana a nadie —valgamé el Señor de hacerlo, que cada uno se toma el café como mejor lo viene—, sino de echarle una mano a todos aquellos que se pierden en un mundo que es para ellos desconocido.

Si en el artículo anterior hablábamos de los elementos que podían rodear una buena partida de Alatrisme (música, elementos de trasfondo, comida y bebida, ambientación de la sala...), en este trataremos de desgarnar la labor de un Narrador del capitán Alatrisme a la hora de ejercer su oficio, y dejaremos para futuros artículos uno dedicado a la creación de aventuras y otro para que los jugadores sepan a que atenerse.

El mundo en el que transcurren las aventuras del capitán Alatrisme y, por tanto, nuestras partidas de rol es, a la vez, cercano y lejano. Cercano porque podemos deambular por las calles que van a pisar nuestros personajes y así comprender, ver, sentir y hasta oler el lugar en el que se mueven —y de paso comprenderlos a ellos—, y porque podemos encontrar en cualquier sitio —bibliotecas, librerías, grandes almacenes, universidades, escuelas, institutos, museos...— libros, pinturas, grabados o mapas que nos acercan a aquella época sin demasiada dificultad, y que nos muestran como era de la mano de personas que la vivieron de primera mano —Quevedo, Lope, Velázquez, Calderón, Góngora...—. Pero también es un mundo muy lejano, ya que, en general, es una época poco conocida para la generación que juega a rol, adolescentes y jóvenes que, con algunas excepciones, solo han estudiado los nombres de los reyes de aquella época, que han oído hablar de algo llamado “imperio español” y “Lepanto”, y que afirman haber oído que llamaban a la época el “Siglo de Oro”¹.

Por tanto, si queremos convertirnos en un Narrador del juego de rol de *El Capitán Alatrisme* tenemos un escollo que salvar (penetrar y entender nuestro Siglo de Oro), lo que no deja de ser tarea similar a la que tiene todo Narrador que desea dirigir un juego con una ambientación desconocida para él (recuerdo que hace años había Directores de Juego de *El Señor de los Anillos* o *AD&D: Dragonlance* que no habían leído los respectivos libros, y que, sin embargo, sabían vadear el temporal). Pero al mismo tiempo tenemos una gran ayuda, y es la facilidad con la que podemos “conectar” con ese mundo, ya sea

leyendo novelas —las de Alatrisme las primeras, *of course*, pero hay muchas más—, ensayos y libros de historia —algunos son un verdadero peñazo, pero hay pequeñas joyas que se leen fácilmente, como la serie dedicada al Siglo de Oro de Deleito y Piñuela—, y obras de la época —desde comedias de Lope a poemas de Góngora, textos de Quevedo o incluso *El Quijote* de Cervantes—; también visitando algún que otro museo o edificio de la época, como iglesias, plazas mayores o alcázares; o hasta dándose un paseo por alguna que otra calle del barrio viejo de casi cualquier ciudad española, donde todavía podemos encontrar angostos callejones, retablos con cirios y faroles de escasa luz.

Con todo ello, y con un poco de ganas por parte del Narrador, en poco tiempo podemos sentirnos más cercanos al mundo que se debe reflejar nuestras partidas, sin necesidad de convertirnos en un experto en la materia.

Pero a la hora de sentarse en la mesa de juego, delante de nuestros jugadores, llega el momento más difícil: tratar de meter a nuestros jugadores en un universo que pueden o no conocer, y tienen que hacerlo a través de nuestras palabras. Y aquí es donde deberemos echar toda la carne en el asador, y hacerles entender que la España del capitán Alatrisme, por la que deberán moverse durante el juego, no tiene nada que ver con la Castilla de 7º Mar, con el Caribe de piratas y bucaneros del cine americano o con las películas de mosqueteros, candelabros y coreografía.

Primero debes de tratar de acercar rápidamente a tus jugadores al sistema de juego que se usa en *El Capitán Alatrisme*. Si ya conocen el sistema GURPS las cosas irán rodadas, pero si no, no pasa nada: explícale someramente de que van las tiradas (se tiran tres dados, se suman los resultados y se debe sacar lo mismo o menos que la habilidad o característica pertinente), y deja para más adelante los modificadores, las dificultades y las reglas de combate. Trata de que lo comprendan rápidamente y pasa a otra cosa, que lo importante, como en el resto de juegos de rol, no son las tiradas.

Si es la primera partida que tienes que dirigir, tus jugadores tendrán que hacerse un personaje para poder jugar. Si has decidido utilizar los personajes pregenerados del manual, estupendo: deja que elijan el que quiera y a jugar directamente. Si, por el contrario, deseas que cada uno de ellos se haga uno, puedes acelerar el proceso para no tardar demasiado en hacerlo. Explícalés de que van cada una de las Características y que dividan sus puntos; luego, que escojan una Clase de Personaje (si alguno de ellos no saben de que van, trata de ponerles ejemplos de películas

¹ Doy fe de todo ello, que pese a tener una edad superior a la media de un jugador de rol, lo que sé de la época se lo ha tenido que currar un servidor (Nota del Director).

o de las novelas: es más sencillo describir a una tapada utilizando una única palabra, como "Milady", que con una extensa disertación) y elijan sus Habilidades (en su mayor parte, las Habilidades se comprenden fácilmente, pero si alguien no saben de que va, describeló también de forma somera, preferiblemente con ejemplos). A la hora de llegar a las Ventajas y Desventajas nos topamos con la parte más larga de la creación del personaje, así que es aconsejable que, si deseas acelerar este paso, ciñeté a las Ventajas y Desventajas recomendadas según la Clase de Personaje, que para eso están. Ya habrá tiempo más adelante para hacerse otro personaje o para comprar con experiencia otras Ventajas.

El resto de la creación de personajes es un proceso de cálculo y poco más, excepto, quizás, la compra de equipo, que puedes solventar eligiendo tú mismo el equipo que llevará cada personaje basándose en su Clase y en las Habilidades que tiene (no le vamos a dar una vizcaína a un médico que no tiene *Armas Cortas*, por ejemplo). Así que una vez terminado el asunto de la creación, pasamos a la aventura en sí.

A la hora de narrar una aventura de Alatríste debes tener, primero, bastante manga ancha. Deja que tus personajes se "busquen" la vida en el mundo del Siglo de Oro, ya que de esta forma captarán rápidamente por donde se mueven —ya sabes, aprendizaje mediante "prueba y error"—, y no trates de forzarles a meterse en la aventura que le has preparado, al menos al principio. Comienza con una breve descripción de los personajes, para que el resto de compañeros sepan con quien se las tienen que haber, y dejales que se muevan por donde les plazca: si no tienen un real que llevarse a la boca, que traten de buscar trabajo (si son valentones, a buscarse algún patrón que les pague a tanto el chirlo; si son artistas, a tratar de vender sus obras; si son cortesanos, a la Corte rápidamente...); si solo buscan aventura, que no esperen a que llame a su puerta, que se pateen mentideros y plazas en su busca, que seguro que la encuentran; si quieren divertirse, tiene la Villa y Corte mil y una diversiones (mancebías, garitos, corrales de comedias, mesones, posadas, juegos de pelota, etc); y si, como ocurre muchas veces en jugadores nuevos que ya conocen el mundo de Alatríste, se desean dar una vuelta por la taberna del Turco o el garito de Juan Vicuña, dejalés (y, si estás de buenas, puede que hasta intercambien algunas palabras con un experimentado soldado de negro bigote y ojos glaucos, callado y reservado, acompañado a todas partes por un joven paje resuelto y aguerrido).

Te puedo asegurar que de esta forma, en un par de horas, y sin haber empezado todavía la aventura que pudieras tener preparada, tus jugadores ya hablarán con un "Vuestra Merced" en la boca, sabrán lo que es un mentidero, distinguirán entre un jigote y una olla podrida, y comprenderán fácilmente porque mundo se mueven y lo que se espera de ellos.

Cuando llegue el turno de hacer tiradas de dados, simplifica y vencerás. Pide tiradas solo cuando sea estrictamente necesario, olvidaté de los modificadores y las dificultades excepto en caso extremos y trata siempre de "narrar" los éxitos o fallos de tus jugadores (puedes decir que no consigue abrir la cerradura o puedes decir "Alejandro mete la ganzúa por la cerradura y tras unos minutos de infructuosos esfuerzos, chasquidos y chirridos, que hacen temer a todos por el éxito de la misión, asume que es incapaz de abrir el maldito portón"). Y si se trata de Habilidades de comunicación (*Charlatanería, Diplomacia, Seducción*, etc) ten siempre en cuenta dos factores: la Apariencia del personaje, muy importante en un juego que transcurre en un mundo donde es más importante el cómo te ven que el qué eres, y si el jugador ha sabido interpretar bien la situación (que no es lo mismo decir "Tiro *Seducción* a la criada" que "Trato de camelar a la criada con mi labia, lanzándole miradas sugerentes, a ser posible al escote, al tiempo que voy acercándome más y más a sus labios..."), y si te gusta como lo hace el jugador, premialó con algún modificador (trata, dentro de lo posible, por no penalizar a los jugadores que no saben hacerlo mejor: a fin de cuentas, es el personaje el que sabe, y no el jugador).

Además de lo dicho anteriormente sobre la Apariencia, recuerda siempre quienes son los personajes y con quién están tratando. En el mundo de Aquelarre, por muy noble que se sea, si no se demuestra con hechos o, sobre todo, con vestuarios, nadie se lo va a creer. Si un personaje mal vestido y poco educado llama a la casa de un gran señor, lo más probable es que los criados lo saquen a la calle a patadas (cuando no a garrotazos); por el contrario, si un picauro se agencia un traje lujoso y sabe utilizar adecuadamente la deshuesada, pocas puertas se le cerrarán. Así es la vida en el Siglo de Oro, un mundo de apariencias y poco más. Y es algo que nunca se debe olvidar a la hora de narrar una partida de Alatríste: tan importante como ser es el parecer.

Tarde o temprano llegará el momento de desenvainar la ropera y hacernos valer por el acero. El sistema de reglas




de combate de Alatríste no es muy complicado, pero difiere bastante de la mayor parte de juegos de rol (para empezar, ni siquiera existe eso que llaman Iniciativa), pero con una lectura detenida de las reglas, se entiende fácilmente. Si tus jugadores nunca han jugado a *El Capitán Alatríste*, tomé tu tiempo en explicar todo lo necesario en el primer combate en que se metan, ya que una vez captada las bases del mismo, los siguientes serán más fluidos. Y, lo más importante, no dejes de narrar en todo momento (tienes el nombre de "Narrador" por algo, no lo olvides): no digas eso de "Le das, no te para y le alcanzas en el tronco"; dale de vidilla al asunto y sazonaló a tu gusto: "Te lanzas hacia tu enemigo, que trata de interponer su espada pero no lo consigue, y le metes una buena cuarta de acero en el hombro que le hace chillar de dolor, antes de insultarte en arameo por la afrenta". Y cuando se trate de maniobras de esgrima, todo lo dicho anteriormente es el doble de necesario, ya que los jugadores necesitan ver lo que están haciendo sus personajes, y no solo a nivel de reglas: si tienes que levantarte, levántate, y explícalés lo que supone una *Estocada Especial*, un *A Fondo* o un *Deslizamiento*, utilizando para ello tanto la descripción de las maniobras como los dibujos que las acompañan (hombre, y si tienes en casa una ropera o un palo que la simule, mejor que mejor, pero tampoco es necesario... Te lo digo por experiencia...).

Otro de los atributos a tener en cuenta, al menos para los personajes hidalgos o nobles, es la Honra. Hay Narradores que no la tienen muy en cuenta, y jugadores que se les da una higa estar deshonrados o no... Y no deberían... Ya sabemos que, a nivel de reglas, el perder Honra nos supone, simplemente, una pérdida de Apariencia, lo que significa, por tanto, unos bonitos negativos a la hora de tirar Habilidades de comunicación, y jugadores hay que piensen que da igual, que bueno, que vale... Si tienes a este tipo de jugadores, dale dos opciones: o se hacen personajes villanos (que a estos si le que da una higa todo el asunto este) o que se atengan a las

consecuencias, lo que significa no sólo perder Apariencia si no ser claramente despreciados por todos aquellos que sepan de que va el asunto. Te recuerdo de nuevo que el Siglo de Oro es un siglo de fachada y máscara: importa lo que se ve, no lo que se es. Y da igual lo que digan los personajes: serán ignorados por hidalgos y nobles, ninguneados en los salones de la Corte, despreciados en los círculos sociales más elevados y, en ocasiones, servirán de mofa para ciertos grupos. Y tu personaje tendrá que tragar o luchar contra todo aquel que se le ponga por medio. Deja que sientan en todo momento el peso de la deshonra, al menos hasta que luchen por enderezar su situación.

Creo que con todo lo anterior tienes ya unos consejos básicos para narrar tus partidas de Alatríste, pero si tengo que recordarte uno principal es el de saber de que va todo el asunto: tus personajes son seres reales que viven en un mundo real. Las espadas matan, las enfermedades matan y los chismorreos pueden llegar a matar también. En el mundo del Siglo de Oro la vida no transcurre en un decorado, sino en calles llenas de barro, callejones que huelen a orín y noches cerradas sin apenas iluminación. Ten siempre en la mente en donde se encuentran y trata, por todos los medios, de huir de los estereotipos del rol: una taberna madrileña del siglo XVII huele a sudor, a madera y a vino, y nada tiene que ver con las tabernas de mundos fantásticos; un teatro no es un sitio apacible, y las obras podían acabar o empezar como el rosario de la aurora; las plazas están llenas de los gritos de verduleras y pescaderas que venden su mercancías en capachos de esparto; incluso la mesa real es un trajín de moscas entre platos y más platos a los que el monarca dedica poca atención (y que van a parar a las panzas de sus gentilhombres, cocineros y pinches, y siempre por este orden...).

Así que recuerda: si es necesario retuerce todo lo que ocurre en tus partidas y trata de acercarlo a lo que has leído en las novelas de Alatríste. 





EL MENTIDERO DE REPRESENTANTES

Dejemos por un lado los juegos de roles y demás aficiones, y vamos a relajarnos disfrutando un rato con algunos relatos de los escritores y covachuelistas que acostumbran a pasear por el mentidero de representantes de aquesta Villa y Corte. Así que sentémonos un rato por aquí, a la sombra de las casas, y veamos que nos ofrecen en esta ocasión...



LA MONJA ALFÉREZ (EXTRACTO)

Por Ricard Ibáñez

Me escondí un tiempo en Pomabamba, población que dista menos de veinte leguas de La Plata. Por estar fronteriza con el territorio de los indios Chiriguanos, que están aún a medio civilizar (que es lo mismo que decir que muchos de ellos no aceptan ni la Verdadera Fe ni ser repartidos en encomiendas y mucho menos que invadamos su territorio sin defenderse), abundaban los soldados y los aventureros en la villa, y juzgué que era un buen lugar donde pasar desapercibida, pues con mis aires soldadescos más llamaría la atención galopando en un camino solitario que no maleando por los antros de un poblado. Además, me hizo gracia el nombre, y lo juzgué de buen augurio, pues con el poco quechua que en mis años en los Andes había aprendido, descifré que el nombre de la localidad significaba “*el prado del león*”. Cosa que, seguramente, la mayoría de los españoles de la villa ni sabían, ni les importaba una jiga saber.

La cuestión fue que pasé un tiempo viviendo nuevamente de mi baraja, en barrios de baja condición, lo que no dejó de ser un cambio agradable, que vivir en palacios está bien, pero de cuando en cuando a una le gusta tirarse un pedo a gusto, no sé si me entendéis.

Una noche mal andaba yo en un garito sin licencia ganándole los cuartos a un portugués, que Fernando do Acosta decía que se llamaba, y que junto con los dineros iba perdiendo la paciencia. Al final de una jugada que ya creía suya y que le salió torcida se dio una fuerte bofetada en su propia cara, exclamando:

—¡Válgame la encarnación del Diablo!

Juzgad cómo se habría puesto si llega a saber que le había hecho la fullería de la empanadilla, y que si buenas cartas tenía él mejores las tenía yo, y bien que lo sabía.

Lo miré con desprecio y le dije, como quien no quiere la cosa:

—¿Pero por tan poco que lleva perdido voacé ya se desatina?

Me miró con rencor y me gritó:

—¡Lo que he perdido son los cuernos de tu padre!

Le arrojé la baraja a la cara y eché mano a la daga, pero al punto los ayudantes del garitero, que veían que los ánimos se estaban exaltando, nos agarraron a ambos, diciéndonos que no querían piques en el juego, y que nos sosegáramos o lo arregláramos fuera. Repentinamente muy tranquilo, el portugués pidió jugar una última baza. Yo escupí al suelo y le dije con desprecio:

—¿Acaso os queda algún maravedí en la bolsa o me queréis vender la honra de vuestra hija?

Sin hacer caso de mi insulto, el portugués rebuscó de entre sus cosas y puso encima de la mesa una pistola de tres bocas¹. Había oído hablar de estas armas entre los marinos, pero jamás había visto una, pues era tenida por arma de herejes. Sus cañones, dispuestos en abanico, pueden ser cargados con bala o perdigones, y si los perrillos de cada uno de los cañones están montados pueden dispararse a la vez, pues dependen todos de un único gatillo. Juzgad pues el destrozo que pueden hacer a corta distancia, y bien justificaba fue la apuesta del portugués, que entre dientes me dijo:

—Lo que hay encima de la mesa contra mi pistola. A la Carteta. ¿Os hace, o además de capón sois ahembrado?

Sonreí sin el menor asomo de humor, y supe que algún día tendría que matar a este hombre, pues eran demasiadas ya las afrentas que nos habíamos cruzado. Pero lo cierto es que deseaba su arma, así que le dije en tono ligero:

1 También llamada pistola anti motines o “duck-foot”, esta arma de origen inglés era usada por los oficiales de marina para intimidar a la marinería o, en caso extremo, sofocar por las bravas una rebelión. Había modelos de tres, cuatro y hasta cinco cañones (Nota del Autor).

—Capón soy y no lo niego, que me dejé los cojones sirviendo a mi rey. Pero lo que me falta en la entrepierna me sobra en hígados, así que vengan esas cartas, a ver si vuestros cojones os sirven de algo.

Es la Carteta, también llamada Andaboba o Juego del Parar juego prohibido en los garitos legales, pues es juego de los llamados de estocada, en los que de un solo golpe se puede dar muerte a la bolsa del contrario. Consiste el juego, pues estoy segura que lo desconocéis, en dar una carta a cada uno de los dos jugadores, y el primer jugador que saque de la baraja una carta que haga pareja con la que delante tiene gana. Como veis, es juego sencillo y bastante tonto, donde el azar lo es todo... Quiso el portugués, como último insulto, que fuera el garitero el que repartiese las cartas, para que no hubiese engaño ni fullería por mi parte. Bueno, a veces un poco de habilidad con las manos ayuda al azar, y yo, aparte de mi suerte, tenía una bolsilla bajo la camisa con varias cartas buenas, a las que recurrir dando el cambio al acercarme mucho las cartas al pecho. Pero he de decir, y ante Dios juro, que en esta ocasión no hubo flor alguna, sino que simplemente anduve de buena suerte, e hice pareja a las pocas cartas vueltas, ganando así un arma que mucho servicio había de hacerme. Se quedó muy pálido el portugués, y luego sin decir palabra se levantó y se fue.

Me quedó la cosa de que el negocio con el fulano Acosta no había terminado, y a fe mía que mi olfato de soldado viejo no me engañó. Pues sucedió que, tres noches más tarde, cuando volvía yo a la casa donde me alojaba me encontré con una figura que me esperaba bajo la débil luz de la hornacina de una virgen, el acero desenvainado y con la punta bien aposentada en el cuero de la bota. Alzó el rostro para que le viera la cara, y se quedó mirándome de fijo. Evidentemente, era don Fernando do Acosta.

Todo hay que decirlo, el portugués no era ni cobarde ni traidor, que vino a cobrarme las costas solo y dando la cara, no escondido en un callejón oscuro como un desuelacaras cualquiera. Así que desenvainé toledana y daga, y desembarazándome de la capa hacia él me fui. No cruzamos palabras, que hartos nos habíamos dicho en la noche pasada. Era hora de que hablaran nuestros aceros.

Vi que se destrababa el herreruero con la mano izquierda, y pensé que, viéndome venir con un acero en cada mano, trataría de enrollárselo alrededor del brazo para mejor soportar la granizada de estocadas que iban a lloverle. Pero en lugar de ello hizo restallar la tela, golpeándome con ella en la cara, y aprovechó ese instante para tratar de entrarme la toledana por los pechos. Paré a ciegas su estocada, más por suerte e instinto que por buen atino, y le lancé un contragolpe que solamente hirió al aire.

Era la primera vez que me enfrentaba a un espadachín que se manejara con espada y capa, y a fe de Dios que sabía sacarle el jugo, a un simple pedazo de tela. Me lancé nuevamente contra él, algo más prevenida, y ese demonio de por-

tugués me tiró de nuevo la capa, pero esta vez a la toledana, trabándomela al enredarse en ella. Por suerte algo bueno fue de ello, que le di un tirón y se la arranqué de la mano.

Moví la diestra de un lado para otro, tratando de liberar el acero de la tela, y en estas andaba cuando me vino una estocada del portugués, que paré con la daga, alejándola de mi cuerpo, que aún anduve con tino, pues si no me atraviesa de parte a parte. Por el ímpetu que dio a su golpe casi chocó contra mí, y nuestros pechos prácticamente se rozaban. Así estaba, los brazos casi en cruz, la diestra entorpecida por la capa y la siniestra hurtando de mi su espada con mi daga, y no se me ocurrió otra cosa que escupirle en la cara al portugués, aprovechando que bien cerca nos habían quedado ambos rostros. No le di en un ojo, como era mi intención, pero logré enfurecerlo, que me agarró con la mano izquierda el cuello de la ropilla. Así que lo siguiente que sufrió fue un soberbio rodillazo en la entrepierna, que el que yo no tenga nada que me cuelgue no es ápice para saber que es ahí donde a los hombres más les duele.

Se dobló entre gemidos y yo por fin pude apartarme, desenredar el maldito herreruero del acero y esperar a que recuperara los sentidos. Hubiera podido matarle, y bien sabéis que no ando yo con demasía de escrúpulos como para no hacerlo, que una pelea, ya os lo he dicho siempre, es una pelea... pero tampoco le guardaba yo tantos rencoros, y por lo que mi respectaba, la deuda estaba saldada.



Desgraciadamente, el portugués no pensaba lo mismo, así que una vez logró ponerme nuevamente derecho, y cuando le dije, quizá con más sorna de la que debiera:

—¿Tenéis bastante, o queréis más?


No me contestó y se lanzó nuevamente contra mí, tirándome una estocada que desvié con mi daga, hundiéndole a mi vez tres cuartas de toledana en su pecho. Debí acertarle al corazón, o a arteria principal, pues cayó como un saco, y pronto no se movió.

Limpié mi acero en sus ropas y cavilé qué hacer. Pero siendo noche cerrada, y no sintiendo que nadie nos hubiera visto, resolvíirme tranquilamente a mi alojamiento, que en ciudad llena de soldadesca un muerto más o menos en la calle a nadie le importa.

Para mi desgracia, había alguien a quien sí le importaba la suerte de don Fernando do Acosta, y era a un fulano de alguacil llamado Baltasar de Quiñones, que apenas se descubrió el cadáver cerca de mi casa se puso a aporrear-me la puerta, y sin hacer caso de mis protestas registró mi ropa buscando manchas de sangre, e hizo que un físico me examinara el cuerpo, a ver si tenía heridas recientes. Nada encontró en mi pecho ni en mis miembros, que quiso el Diablo que saliera del duelo sin un rasguño, y cuando quiso que me bajase el calzón protesté diciendo si es que era sodomita, que tanto interés tenía en ver mi culo. Así que lo dejó estar, y se fue. Don Baltasar tuvo que dejarme ir, aunque aún le quedó cuajo para decirme entre dientes:

—Esta vez os habéis librado, capón, pero si no puedo haceros pagar por esta muerte, otra habrá que os comeréis entera. Que bien sé que vos matasteis a Fernando, y os voy a tener muy vigilado a partir de ahora...

—Mucho interés ponéis en esta muerte, y muy seguro estáis de que yo lo maté. Si no tuviera tanto respeto a la justicia como tengo, ni fuera gentilhombre honrado y cabal, como soy, sospecharía que el portugués y vos erais muy amigos, y que don Fernando os confesó la noche pasada que iba a solucionar algún asuntillo pendiente, y hasta puede que os dijera donde y con quién. Pero claro, eso no podéis decirlo ante ningún juez, pues vuestro deber como justicia hubiera sido el de detener su mano y evitar que intentase esa estupidez... ¿Me equivoco, o voy bien encaminado?

No dijo nada, simplemente enrojeció de pura y simple rabia y se fue. Sea como fuere, mis días en Pomabamba habían terminado. Teniendo en mi contra a un justicia, era cuestión de tiempo el que cotejase mi aspecto con el bando que a buen seguro el corregidor de La Plata le habría hecho llegar, y volviera con mejores razones que las que ahora había traído para echarme grillos y cepo. 



Allí me encontraba yo. Tirado en mitad de la nada, con un par de fríos ojos mirándome, sin otra cosa que pensar que en cómo había llegado hasta allí. Estaba paralizado, me venían a la mente imágenes de mi niñez, yo, en mi primera misa, yo, en la taberna de mis padres robando algo de vino, yo, en mi primer lecho junto a una mujer, yo, recibiendo mi primera herida, yo, hablando con mi viejo amigo Nicolás...

Nicolás: a fe mía que era un valiente hombre al que debo la vida más de una vez, y más de dos, aunque el asunto es recíproco y nadie sería capaz de decir cuantas veces nos hemos salvado la vida el uno al otro. Gran espadachín ese Nicolás, grandote, torpe y lento, excepto cuando se trataba de batirse toledana en mano.

En asuntos turbios andaba metido últimamente mi merced así que el pobre Nicolás no dudó en prestar su ayuda cuando yo la hube necesitado, incluso a costa de sacrificar su propia vida. Asuntos peliagudos, la noche anterior había dado muerte a un desgraciado que no tenía otra cosa que hacer que vagar por la noche de un lado a otro por las oscuras calles de Madrid, así que como es costumbre en estos barrios no dudé en pedirle la bolsa a cambio de su vida, que me pertenecía, igual que me pertenecía la vieja toledana de mi padre que sostenía justo donde ese rufián, que estaba a punto de enredarme la vida, tenía el corazón.

El muy bellaco no pensó otra cosa que en hacerse el héroe, muy posiblemente para mas tarde añadir un par de detalles más sobre el asunto y seducir a alguna dama de la corte. Así que no hubo mas remedio que despacharlo de forma rápida y limpia, tres estocadas de tanteo y la cuarta al corazón. De lleno.

La cosa no hubiera pasado a mayores, si yo no lo hubiera hecho, lo hubiera hecho cualquier otro, que somos muchos en esta profesión como para ir andando con remordimientos. O moría yo o moría el, así de sencillo. Así de sencilla es la vida en la capital. Como iba diciendo, la cosa no hubiera pasado a mayores, si no hubiera sido por que aquel insensato era el maldito amante del diablo. Aquel diablo de ojos azules y rubios tirabuzones de oro.

De este modo la cosa quedó clara desde un principio, no cabía duda que el hombre venía del alcázar real de ver a su amante, y ésta no tardó en enterarse de su muerte cuando el hidalgo apareció muerto en mitad de la calle donde yo lo había dejado. En seguida la mujer ejerció toda su influencia sobre su tío, poderoso hombre de la corte madrileña, para que se cazase al hombre que había cometido tal asesinato y darle muerte de la forma más rápida posible. Demasiado se acercaba la justicia tras mis pasos, demasiadas preguntas a mi alrededor empezaron a formularse como para quedarme sin hacer nada mientras veía a la muerte acercarse. Es curioso el peculiar sentido del humor que demuestra a

veces la diosa fortuna, o la inexorable muerte, como prefieran llamarlo, por que en estos mismos instantes creo que la muerte no hubiera venido más rápidamente a mi encuentro si yo la hubiera buscado.

Así que le pedí auxilio a Nicolás, le pedí que me escondiera, que me ocultara. Al día siguiente nos pusimos en marcha a casa de su tía abuela, que vive a unos cuantos kilómetros de la capital en una próspera granja. Decidimos salir por la noche cuando las sombras nos ocultaran. Recuerdo cómo vendíamos todas nuestras pertenencias con algo de valor, excepto las armas, para alquilar dos rápidos caballos, recuerdo la cara de preocupación de Nicolás, cuando tuviera que volver a la ciudad al amanecer con un caballo sin jinete. Ellos nos esperaban, vigilaban todas las puertas de salida de la ciudad y pararían a todo el que resultara sospechoso, nosotros lo sabíamos, lo estaban haciendo desde la noche en la que tuve aquel desafortunado encuentro. Por eso necesitábamos los caballos sin discusión. No era posible pasar desapercibidos por que todas las salidas estaban vigiladas, así que por lo menos procuramos que no pudieran cogernos, y con los caballos no nos atraparían. Sólo teníamos una oportunidad, y no íbamos a fallar.

Empezaba a oscurecer y nos preparamos para la escapada, no había tiempo que perder, ya estaban echándose encima mía. Limpiamos las pistolas, los aceros de nuestras toledanas y vizcaínas, nuestras botas, reunimos el poco dinero que nos quedaba y una hora después del anochecer nos lanzamos en pos de la puerta oeste de la ciudad. Pasamos por la puerta a la velocidad del rayo, sin mirar atrás, sin hacer caso a los gritos que oíamos sobre los cascos de los caballos.

Pero entonces todo se vino abajo, ocurrió la catástrofe. Vimos cómo de entre los árboles del camino que cogimos, salían varios jinetes en nuestra persecución. Espoleamos a los caballos con todas nuestras fuerzas hasta hacerlos sangrar, pero sus caballos eran mejores, y nos costaba controlar a nuestras monturas, no acostumbradas al sonido de los mosquetes de nuestros perseguidores. Al fin, después de unos kilómetros de escapada, alcanzaron a Nicolás de un tiro de pistola y cayó de su montura.

Sin pensarlo paro, me bajo para ayudarlo a hacer frente a la justicia, y veo que está muerto. Su pie se había enganchado en el estribo y había arrastrado su cuerpo inerte varios metros por el camino, le habían dado en el pecho y se lo habían reventado.

Me acerco, y entonces veo que no está muerto, que aún queda un hilo de vida en él, y sin dudarlo saco mi pistola y derribo al primer jinete que viene a mi encuentro, luego, saco la toledana y la vizcaína y afirmo mi guardia, esperando la lluvia de estocadas que los otros dos jinetes

tienen intención de soltarme. Pero no caeré mientras Nicolás siga vivo.

Los dos dejan su montura, se bajan y se me acercan de frente, ampliando cada vez más el círculo que me rodea, separándose uno del otro, para que mi defensa tenga que abarcar el mayor espacio posible. Blanden sus armas contra mí. Me bato con furia, con la furia que da la desesperación de estar muerto sin aún estarlo, con la furia que da el pensar que quizás esa sea la última estocada, que quizás sea la última esquiva, la última mirada a Nicolás, que aún respira, con dificultad, pero aún respira.


Acaban hiriéndome, uno de ellos me hace un maldito tajo en la pierna, y el castillo de naipes se derrumba sin remedio, mis movimientos son cada vez más lentos, el cansancio se agolpa, y cada vez retrocedo más y más. Las fuerzas se me escapan por la pierna. Pero miro a Nicolás y aún respira, su respiración estentórea, costosa y ruidosa llega hasta mis oídos por encima del ruido del acero al chocar con el acero. Se está ahogando en su propia sangre.

Entonces doy dos pasos mas atrás, con la pierna casi a rastras y las estocadas de mis enemigos me hacen caer. Los dos me miran con malditas sonrisas. Los maldigo.

Uno de ellos habla: "La próxima vez, atadle la lengua a quién alquiléis los caballos, estúpido".

Y entonces todo encaja: nos estaban esperando, sabían que se acercaban a la verdad, al culpable, y que haría todo lo posible por escapar de la ciudad, sólo tenían que controlar todas las posibles formas de salir, controlando los alquileres de caballo, entre otras cosas. El dueño de los caballos les dijo que ese mismo día dos tipos alquilaron caballos, dos tipos que parecían no tener mucho dinero. Seguro que nos esperaban en cada puerta de la ciudad. Miro a Nicolás y ya no respira.

Entonces me quedo paralizado y pienso en lo que ha sido mi vida: yo, en mi primera misa, yo, en la taberna de mis padres robando algo de vino, yo, en mi primer lecho junto a una mujer, yo, recibiendo mi primera herida, yo, hablando con mi viejo amigo Nicolás... Ahora sé que es cierto que antes de morir ves pasar toda tu vida ante tus ojos.

Siento primero el frío acero introducirse en mi piel, siento cómo la rasga, cómo la daga de misericordia derrama la sangre por mi espalda; siento después la dulce y caliente sangre cómo fluye por la parte blanda de mi espalda; y por último siento cómo se me va la vida por la herida, y me dejo envolver por las tinieblas. 

OLÍA A MUERTE

Por Antonio Soto

Capítulo 1: Flandes, o las Cien Varas

Olía a muerte. Es la primera sensación antes de una carga de caballería. Huele a muerte el polvo que levantan sus cascos. La tierra que parece romperse a tus pies, las picas bajando al grito del sargento, y nosotros cargando los mosquetes, Santiago y cierra gritan algunos, pues para mí que no, que esta vez son ellos los que cierran sobre nosotros. La boca me sabe a sangre, el hombro que se queja. Tengo la vista clavada a cien varas, creo que soy incapaz de mirar más allá de cien varas. Cien varas es la distancia, es la distancia de la muerte. Cien varas es la distancia que puede alcanzar mi mosquete. Se empiezan a escuchar votos y Santiagos, pero yo no abro la boca, ¿para que? Para que gastar fuerzas si lo que tengo que hacer es guardarlas. Se acercan, miro la mecha por última vez. No me falles ahora, buen amigo de acero.

Por fin los veo, por fin están a cien varas, están en nuestra línea. Ruido, el ruido de una descarga de mosquetes, todos esperando a que pasen ese punto, esas cien varas, todos que disparamos, más olor a muerte. Cerramos los ojos que nos empiezan a llorar por el tizne de la pólvora. Nos devuelven los tiros, cago en la puta, media línea de piqueros ha caído, cargamos rápido con los ojos llenos de

pólvora, el sargento grita: "Cerrad la línea, cabrones o nos cierran la cabeza".

Ahí veo otro, está encabritando al caballo el muy cabrón, pero me da igual, lo tengo por el flanco. Disparo, cae, los ojos me escuecen y me lloran mucho, las lágrimas se empiezan a mezclar con la tizne. Cierro los ojos y cuando consigo



volver a abrirlos nos han roto las líneas de picas. Mi primera reacción es coger la pistola y tirarle a un señorito que está rompiendo crismas desde su bello corcel, pero mejor guardar la bala para luego, por si hay que correr. Cojo el mosquete del revés y por mis muertos que le he roto por lo menos las costillas del armazo que le he dado. "Cago en todo..., la línea, hostias, la línea...". El sargento que sigue gritando, avanza la infantería grita alguien, cojo el mosquete y vuelvo a mi posición de marras, comienzo a cargar, ahora si que se va armar un buen ziquitruque.

Llegan las picas enemigas, llueve fuego desde los dos lados, ahora no son cien varas son quinientas por cada bando, termino de cargar y empiezo a apuntar. Mala suerte, al piquero que tenía delante mía le acaban de arrancar media cara y está en el suelo acordándose de los muertos mas frescos de los holandeses. Aprieto contra el hombro, busco, encuentro, eres mío, de nuevo ciego, no se si acerté o fallé, es imposible de saber, confusión, olor a muerte, barro, sangre, pólvora, todo mezclado, así es como huele la muerte.

A la mierda las picas, la línea cayó, descerrojo el último tiro del mosquete a menos de dos pasos de mí, la expresión de su cara, ese mal nacido hereje, no lo contará, saco la de juanes y su hermana pequeña, aquí la esgrima no cuenta, ni posturas ni historias, el honor tampoco cuenta, por la espalda mejor que a la cara, quitarse al enemigo del medio eso es lo unico que importa, cojones, matar al fin y al cabo. Matar por Cristo y por el Rey.

La de San Andres aparece mas que blanca sucia, por la pólvora y la lluvia, y alguien gritando que avancemos que no tiremos pa tras, que palante mejor. Alguien se me ha puesto delante, me tira en alto, le paro con la daga, le doy una patada en los huevos y le hago un chirlo en la garganta. Rápido, sin dolor para mí, pero creo que mucho para él, conseguimos tirar pa lante, más chirlos, más sangre, siento algo caliente en la cara, creo que me han dado en la cabeza pero no lo sé seguro, tampoco me voy a parar a mirarlo, si me paro muero, es así de sencillo. Otro se pone delante, le tiro en largo con la ropera, me para y yo le tiro en corto con la daga, me agarra por el brazo, eres mío mal nacido, le arreo un cabezazo en la nariz, siento el crac al romperse el tabique, cae al suelo y me arrastra con él, empiezo a ponerle el colete como un colador, le suelto todo lo que puedo, no pienso, sólo apuñalo, le miro la cara, no tendrá ni dieciocho años, apenas un hombre, y lo sigo apuñalando, en mala hora nos alistamos tanto tú, que ya no lo vas a contar, quien sabe si no seré yo el que al final no lo cuenta.

Despierto entre sudores, llevo dos años fuera de los tercios, en Sevilla, me gano la vida como puedo, no hay una noche en la que no recuerde el tiempo en que por servir a Dios y al Rey vendí mi alma, termino como todos los días sentado en una silla, mirando por la ventana el río, y dándole al vino, la única forma de no soñar es estar borracho. Hay una copla de los tercios que dice, España mi natura, Italia mi ventura y Flandes mi sepultura. Mi

tumba no se quedó en Flandes pero juro que si mi alma. A mi vuelta a España volví como buen hidalgo, orgulloso y pobre, pero con la cabeza bien alta.

Cuando digo que deje el alma es en serio. Soy hijo de un caballero pobre, mi abuelo perteneció a una noble familia italiana, patricios romanos presume el hombre, pero de poco le sirve, él vive aun de su renta, y mi padre del cuento, yo por mi parte hago todo lo que puedo por vivir, o sea que paso muchas noches en las iglesias si las cosas se me han torcido. Vamos, que el día que llegue tarde a sagrado dejaré la honra de la familia por el suelo.

El vino está caliente y reconforta, es placentero, mis pertenencias están listas. Mi abuelo que siempre me quiso bien, acaba de conseguirme un trabajo propio de un hidalgo hijo de un caballero, puede que esto me cambie la vida. Hay que ver, yo que estudié en la escuela de Carranza, que tuve un buen cura para enseñarme las reglas, pero los apellidos no llenan las bolsas y por el contrario si las vacían. Mañana parto a Madrid, al servicio de un noble, un pisaverde de buena cuna, más alta que la mía y esperemos que su bolsa también lo sea. Manda cojones, diez años en los tercios rompiendo cabezas de herejes hijos de puta, y ahora me toca ir a vivir con ellos. Mi abuelo consiguió que el tal don Antonio, hijo de un antiguo amigo de mi abuelo, le diera el puesto para mí, secuaz de un espía. Ver lo que me depara la vida, eso es lo unico que hago desde hace años. Tengo que seguir matándolos, parece que es lo unico que se hacer. Matar por Dios y por el Rey.

Capítulo 2: Londres, o el Bar de Pepe

Es de noche, vaya usted a saber si con luna o sin ella, solo nubes, es lo unico que se ve, eso si sacas la cabeza de debajo del sombrero, por que para no variar llueve. Malditos hijos de la Gran Bretaña. A Dios gracias trabajo para la embajada y con las postas me llega buen vino de vez en cuando, porque aquí de vino nada, mal puede andar un país sin vino. Estoy en Dover, voy hacia el bar de Pepe. Es un bar de pescadores en el puerto, le llaman Pepes pab por que es propiedad de un español, que se llama Eufrasio en realidad, pero estos hidepu no pueden pronunciar tal nombre, así que cortan por lo sano y Pepe se quedó. La historia de este tambien es buena: era marinero gallego que hizo aguas mientras andaba buscando puerto durante una tormenta. Pues como él dice, con mala suerte de dar aquí con los huesos tierra. Como viajaba mucho a Inglaterra chapurreaba un poco el idioma y entró al servicio de un pescador que le dejo hasta que se casara con su hija. La cosa es que Eufrasio terminó siendo el dueño del barco por derecho de sangre después de que muriera el inglés. Tiempo despues perdió la mano izquierda en la mar y vendió el barco para montar en su propia casa una

pequeña taberna ya que no estaba para la mar. Cuando supe que estaba aquí me gane su amistad lo antes que pude. Me sirve para saber cuando entra alguien de calidad por estas tierras. Eufrasio, que no es tonto, sabe que no lo hago por hacerlo, pero como él dice es un placer de vez en cuando hablar en cristiano, que recordarnos que estos no son cristianos, y es más placentero cuando, como hago yo, siempre viene con una botella de vino bajo el brazo.

La verdad es que no me va mal, no me puedo quejar. Bueno si puedo, claro que puedo, esto en Sevilla estaria mejor, pero me las habio bien, vamos. Tres años aquí, en el islote este, me hacen hablar la lengua de estos mal nacidos, fuk llu y demás. Es sencillo, no tiene mucha ciencia.

Hoy he venido a buscar al adjunto. Don Antonio fue a Venecia por asuntos del Rey. La verdad es que me hubiera gustado ir, pero el embajador, el señor de Sarmiento, dijo que lo mismo tenía algo para mi. La verdad es que al final no hubo nada, escepto lo de siempre, ir a ver a algun criado de algun noble para que suelte informacion a cambio de libras, claro está, que como dice Quevedo, poderoso caballero es...

El adjunto don Antonio es un buen caballero, hombre de mundo y de letras, no se suelta mal con la ropera, que como él dice nunca se sabe. Es un galán con las damas y le gusta hablar conmigo de libros. Primero lógicamente los lee él, que por algo los paga, y despues me toca a mi. El Quijote es sin duda nuestro favorito. Los dos admiramos ese libro, aunque críticos, por lo que dice don Antonio, no le faltan. Tengo muchas esperanzas puestas en él. Creo que cuando nos llegue la hora de volver a España intercederá por mi ante el Conde Duque para que me den alguna renta buena. Siempre dice que algun día, si yo quiero claro está, volveremos los dos a su Granada natal, donde los dos viviremos tranquilos, sencillamente disfrutando del descanso merecido.

Hablo con Eufrasio un rato y bebemos el buen vino que le he traído de Londres. Después tomo habitación y me voy a dormir. Con el vino reposando en mis entrañas consigo que no vengán los fantasmas, al menos por esta noche.

Al amanecer recogí al adjunto y nos fuimos a Londres. Por fortuna hoy hace sol. Bueno, al igual que en Flandes es una mala imitación de sol. El camino esta embarrado por la lluvia de ayer y vamos forzando los caballos, por que la carta que llevaba para el adjunto decía que se presentara con rapidez.

Mi amo llevaba unos días que no paraba, parecia que anda detrás de algo, algo gordo, vaya usted a saber. Lo mismo estos cabrones quieren entrar en Flandes a jodernos la marrana como hicieron con la armada. No son ni listos estos hijos de puta, pues los oyes hablar y parece que lo de la armada hubiera sido nuestra gran humillación. La perra de la Tudor lo vendió bien. Les dijo que habían sido derrotados los españoles estando ella en minoría. Lo que no cuentan, claro está, es que esa mayoría eran transportes de los tercios en lugar de barcos de guerra. Y claro está que tampoco se menciona para nada el nombre de María

Pita, cuando mandó en Galicia a hacer gargaras al mal nacido de Drake. En fin que estos saben sacar buen provecho a lo poco que tienen.

Por fortuna el señor conde don Diego Sarmiento gusta de tener buenos animales y todos sus caballos vienen de España, por que aquí y eso lo puedo jurar, ni el Rey tiene un caballo de verdad, que parecen mas bueyes que nobles equinos. Bueno señores, que me voy por las ramas. Pues estando yo en las cuadras que me mando llamar don Antonio, estaba él en su despacho con el conde. Entre ambos me han dado una bolsa de dinero y una carta.

—En esa carta tiene su vida y la nuestra, Aurelio. Cuidela como su propio pellejo. Lleva también los visados y la carta para las postas. Y recordad y jurarme que solo la podrá ver el Conde Duque.

—El Conde no tiene que pedirme que jure, pero si estareis más tranquilo juraré, haré lo que me pedís.

Mientras preparo el caballo y las alforjas, acude a mi encuentro don Antonio. Me abraza como si fuéramos hermanos y me dice que no me deje matar, y que vuelva lo antes posible, para poder seguir prestándole buen servicio y amistad.

Difícil es encontrar en esta vida amigos, pero bien podría yo decir que en él tengo uno. Me trae también un libro, El Buscón de Quevedo. Dice que es bueno y que me hará recordad a donde voy.

Parada en Maidstone para dormir, comer y demás, para salir al día siguiente a uña de caballo para Dover. Por supuesto que paro a ver a mi amigo Eufrasio, como siempre. Le llevo vino y reimos un rato juntos, recordando las Españas. Obviamente le miento y le digo que voy a Paris a llevar correspondencia a doña Ana de Austria de parte de la señora condesa de Gondomar. No me hacía gracia mentir a Eufrasio pero quien me asegura que lo mismo no vende esa informacion a los ingleses, que todo es posible.

Capítulo 3: Calé, o Cuestión de Hígados

El viaje hasta Calé no tuvo mucha historia, tranquilo y pacífico. El mar estaba por fortuna en calma. Calé me gusta, se ve un sitio tranquilo, una villa de pescadores con un fortín, escarmentados ya de que los ingleses entren por ella a placer. Aunque no bajo la guardia, me relajo. Es difícil que los herejes se hayan enterado de mi salida de Inglaterra y de mi viaje a Francia, pero claro cualquiera sabe lo que puede estar pasando de verdad. Por eso mas me vale vigilar.

Me despierto por la noche empapado en horror y sudor. Salto de la cama sobresaltado, voy a la mesa y cojo la botella de vino. Un buen tiento ayuda a calmarme, a recordar que estoy en Francia y que no sigo en la guerra. Mi mirada está perdida en esas cien varas. Hoy he soñado con una encamisada. Ésta nos salió bien, matamos a muchos antes de que

dieran el grito de alarma, pero uno de ellos, uno de esos caprichos de la memoria que se niega a abandonarnos, un hombre de unos treinta años, rubio, no puedo dejar de pensar en su expresión de horror mientras le corto el pezcuezo, los ojos saliéndose de sus orbitas, el dolor expresado en su mirada, muerto indefenso, sin posibilidad de defensa.

—Tu en la cama o yo en el campo de batalla.

Recuerdo que están son las palabras que le dije a su cadáver mientras me preparaba para ir a por otro más. Echo de menos la vista del mar, mi cuarto da a la parte de atrás y no se ve el mar. No sé por qué pero el agua me relaja. Apuro el vino y me visto. Me río de mí mismo al darme cuenta de que parece que llevo el embozo puesto para andar por Sevilla pero la rasca que cae es soberbia. En algunos gariños se escucha ruido, puede que marineros de permiso en tierra, pero no quiero compañía, sólo quiero soledad. Sigo por los callejones del puerto, me paro delante de un barco, y mi mente viaja a Sevilla muchos años atrás, tal vez demasiados, cuando era un mozo y esperábamos la llegada de la flota con ansias. La ciudad lucía sus mejores galas lista para un río de oro y el comercio de la ciudad resucitado. Me emocionaba sólo de pensar en la emoción de poder ver loros y monos. Eran tiempos felices. No se piensa en lo duro de la vida cuando se es un crío. Solo se piensa en ser feliz y punto. Recuerdo que cuando bajaban los cofres hacia la Torre del Oro, fuertemente vigilados, siempre pensaba que se olvidaría alguno y que yo lo recogería sin ser visto, fortuna y gloria para mí. Lógicamente, eso nunca pasó. Sigo andando por el puerto hasta que me doy cuenta de que alguien me sigue. Dos parecen ser, puede que tres, por el ruido que hacen. Siento la carta contra el pecho y me consuelo sabiendo que la llevo. Elegir el momento, dice don Antonio, es la clave para una victoria. Entro en un callejón y aguardo dentro, preparo la mecha de la pistola. Tenía que haber traído dos, pero tarde es ahora para lamentos. La calle es ancha y entrarán bien dos para batirse, pero no lo harán con soltura. Tal y como me temía entran tras de mí.

—Guata Fukin Ilu guan —esperemos que hablen inglés por que si no la hemos jodido en las negociaciones.

—We don't want problems with you, just give to us the letter and finish or business —el que habla empieza a echar mano a la espada. Bueno mejor a la espada que a la pistola. Sus secuaces empiezan a imitarlo. Pues peor para vosotros soplaitas. Al listillo que quería la carta le apunto con la pistola. Sé como se las gastan los espías. Al fin y al cabo yo también lo soy. Volver sin la carta no les sirve, tienen que llevar el premio, así que paso de decirles que puerta y tal, sé que no servirá para nada y si lo hacen sólo esperan otro momento para darme matarile.

El disparo suena como un trueno en mitad de los callejones. Los sesos del jefe ponen pringando al que hay detrás. No sé por qué pero una duda me corroe: ¿se podrá acoger uno a sagrado en Francia? Porque en Inglaterra no, claro está, que el rey también es el papa en Inglaterra, así que la

iglesia y la justicia son unas y estos son católicos. Bueno, da lo mismo, ahora al lío. Me quedan sólo dos delante.

Firmes en el paso y muerte en los ojos avanzan en mi dirección. Rápidamente comienzo a retroceder sin dar la espalda, buscando alguna forma de mejorar mi situación. Los dos santos varones que tengo enfrente avanzan, acrecentando el ritmo. La calle cambió el nombre por callejón, y eso me será más favorable. Por el olor y los desperdicios juro que era la trasera de un figón. Esto me impide ir más rápido ya que podía tropezar. La cosa pinta así: o me daba la vuelta y corría arriesgándome a que me cojan por la espalda, o me quedaba y plantaba cara.

Morir matando, siempre pensé eso, y ya por lo menos me había llevado a uno de estos hideputa por delante. La jugada me saldrá de seguro cara, pero me saldrá. La suerte estaba echada y los tenía en lo alto. El primero me ataca en alta a la altura de la frente y lo retengo con desenvoltura con la daga. El segundo entra por el costado, pero mi hija de Toledo demuestra que es rápida. Como buen castellano clavo pies en tierra y comenzamos la jarana. Parar y más parar, porque yo no puedo hacer nada más. Pero me doy cuenta que entrarán antes o después, que aunque los esté reteniendo es sólo eso retenerlos. Tengo que encontrar la forma de salir de esta. Daga y espadas se cruzan y no había salida. El segundo entró directo al estómago, sin piedad, y como dicen que en esta vida o te la juegas o no ganas, yo me la jugué, tenía que jugarmela. Opongo mi espada a la suya cerrándole la distancia, las dos espadas en alto, y con toda la furia que puedo reunir lo tiro al suelo. Su compañero tiene que recular para no verse arrastrado en la caída y el malandrín con las piernas y manos en alto como un gato despanzurrado. Le lanzo la daga al cuello, a la cual le da la bienvenida con un grito de espanto. Terminando el movimiento de lanzar la daga salto hacia el primero poniendo la mano en la espalda y cargo contra el de costal, y como siempre se ha dicho dos son compañía y tres multitud, y ahora que estamos dos comenzaremos a bailar de forma más íntima. Le entré saltando hacia el frente para comerme su espacio. Tarde para rectificar al ver que su daga me para la ropa y que su espada entraba ya decidida a darme sepultura, me aparto como puedo y roza el colete y de milagro que no se lleve también un buen trozo de pellejo.

Recuperado del susto salto de nuevo hacia él, así que me decido de una vez a acabar con esto. Un estudiante de Carranza no cede ante un inglés. Comienzo a saltar hacia él mientras le tiraba por todos lados. Me paró en seco, las fuerzas fallaban y esto no llevaba a nada. Le espero, nos medimos por un segundo y tal y como yo esperaba él se lanza al ataque entrando por mi flanco izquierdo. Finté su movimiento colocándome en paralelo, cruzo mi brazo por la espalda y le doy un tajo en el colete. Estaba tocado, pero esto era a muerte, no a primer contacto. Paradas y respuestas empezaron a entrelazarse. Lo ataco con dos falsos a la altura del pecho esperando, como sucede, que salga del

callejon, y en estas que veo la pistola en el suelo, y aunque mi maestro de esgrima hubiera protestado por esto, la idea de usarla como maza me resulta tentadora. Sigo lanzando falsos hasta ponerme a la altura y salto a por ella como una centella, pero la patada que me acaba de estampar a cambio en la boca y la muela que me ha partido me hecho perder el interés en ella. Mientras recuperaba mi equilibrio, salta a por mi de costado y con la espada a por mi estomago. Esquivo su estocada otra vez de milagro y agarro su acero con mi mano enguantada, mientras con la ropera le asesto un golpe en la boca haciendo que salten dientes y sangre

Me agacho sobre él, listo para rematarlo. Mejor tú que yo, me digo a mi mismo, pero en ese momento recuerdo el sueño de aquella noche. No queria más muertes sobre mi cabeza, mataría por defenderme y ya lo habia hecho, ya tenia dos muertos más en mi conciencia y no quería cargar con un tercero.

La boca me duele horrores, la muela parecía partida, pero no había tocado el nervio. Escupí sangre y trozos de diente.

Por el camino paro en una de las tabernas y compro un poco de aguardiente marinera de esa que llaman run. Es fuerte y servirá para limpiar la herida de la boca. Al llegar a mi habitación en la posada vi que lo habian removido todo. Está claro que el que sea queria la informacion, y que habian mandado más gente tras de mi. Pasaré el resto de la noche en vela, limpiándome la herida y preparando el equipo. Preferia dormir en el barco de mañana que hacerlo en la taberna. Al menos, en el barco me seria mas facil identificar a mis atacantes, si es que los habia.

Capítulo 4:

Bilbao, o donde las dan las toman

El barco levó anclas a la hora señalada. Era un vergantín de comerciantes vascuences. La mañana anterior había buscado entre los barcos uno que saliera pronto para la Península y a ser posible para las vascongadas, ya que la carta de postas que llevo es para esa provincia. El viaje será corto y mañana al atardecer deberiamos de ver la costa de Bilbao. La broma del robo de ayer me costó 30 reales, la mitad del dinero que me dio el conde. Es buena costumbre el no llevar todo el dinero encima, excepto cuando te roban en los aposentos. Paso la mayor parte del tiempo mirando por la ventana de mi camarote. Lo comparto con un cura, pero por fortuna él prefiere el ambiente del castillo de popa, ya que parece que es hijo de pescadores y le gusta el ambiente del mar. La verdad es que me siento a gusto en el mar, pero me recuerda demasiado a cuando fui a Flandes.

Por la tarde tocamos tierra sin más novedad. Al llegar a tierra me presenté a la autoridad portuaria, y fui en busca de posada, donde me tomé unos vasos de vino acompañado de un buen cocido. No hay sitio como la patria hasta cuando esta es ingrata.

Al terminar con la pitanza me fui a buscar las postas reales. Ante la orden que llevaba me dieron un buen jamelgo, no muy rapido por el aspecto pero si resistente, y bueno para hacer millas, con lo cual compesaria la perdida de velocidad con creces. A la vuelta voy medio paranoico. No me fio de nadie desde ayer y no es que Bilbao sea una Madrid o una Sevilla pero tampoco es un sitio seguro por el que pasear. No me fio de ninguna ciudad con puerto, y bien que hago porque o me estoy volviendo loco, o juraria que en las tres ultimas esquinas llevo a alguien pegado a mi espalda. Estos tienen que ser los dos que me destriparon la habitación de la posada. No tengo ni idea de que coño tiene la carta pero alguien tiene mucho interés en que no llegue a su destino. No se contrata a cinco matones asi por que asi. Estamos en medio de una calle principal y las calles ya estan vacias. Me cierro la capa y cargo bajo ella las pistolas. Esta vez fui más previsor y me lleve las dos pistolas. El primer tiro será por sorpresa. Cuento con quitarme a uno de ellos y mientras que cojo la segunda el otro me puede dar matarile. Hay que ser rapido y listo, por mis muelas que hay que ser listo.

Dicho y hecho, me doy la vuelta y suelto el primer tiro. El cabrito ya se esta retorciendo en el suelo. La verdad, las cosas de la vida. Lo mismo no son ellos siquiera, pero hay veces que pagan justos por pecadores, y como dicen por ahí, a estas horas solo hay malas personas en la calle.

Mientras que cojo la segunda pistola me llega el momento. Me acabo de llevar un balazo en el costado izquierdo. La bala quema como si hubiera metido las manos en la lumbre. Me giro y descerrojo el segundo disparo, pero no llega a su destino. Saco la espada y la daga y me voy a por él.

—Fuck you shit cunt —grita el que está en el suelo.

Vale, ahora si es seguro que eran ellos, cabrones de mierda. El otro saca una espada como un demonio de grande y una rodela. Estos ingleses no saben nada de esgrima, la sciencia es algo unico de los latinos. A ver si las teorias se demuestran y le doy por culo a este bastardo.

Estamos en corto. El otro va con ventaja: yo estoy baldado y él está entero. Habrá que remediarlo y pronto. Empezamos a cambiar toques. El muy cabrón me busca el balazo, sabe que me moveré peor por la izquierda. El espadón este me está haciendo trizas el brazo, para mas inri, y la herida me limita el movimiento. Me voy a tener que esforzar para darle a este bien dado, voy a tener que echar mano a todo... pero ya, a que carajo espero. Me tira un tajo a la cabeza por la izquierda. Sabe que no podré pararlo. Me escapo por debajo de su espada. Aquí falla algo, ya que otro diente me está saltando de la boca porque su rodilla me está jodiendo vivo la mandibula. Caigo de espaldas y ruedo esquivando su espada, me levando como medio puedo, me entra otra vez, y salgo de milagro, pero bueno, está bien, el dolor me esta haciendo estragos. Es hora de darle duro a este bastardo. Empiezo a tirar de tretas y jugarretas, que la sangre italiana me pesa. Los ataques en falso no le gustan, bueno es. Se está poniendo nervio-

so. Me empieza a sangrar la boca. No sé si ha sido por el golpe o es por mordirme la boca. Dejo que me entre adelantándose, paro con la daga, ataco con la Juana. Tal y como esperaba me para con el escudo. Te tengo. Su cuerpo esta echado hacia delante, le pego un pisotón en la rodilla que tiene adelantada. Crack. La siento crujir. El bastardo suelta un grito de dolor y le empiezo a zurzir el colete. Está muerto. El otro hideputa sigue gritando, pidiendo auxilio. Que pena que nadie te entienda, cabrón. Me acerco hacia él, lo miro y el dolor por el tiro me abrasa.

—Llu fukin bastar, llu go nao tu si your fukin god.

Con las mismas le clavo el cuchillo en el cuello. Me doy a la afufa antes de que llegue la ronda. Al llegar a la posada me desplomo sobre la cama, y caigo dormido.

Por puta que sea la vida algunas veces tienes hasta un poco de suerte vez en cuando. A la mañana siguiente el dueño de la posada entró y me vió medio muerto. Llamó a un medico y a la gura, que se molesto en registrarme, pero cuando vio mis cartas y los sellos y comprobó que habia venido de desde Francia y que tenía el caballo alquilado, me dejaron tranquilo. Aun asi me preguntaron sobre los dos que se que quedaron a las postas la noche anterior. Lógicamente les dije que no sabia nada y callé más que una tumba.

La buena noticia es que salve el pellejo y que no perdí el diente, aunque el cabrón se seguiría moviendo el resto de mi vida, y que el tiro no tocó organo alguno. La parte mala es que me toca cama por dos dias y que no me puedo mover. Esto ya no es una cuestión de hígados o arrosos, es sencillamente que no me puedo mover. Y lógicamente una cabalgata hasta Madrid bien poco me apetece.

Al primer día intento levantarme. Sonará estúpido pero pienso que fallo a mucha gente si no lo hago, pero la herida me arde al intentar ponerme la camisa, asi que al final me quedo, las dos pistolas sobre la cama y rezando por que nada me pase.

Capítulo 5: Madrid, o si tocan Bastos lo mejor es jugar a Espadas

La travesia hacia Madrid empieza mal, como no podia ser de otra forma. Nada más subir al caballo los puntos me pegan un tirón y veo rayos y centellas. Para el almuerzo en la posada donde paro me tengo que arreglar el remiendo, porque se ah soltado un punto. Si un balazo duele, la sensación de remendarte la piel no es menos desagradable. Te tienes que abrir la nuevas heridas y pasar la aguja por una que ya esta abierta. Total, que mal asunto. La herida remendada me obliga a ir más despacio por el camino. La verdad es que estoy rabiando, pero tendré que hacer de tripas corazón si quiero que la carta, por la que me estoy jugando el colete, sirva para algo. Posada, poco sueño y mucho camino, mal pinta esto, la verdad. Pero al final

consigo mi objetivo, y tras tres cambios de caballo y tres dias en el camino consigo llegar al anochecer a Madrid.

Llevaba tres años sin pisar la ciudad, la Villa y Corte, el orgullo de nuestra corona y fiel reflejo de nuestra sociedad. Dice que es hidalga y real, cuando es un cúmulo de villanía, y lo único de real que tiene son deudas. Despues de ver Londres y Paris uno no puede mas que sentir pena por una ciudad sin alcantarillado y sin adoquines, el barro formado por orines, excrementos y tierra es repulsivo, y el olor de aire parece sacado de un campo de batalla, por que se me olvida mencionar que los madrileños gustan de vez en cuando de regar el suelo con su sangre entre duelo y duelo. Dejo el caballo en las postas y busco posada para la noche, no creo que nadie me venga siguiendo los pasos, pero a Madrid no le sobran peligros.

Sopa boba y vino cálido, muy cristiano todo sea dicho, que más parece hecho en Turquía que en Castilla. Escucho las conversaciones que me recuerdan que estamos en España. La gente no habla, grita. Es curioso que ahora lo veo todo con ojos de extraño, me llama la atención todo lo español, y lo veo con cariño y melancolia, pero tambien por tristeza por ver lo que tenemos. Alguien comenta en una mesa que es lógico que don Francisco de Quevedo se vea como está y cuenta una anécdota curiosa. Dice el tipo que la reina sufrio una caída que le lastimó su real tobillo, pues por lo visto el cojuelo hizo una apuesta, que tendría arrosos de llamar coja a Su Catolica Magestad, y vaya que si lo hizo: con toda la corte presente, don Francisco se acerca a la Reina y con una sonrisa hace una reverencia, y sorprende al ver que lleva dos flores en las manos, y le dice sonriendo a la Reina:

—Entre un clavel y una rosa, Su Majestad es coja.

Cago en el chapiro verde que el cojo ese tiene ingenio. Llamar en toda su cara coja a la Reina y que no te pase nada, y según comentan los parroquianos salió airado con una sonrisa de la esposa de Felipe IV.

Por la mañana me visto y salgo despues de desayunar pan con aceite y ajo hacia el Alcázar Real. Llevo cierta emocion, pues es la primera vez que voy a entrar en los reales sitios.

Después de una eternidad esperando en los pasillos y de pelearme con la guardia valona en la puerta, después con un mayordono que más bien tendría que ser llamado menordomo, después con un secretario del secretario, y por ultimo con el secretario, y que del primero al ultimo se entere que traigo postas desde Inglaterra para el Conde Duque o para el Rey, y que otro no coje la carta a no ser que se atreva a quitarmela de la mano, la verdad es que estas palabras no han sido muy bien recibidas por la guardia valona, y por poco nos cuesta un disgusto a los dos.

Con que mi casa fuera lo que ocupa el despacho del Conde y Duque sería feliz toda mi vida. Uno solo de estos muebles pagaría mi comida por dos o tres años. El Duque está mirando unos papeles y no me presta atencion. Espero callado y con el sombrero en la mano. Por fin levanta la

cabeza, me estudia de arriba abajo. La verdad es que con mi cara hinchada no tengo que tener muy buena pinta.

—Decidme que os trae de una vez Aurelio es vuestro nombre, ¿no?.

Toso un poco aclarandome la garganta antes de hablar.

—Pues vera vuesa merced, traigo una posta para usted, de parte del conde de Gondomar.

La saco de debajo del jubón y extendiendo la mano. Me hace un gesto con la mano para que me acerque y se la da. Examina el lacre para ver que no ha sido forzado. Lo lee y lo reele, y me vuelve a estudiar de arriba abajo.

—No os metais en detalles, pero contarme todo sobre vuestra andanzas hasta llegar aquí.

Tomo aire y le cuento lo que ha pasado hasta llegar aquí. Me vuelve a mirar con seriedad, me pregunta que donde paro y me dice que espere ahí hasta que me llame otra vez, hasta que llegue el conde, que va a ser llamado a cuentas rápidamente. Me entrega una bolsa con cien reales y me dice que eso es por un servicio bien prestado. La verdad es que es un buen dinero el que me ha pagado. Creo que durara para un buen tiempo.

Epílogo: La Casa de las Siete Chimeneas, o me meo en Inglaterra

Al cabo de unos días llegó el conde, pero un poco tarde la verdad. Dos días después de mi llegada a Madrid se supo la noticia en las calles de que el duque de Buckingham y el príncipe de Gales estaban en Madrid para pedir la mano de una infanta, pero sobre eso no les hablaré, que ya lo hizo otro cronista de esta época mejor que yo. El conde de Gondomar me llama para darme las gracias y me cuenta un poco como está de movida la corte.

Al día siguiente al volver a mi posada, me topo en mi cuarto una sorpresa desagradable: el desgraciado al que le parti los dientes me está esperando dentro. Me está apuntando con la pistola sentado en una silla.

—Te tenia que haber matado, hijo de puta.

Me habla en ingles, pero por respeto a ustedes lo haremos aquí en cristiano. Me cuenta que despues de pasar una noche en cama forzada gracias a mi y perder el barco, empezó a buscar barco, para después seguirme el paso


hasta Madrid, donde me perdió la pista, hasta que después de dar parte en la embajada inglesa, le comentan que un hidalgo con la cara hinchada ha estado hoy con el conde de Gondomar, y soltando un poco de lastre en libras le fue mas o menos facil seguirme la pista hasta aquí. Se queda callado esperando que le diga algo pero no estoy para gastar palabras. Me recuerda a una gallina cagando en un palo, retrepado en la silla sobre dos patas. Si sera cretino. Yo sigo de pie, a un par de pasos de él, con las manos a la vista.

—Me tenias que haber matado, cabrón.

Tiene guasa que me diga eso. Ahí está el capullo, sobre las dos patas de la silla. Lo miro a los ojos con odio en la mirada, con mucho odio. El tio ridiculo se sonrie, mostrándome sus dientes rotos. Si es que los herejes no apreciais la piedad..., ni las jugarretas porque no te estas dando cuenta y tengo tus ojos donde quiero, idota. Le pego una patada a la silla y con el impulso me hecho a un lado, mientras el fogonazo llena la habitacion. Con él en el suelo saco la daga y lo cuezo a puñaladas.

Despues lo típico. Vino la gura: explicaciones, mentiras, todos contentos y todos felices. Desde el cuartelillo de la gura, voy de vuelta a casa, bien listo para lo que sea, cagándome en todo lo que llevo en estos días a cuestas.

Casualidades de la vida, voy a parar enfrente de cierto edificio famoso de Madrid, casa encantada dicen algunos, nido de herejes dicen otros. La Casa de las Siete Chimeneas que, irónicamente, tiene ocho. Me quedo mirándola. Asi que toda esta mierda ha sido por vosotros dos, capulllos. No os mereceis otro nombre, tú con tu corona y el mio con la suya. No lo sabeis pero sois monigotes que teneis hígidos para hacernos matar y no teneis valor para coger una espada por vosotros mismos, mal nacidos de noble cuna.

Me acerco a la puerta y me bajo la bragueta. Pues yo me meo en ti, Carlitos, y en tu pais. ME MEO EN INGLATERRA. 

Gracias a Titoaur, y a la gente de la lista de Alatrisme por los consejos y los buenos ratos.

Gracias a don Arturo Pérez-Reverte por crear Alatrisme y meter en mí la pasión por los libros.

Y como broche final parafrasearé a un yanqui: y ahora les toca juzgar a ustedes, los lectores, si este esfuerzo ha sido bueno.





LA TABERNA DEL TURCO



Terminados los relatos llega la hora de volver al meollo del asunto. En la sección de este segundo número de la Taberna del Turco, dedicada, como bien saben los lectores, a ofrecer reglas variadas, caseras y de alta cocina para el juego de roles del que tanto hablamos, os ofrecemos ahora un par de ayudas que a buen seguro que le vendrán bien a nuestras partidas.



ENFERMEDADES

Por Antonio Polo

“La buena salud habíale faltado algunos días por beber agua corrompida —también el pan estaba mohoso, y la carne, cuando la había, tenía gusanos—, encendiéndole de calor el cuerpo e inficionándole la sangre con calenturas tercianas muy ardientes.”

(Arturo Pérez-Reverte, El Sol de Breda)

El mundo del siglo XVII es un mundo difícil, duro y doloroso, donde la muerte está siempre al acecho: en el filo de la espada de un enemigo, en las gotas de veneno de nuestra copa, sobre las ramas secas de una hoguera, o transformada en una larga y letal enfermedad.

En la página 84 del manual de *El Capitán Alatríste* se nos habla de los efectos y las consecuencias que tienen las enfermedades para nuestros personajes, aunque se describen de forma muy genérica, para que así cada Narrador pueda aplicar las reglas como mejor le convenga. También se nos da la libertad de “añadir efectos concretos para enfermedades concretas”.

Con ese fin se ha creado la siguiente lista de enfermedades, todas ellas más o menos comunes en el Siglo de Oro, para que aquellos Narradores que así lo deseen puedan añadir más “colorido” a sus partidas. Cada una de las enfermedades tiene una pequeña descripción de la misma, gentileza de Pedro Rodríguez de Guevara, médico de la Corte (consulta sita en la plaza de Nuestra Señora de los Remedios, Madrid). Junto a la misma, y para uso del Narrador, se explica la forma que tiene la enfermedad de propagarse y el modificador a la tirada de Bríos que debe hacer el personaje para no contagiarse (tal y como se explica en la pág. 84 del manual), y los efectos concretos que sufrirá en caso de enfermar. También hemos tratado de explicar la mejor forma de curarse, al menos según los criterios de la época (a nivel de juego, las reglas de curación de enfermedades se mantienen: tirada de *Diagnosticar* para identificar la enfermedad y tirada de *Medicina* para aplicar el tratamiento correspondiente).

Así que ya sabeis. A partir de ahora, abrigaos bien.

“Buenos días sean dados, gentiles caballeros y bellas damas. Me han pedido que diserte sobre los males que pueden aquejarnos en estos aciagos días, y ya que mi oficio es tratar de atajar padecimientos y afecciones, valga la disertación como remedio que se anteponga a la enfermedad, que son sabios aquellos que aseguran que más vale prevenir que curar... Y además, el prevenir no cuesta dinero... Al menos de momento...”



Cólera

“Algo he oído sobre esta enfermedad de boca de aquellos que han viajado por las Indias y por la lejana Catay, pues aseguran que es dolencia endémica de aquellos parajes, y debe ser verdad, pues nunca he tenido la suerte de toparme con uno de estos enfermos¹. Parece ser que el mal se aloja en aguas y alimentos pútridos, e incluso puede que en el mismo aire, pues siempre brota en pueblos que más parecen vertederos por la mucha suciedad, así que recomendaría tener mucho cuidado a la hora de alimentarse en alguno de estos lugares. Una vez contagiado, poco se puede hacer por el enfermo, ya que en cuestión de horas se nos puede ir echando el mismo alma entre vómitos y diarreas, aunque si aguanta el tiempo suficiente, ya es sólo cuestión de tiempo el recuperarse.”

¹ Y dice bien maese Pedro, pues hasta bien entrado el siglo XIX no se darán los primeros brotes de cólera en Europa o en África. Hasta entonces es enfermedad endémica de América y de Asia (Nota del Autor).

- ♦ **Contagio:** Al ingerir alimentos o agua contaminados por heces de enfermos de cólera, lo que es muy normal en una época en la que no existía el alcantarillado público (tirada de Bríos +2 para no ser contagiado).
- ♦ **Efectos:** Tras 1D días incubando la enfermedad, el PJ comenzará a sufrir de forma brusca fuertes dolores de vientre, grandes diarreas, violentos vómitos, una sed intensa y dolorosos calambres en las extremidades (tiene un modificador de -5 a todas las tiradas que realice). Cada hora deberá hacer una tirada de Bríos: por cada fallo, el PJ perderá 2 puntos de Fortaleza. Si en algún momento, su Fortaleza desciende a 0 o menos, el PJ morirá, pero si consigue sacar tres tiradas de Bríos (de forma consecutiva o no), la pérdida de Fortaleza se detendrá.
- ♦ **Curación:** Poco se puede hacer con un enfermo de cólera, solo dejar que cure por sí mismo (la Fortaleza perdida se recupera como si se tratara de puntos de daño). Si se le atiende, se deberá hacer una tirada de *Diagnosticar* a -3 para detectar la enfermedad (excepto si el médico tiene experiencia con este tipo de enfermedad) y con otra tirada de *Medicina* se le puede tratar de forma conveniente: reposo absoluto y mucho agua para evitar la deshidratación.

Disentería

“Otra enfermedad estomacal y de parajes remotos, pues son comunes los brotes epidémicos en los trópicos, especialmente Caribe y Filipinas. Aquellos que viajen a una zona de epidemia deben tener cuidado con todo lo que les rodea, pues no solo estarán contaminadas las aguas y los alimentos, sino que hasta las moscas pueden hacerles enfermar.”

- ♦ **Contagio:** Al ingerir alimentos o bebidas contaminadas, o incluso por permanecer demasiado tiempo en una zona de contagio, pues los propios insectos (moscas o mosquitos) pueden transmitir la enfermedad de unos a otros (tirada de Bríos +2 para no ser contagiado).
- ♦ **Efectos:** Tras un periodo de incubación de 1D+1 días, el PJ enfermo comenzará a sentir intensos dolores abdominales, seguidos por grandes deseos de orinar y defecar, aunque serán diarreas dolorosas acompañadas de sangre y moco. Cada día, el PJ hará una tirada de Bríos a la mitad: si tiene éxito sanará, y si falla podrá volver a intentarlo al día siguiente, aunque si obtiene un pifia morirá por deshidratación. Mientras dure la enfermedad, el PJ tendrá un modificador de -5 a todas las tiradas que realice.
- ♦ **Curación:** Para detectar esta enfermedad, el médico deberá hacer una tirada de *Diagnosticar* con -3 (excepto si la conoce por haber trabajado en los trópicos). Para tratarla tirará *Medicina* y si tiene éxito, mientras dure el tratamiento (reposo y mucho agua), el PJ podrá hacer tiradas de Bríos a su nivel normal (no a la mitad).

Hasta entonces es enfermedad endémica de América y de Asia.

Escorbuto

“Sin duda la enfermedad de los navegantes, pues parece ser que siempre son ellos los más propensos a sufrirla en sus propias carnes, especialmente cuando se trata de viajes largos (aunque nadie ha sido todavía capaz de explicar porque la sufre siempre la marinería y no la oficialidad del barco²). Es enfermedad atroz que debilita encías y miembros hasta acabar con la vida del enfermo, que rara vez consigue superarla.”

- ♦ **Contagio:** Por estar más de seis meses sin probar nada de fruta o verdura fresca (tirada de Bríos +3 para evitar contagiarse).
- ♦ **Efectos:** Tras 1D días incubando la enfermedad, el PJ enfermo siente dolor en las articulaciones (lo que le otorga un -3 a todas sus tiradas) y empiezan a aparecer cardenales por todo su cuerpo, al tiempo que las encías se le hinchan con tumores apuestos, hasta que los dientes se le van cayendo uno tras otro, normalmente en un periodo de 1D semanas. En ese momento, le cuesta gran esfuerzo tragar, las piernas y las nalgas se le agarrotan hasta que se le ponen negras y le es imposible hacer nada nada (todas sus habilidades y Características a la mitad). A partir de entonces, el PJ enfermo deberá tirar Bríos cada semana: si tiene éxito, seguirá sufriendo la enfermedad una semana más, pero si falla comenzará a perder 1 punto de Fortaleza cada día hasta que muere en medio de una crisis de delirios y fiebre.
- ♦ **Curación:** Desde el siglo XVIII en adelante, la curación del escorbuto era relativamente sencilla: se le suministraba al enfermo frutas y verduras frescas, pero en el XVII nadie había sido capaz de averiguar la procedencia de la enfermedad, así que muchos médicos se inclinaban por rajar los tumores de las encías y hacer incisiones en las piernas para extraer la sangre putrefacta, lo que, indudablemente, no servía de nada. Algunos médicos, no demasiados y más por intuición que por otra cosa, recomendaban renovar las provisiones del barco para atajar así la enfermedad.

Fuego de San Antonio (Erisipela)

“Especial cuidado deben tener esgrimistas, pues una herida mal curada puede provocar la aparición del Fuego de San Antonio, aunque tampoco es raro que un enfermo se la transmite a otro sano. Es fácil de detectar, pues la zona afectada queda manchada con la forma de una llama que se extiende rápidamente, provocando grave malestar y hasta escalofríos.”

- ♦ **Contagio:** A consecuencia de una herida infectada (muy especialmente si es en el rostro) o por contagio directo con otro enfermo (tirada de Bríos +4 para evitar contagiarse).

² Es simple: el escorbuto se produce por falta de vitamina C en el cuerpo, y como los capitanes y oficiales disponen de provisiones particulares con alguna que otra golosina (higos, uvas pasas, ciruelas, mermeladas y confituras), ellos sí ingieren ese tipo de vitaminas (Nota del Autor).

- ♦ **Efectos:** Al cabo de un día, la zona infectada se hincha y se enrojece, mostrando una gran mancha en la piel extremadamente dolorosa, manchas que van desvaneciéndose y volviendo a aparecer al tiempo que se extiende paulatinamente, al menos hasta que el PJ enfermo tenga éxito en una tirada de Bríos a la mitad, tirada que puede realizar cada día hasta tener éxito: en ese momento, las manchas desaparecen sin dejar cicatriz alguna. Mientras tanto, sufrirá también fiebre alta y escalofríos, lo que le otorgará un modificador de -5 a todas sus tiradas mientras dure la enfermedad.
- ♦ **Curación:** Se puede diagnosticar y tratar normalmente, y si se tiene éxito en las tiradas de *Diagnosticar* y *Medicina*, el PJ podrá hacer las tiradas diarias de Bríos a su nivel normal, no a la mitad.

Garrotillo

“Es el garrotillo enfermedad respiratoria, pues lo que a primera vista puede tomarse por resfriado común o catarro, se transforma con el tiempo en grave afección, que hincha las fauces del enfermo y puede cortarle la respiración hasta el punto de matarle, lo que sucede en buena parte de los casos.”

- ♦ **Contagio:** Por cercanía con enfermos contagiados de garrotillo, ya que se transmite por la saliva, por la tos del enfermo o incluso por el simple contacto con objetos del enfermo (tirada de Bríos +4 para evitar contagiarse).
- ♦ **Efectos:** Tras un periodo de incubación de 1D+1 días, el PJ enferma siente una fiebre leve y los síntomas típicos de un catarro (obtiene un modificador de -2 a todas sus tiradas). Pero cada día que pase, sentirá una mayor falta de aire y aparecerán toses sanguinolentas, perdiendo 1 punto de Fortaleza cada dos días (y aumentando el modificador en -1 cada dos días). Cada día a partir de entonces podrá realizar una tirada de Bríos (con los modificadores debidos a la enfermedad) y si tiene éxito, habrá superado la enfermedad, pero si no lo consigue y la Fortaleza llega a 0, el PJ morirá de asfixia.
- ♦ **Curación:** Una vez detectada la enfermedad (*Diagnosticar*) el médico solo puede prescribir (con una tirada de *Medicina*) reposo absoluto y una dieta blanda que puede tragar el enfermo. En ese caso, cada vez que tire Bríos los modificadores negativos se reducen a la mitad (redondeando a favor del enfermo).

Gonorrrea

“Uno de los males sexuales más extendidos, pues hay gentes que no saben bien con quien yacen y comparten lecho, que en muchas ocasiones parece ser castigo divino lo que no deja de ser un mal común. La gonorrrea es llamada Achaque de los Hombres, pues aunque ambos sexos pueden desarrollarla, será en el varón donde sus efectos se hagan más evidentes.”



- ♦ **Contagio:** Por mantener relaciones sexuales con una persona infectada (tirada de Bríos +4 para evitar contagiarse).
- ♦ **Efectos:** Después de 1D+1 días de incubación, el PJ enfermo comenzará a exudar pus por sus orificios genitales, además de sufrir grandes quemazones y dolores al orinar. Los síntomas no pasan de aquí, pero si no se tratan adecuadamente, tras 1D meses el PJ quedará estéril para siempre (además, si es mujer y está embarazada hay una gran posibilidad de que su hijo nazca ciego).
- ♦ **Curación:** Se trata de una enfermedad fácilmente detectable (+3 a la tirada de *Diagnosticar*) y que requiere un tratamiento (previa tirada de *Medicina*) a base de algunas hierbas (como la consuelda) y una buena temporada de continencia sexual por parte del enfermo.

Lepra

“Considerada todavía por muchos como una plaga bíblica, hace mucho tiempo que ha dejado de ser considerada tan grave problema en Europa —aunque no sabría decir si es porque el Altísimo ha perdonado nuestros muchos pecados—, y aunque todavía existen algunas leproserías, incluso en nuestras Españas, es enfermedad endémica de Asia o África.”

- ♦ **Contagio:** Por el contacto prolongado de un enfermo de lepra (tirada de Bríos con +6 para evitar contagiarse).
- ♦ **Efectos:** Tras un largo periodo de incubación de la enfermedad (tantos meses como los Bríos del enfermo), el PJ comenzará a sentir una sequedad constante en nariz, boca y garganta, al tiempo que pierde la sensibilidad en algunas zonas de la piel. Con el tiempo y de forma gradual y lenta (meses o incluso años), comenzarán a aparecer cicatrices por el cuerpo del enfermo, al tiempo que sus extremidades se van deformando (perdiendo gradualmente puntos de Destreza hasta llegar a la mitad de su puntuación actual) y su rostro se desfigura (el PJ irá reduciendo su Aspecto Físico hasta llegar al más bajo, *Horrendo*).
- ♦ **Curación:** No existe cura alguna contra la lepra, aunque las frías con aceite pueden aliviar un poco sus síntomas.

Mal del Navegante (Mareo)

“La mayor parte de las personas que suben a un barco por primera vez sufren aquello que los marineros llaman Mal del Navegante, una afección tan desagradable que son muchos los que se creen morir, pero que nunca —al menos que sepa un servidor— ha terminado con nadie. Con el tiempo el cuerpo se habitúa a él, pero no son muchos los que desean repetir la experiencia.”

- ♦ **Contagio:** Al subir a un barco, especialmente durante mar gruesa o un temporal (tirada de Bríos con +0 para evitar marearse: por cada viaje a partir del primero la tirada se modifica en +1).
- ♦ **Efectos:** El PJ enfermo sufre náuseas, palidez, vómitos, vértigo y sudor frío (todas las tiradas que haga el PJ tienen un modificador de -3). Cada día a partir del primero el PJ puede hacer una tirada de Bríos para acostumbrarse al movimiento.
- ♦ **Curación:** El mareo se puede evitar comiendo poco antes de embarcar (lo que otorga un +2 a la tirada de contagio), pero una vez contraído poco se puede hacer para curarlo (aunque se dice que ayuda un poco si el enfermo se sitúa en el lugar más estable del barco).

Malaria

“Parece que quiso Dios cebarse con los trópicos, pues es la malaria otra enfermedad endémica de la zona, pero no se confíen vuestras mercedes, que en ocasiones he llegado a tratar casos de malaria en el mismo Madrid. El culpable de la afección es un pequeño mosquito que habita en zonas pantanosas o cenagosas, así que evitenlas en lo posible si no desean enfermar.”

- ♦ **Contagio:** Debido a la picadura del mosquito responsable de la malaria y que habita en zonas de aguas estancadas y de clima tropical o semitropical (tirada de Bríos +4 para evitar contagiarse).
- ♦ **Efectos:** Tras 2D días de incubación, el PJ enfermo comenzará a sufrir durante otros 2D días escalofríos, fiebres y gran sudoración (lo que le otorgará un modificador de -3 a todas las tiradas que realice). Terminado este periodo de tiempo, el PJ deberá hacer una tirada de Bríos: si tiene éxito, sanará en 1D días; pero si falla, tras 1D días sufriendo delirios, su cuerpo caerá en coma y morirá.
- ♦ **Curación:** La detección de la malaria no es muy difícil (tirada de *Diagnosticar*), pero su curación es más compleja, pues no son muchos los médicos que conocen las propiedades del extracto de corteza del árbol de la quina a la hora de tratar la enfermedad³ (tirada de *Medicina* con -4 a la tirada): si se trata adecuadamente, el PJ hará la tirada de Bríos con un modificador de +5.

³ Tengamos en cuenta que, históricamente, la primera vez que se usó este extracto (la quina) fue en 1638 (Nota del Autor).

Neumonía

“Catarros mal curados, resfriados graves y neumonías a consecuencia de climas fríos, contagios, humedades y malos aires son graves afecciones, aunque muchos son los que piensan todo lo contrario... Y así nos va, que cada invierno son muchos los niños, adultos y ancianos que terminan sus días postrados en una cama por no tomar las precauciones adecuadas.”

- ♦ **Contagio:** Tras sufrir un frío intenso o muy húmedo, o pasar un tiempo junto a una persona aquejada de neumonía (tirada de Bríos +4 para evitar contagiarse).
- ♦ **Efectos:** Tras un día de incubación, el PJ comenzará a sufrir escalofríos, fiebre muy alta, dolores en el pecho al respirar, tos persistente e incluso esputos sanguinolentos, lo que le supondrá un modificador de -3 a todas sus tiradas. Tras pasar 1D días con la neumonía el PJ hará una tirada de Bríos (modificada según criterio del Narrador basándose en si el PJ ha reposado y se ha cuidado): si tiene éxito, sanará; si falla, se recuperará en 1D días; y si pifia, morirá a consecuencia de la neumonía.
- ♦ **Curación:** Es fácil detectar una neumonía (tirada de *Diagnosticar* con +3) y de tratar (tirada de *Medicina* con +2), recomendando al enfermo guardar cama y tomar bebidas calientes.

Peste

“Muchos son los que aseguran que la peste se produce por alineaciones de los planetas, por aires malsanos de las entrañas de la Tierra o incluso que se trata de un castigo divino, pero la verdad es que nadie sabe a ciencia cierta de donde procede ni como se contagia (se dice que el aliento y hasta la mirada del enfermo transmite la enfermedad). Lo único que sabemos es los efectos tan graves que produce, aunque dejemos a mejor pluma que la mía su descripción: (...) examinando su cuerpo a la luz de un candil, inmediatamente descubrió las señales fatídicas en la parte interior de sus muslos. Su madre, sintiéndose incapaz de contenerse, tiró la vela y gritó de una forma tan pavorosa que hubiera bastado para horrorizar al espíritu más firme de este mundo. En cuanto a la joven, a partir de ese mismo momento se convirtió en un cuerpo moribundo, pues la gangrena que origina los hematomas se había extendido por todo su cuerpo, falleciendo en menos de dos horas.”

- ♦ **Contagio:** Residir en una zona de epidemia o cerca de ratas infectadas de peste (tirada de Bríos +0 para evitar contagiarse).
- ♦ **Efectos:** Tras pasar un día incubando la enfermedad el PJ enfermo comienza a sufrir dolores de cabeza, náuseas, vómitos, dolor en las articulaciones, fiebres altas con esca-

⁴ La “pluma” es la de Daniel Defoe, de su libro *Diario del Año de la Peste* (1722) (Nota del Autor).

lofríos y aparecen bubones en sus axilas y cuello que crecerán hasta adquirir el tamaño de un huevo (el PJ tendrá -5 a todas sus tiradas). Tras pasar 1D días de esa forma, el PJ deberá hacer una tirada de Bríos con -2: si falla, el PJ muere en cuestión de horas; si tiene éxito, los bubones estallan y tras pasar 2D días con fiebre y dolores el PJ se recuperará.

- ♦ **Curación:** La verdad es que no existe curación alguna para la peste, así que para evitar la propagación de la enfermedad, los enfermos son reclusos y encerrados en casas u hospitales (a veces contra su voluntad) y los cadáveres incinerados lo antes posible. De todas formas, muchos son los médicos que tratan de contrarrestar los aires corruptos quemando maderas de enebro y fresno, fregando las casas con agua de rosas y vinagre, alimentando a los enfermos con cebolla, ajos, vinagre, mirra, azafrán y pimienta, o aplicando cataplasmas o realizando sangrías.

Rabia (Hidrofobia)

*“Es la hidrofobia una extraña dolencia, pues sienten los enfermos una aversión insólita hacia humedades y líquidos, hasta tal extremo que son incapaces de tragar nada. La causa de la enfermedad es desconocida y nadie sabe a ciencia cierta de donde procede, aunque muchos médicos dan ideas, más o menos absurdas, sobre su procedencia.”*⁵

- ♦ **Contagio:** Por ser mordido por un animal infectado de rabia (tirada de Bríos +3 para evitar contagiarse).
- ♦ **Efectos:** Tras 1D+3 semanas de incubación, el PJ comenzará a sentir dolor y entumecimiento en la zona donde fue mordido. Dos días después el paciente se vuelve irritable e hipersensible (adquiere la desventaja de *Pecadillos: Mal Genio*), sufre de una sed constante (aunque el agua le causa un terror irracional) y padece vómitos, fiebres y dificultad al respirar (tiene un modificador de -3 a todas sus tiradas). Cada día que pasa le cuesta más y más respirar, hasta que un buen día (al pasar tantos días como Bríos del enfermo) muere asfixiado.
- ♦ **Curación:** Una vez contraída la rabia (o la hidrofobia, como se la llamaba en la época), la enfermedad es mortal de necesidad y nada se puede hacer para curarla.

Sarna

“Es la sarna enfermedad de la piel, producida por la poca higiene y el mucho descuido, sobre todo en quien tiene trato con sarnosos, ya que es terriblemente contagiosa. La causa un pequeña insecto que anida en el cuerpo y lo contamina, provocando una fuerte sensación de picor que puede extenderse fácilmente.”

- ♦ **Contagio:** Mediante contacto con una persona infectada (tirada de Bríos +4 para evitar contagiarse).

⁵ Como el periodo de incubación de la rabia es tan largo (uno o dos meses) era difícil relacionar una mordedura con la enfermedad (Nota del Autor).

- ♦ **Efectos:** Tras un mes de incubación de los huevos del parásito, el PJ infectado comenzará a sentir un agudo picor en las partes afectadas (especialmente en muñecas, ingles y entre los dedos de las manos), picor que se va extendiendo conforme se extiende el parásito. Mientras dure el picor, el PJ tendrá un -2 a todas sus tiradas.

- ♦ **Curación:** Es fácil detectar la sarna (Diagnosticar con +2 a la tirada) y se puede tratar (Medicina) con friegas apestosas de diferentes hierbas con azufre y trementina.

Sifilis

“Para unos se trata de un justo castigo divino contra todos los libidinosos, y para otros es una dolencia que los indios nos regalaron por las muchas que nosotros les ofrecimos. Sea como sea, la sifilis o “mal francés” —aunque en Europa lo llaman “mal español” o “mal italiano”— es grave problema, pues se extiende en nuestros días tan rápido como la peste, y son muchos los que aseguran que a base de fornicar —perdónenme el lenguaje— nos iremos todos derechos al infierno.”

- ♦ **Contagio:** Al tener relaciones sexuales con una persona infectada (tirada de Bríos +3 para no ser contagiado).
- ♦ **Efectos:** Tras 1D semanas de incubación, en el sexo del PJ enfermo aparece una úlcera (denominada “chancro”, “buba” o “catalina”) que seis semanas después se extiende por toda la zona genital, provocando fiebres débiles durante 2D semanas más (-1 a las tiradas durante ese tiempo). Pasado ese tiempo, las úlceras y la fiebre desaparecen y la sífilis entra en un periodo de latencia y puede infectar a otros. Además, a partir de entonces, cada vez que el PJ cumpla un año debe tirar por Bríos y si en algún momento obtiene una pifia (un 18) la sífilis vuelve a desarrollarse, apareciendo bultos duros bajo su piel. Cada mes que pase de ahí en adelante debe volver a tirar Bríos: cada fallo le hace perder 1 punto de Fortaleza y cuando llegue a 0 morirá. También deberá hacer cada mes una tirada de Ingenio con +3: si falla perderá 1 punto de Ingenio y otro de Destreza debido a la demencia y a la parálisis que comenzarán a atenuarse.
- ♦ **Curación:** No existe curación posible contra la sífilis, aunque muchos son los médicos y los boticarios que lo intentan como buenamente pueden, ya sea aplicando diferentes remedios y ungüentos.

Tabardillo (Tifus)

“Es el tabardillo otra enfermedad epidémica causada por piojos y liendres que anidan en cuerpos, ropas y sábanas de escasa higiene, lo que le ha valido nombres tan variopintos como Fiebre Carcelaria, Fiebre Hospitalaria, Fiebre del Campamento o Fiebre del Barco, lugares todos ellos de poca limpieza.”

- ♦ **Contagio:** Por la picadura de piojos o pulgas infectadas (tirada de Bríos +2 para evitar contagiarse).
- ♦ **Efectos:** Tras 2D días de incubación, el PJ enfermo comenzará a sufrir fiebres, rigidez en los miembros y dolores de cabeza (lo que le otorga un modificador de -3 a todas sus tiradas). Tras pasar en ese estado 1D días, aparece en el cuerpo del enfermo una mancha rojiza que se va extendiendo poco a poco por todo su cuerpo durante otros 1D días más, momento en el que PJ comenzará a sufrir delirios. En este momento, el PJ deberá tirar por Bríos: si tiene éxito se recuperará en unos días, pero si falla morirá sumida en la más completa locura.
- ♦ **Curación:** No existe una cura totalmente eficaz del tabardillo o tifus, y solo se puede esperar que el enfermo se recupere por si solo.

Tétanos

"Muy extendida anda esta enfermedad por la Villa y Corte, por las Españas y por el mundo entero, pues son muchos los que contraen tras una refriega (y no mueren antes de enfermedad de ropera, mucho más rápida), ya que se produce en las heridas sucias o producidas por metales oxidados."

- ♦ **Contagio:** Al tener una herida sucia o que haya sido producida por objetos metálicos oxidados (tirada de Bríos +4 para evitar contagiarse).
- ♦ **Efectos:** Tras 1D+1 semanas de incubación, el PJ enfermo comenzará a sentir fuertes dolores de cabeza, grandes dificultades para tragar y sentirá una profunda melancolía (adquiere la desventaja *Pecadillos (Pereza)* y un modificador de -3 a sus tiradas de *Voluntad*). Durante la siguiente semana, sufrirá espasmos por todo su cuerpo, incluyendo la boca, pues parecerá que está siempre sonriendo, y una vez pasado ese tiempo deberá tirar por Bríos: si tiene éxito se irá recuperando gradualmente, pero si falla morirá asfixiado.
- ♦ **Curación:** La mejor cura para el tétanos es la prevención limpiando bien las heridas sufridas, ya que una vez incubada la enfermedad el paciente deberá mejorar por si mismo.

Viruela

"Grave dolencia es la viruela y no solo porque es capaz de matar a un hombre sano en menos de un mes, sino porque aquellos que se curan arruinan su rostro y muchas son las doncellas de bellos rostros que se han transformado en retorcidas máscaras de cicatrices. De todas formas, pueden dar gracias a Dios de seguir vivas..."

- ♦ **Contagio:** Por el contacto con una persona infectada, ya es que muy contagiosa (tirada de Bríos para evitar contagiarse).
- ♦ **Efectos:** Tras 1D+10 días de incubación, el enfermo comienza a sufrir fiebres altas y fuertes dolores de cabeza y espaldas (lo que le otorga un -3 a sus tiradas), a lo que se añade un par de días después un extensa erupción por el cuerpo, especialmente en la cara, en las palmas de las manos y en las plantas de los pies. Una semana después, la erupción se convierte claramente en pústulas de pus o sangre y el PJ se verá obligado a hacer una tirada de Bríos: si falla morirá al infectársele los pulmones, el corazón o el cerebro, y si tiene éxito sanará, aunque las pústulas se le transformaran en cicatrices permanentes (el PJ perderá automáticamente dos niveles de Aspecto Físico).
- ♦ **Curación:** No hay curación alguna contra la viruela, aunque muchos médicos recomiendan friegas o ungüentos de extraña procedencia.



Vómito Negro (Fiebre Amarilla)

"Poco es lo que puedo contar del vómito negro, pues se trata de dolencia nueva, descubierta hace algunos años por un colega allá en el Yucatán, donde tuvo lugar una grave epidemia⁶. Nadie sabe a ciencia cierta de donde procede, aunque los resultados son indudables: tras varios días vomitando hasta la última gota de sangre y con el rostro amarillento, el enfermo sanará o curará de forma tan espontánea como curiosa."

- ♦ **Contagio:** Debido a las picaduras de un mosquito que habita en los trópicos africanos y en los últimos años también en América (tirada de Bríos +2 para evitar contagiarse).
- ♦ **Efectos:** Tras una semana de incubación, el enfermo sufrirá repentinamente de grandes dolores de cabeza y espalda, fiebres, náuseas y vómitos de sangre (lo que le otorgará un -4 a todas sus tiradas), al tiempo que su piel adquiere un tono amarillento. Tras pasar 1D+2 días de esta forma, el PJ deberá tirar Bríos: si falla morirá entre delirios, pero si tiene éxito se recuperará rápidamente y quedará inmunizado del vómito negro para toda la vida.
- ♦ **Curación:** Es muy difícil de detectar (tirada de Diagnóstico con -5) y no existe ningún tipo de curación posible del vómito negro (todavía hay médicos que ni siquiera conocen de su existencia), así que solo se puede esperar que el enfermo se recupere por si solo. 🐉

⁶ Maese Pedro tiene razón y no la tiene: es cierto que la primera referencia médica sobre el vómito negro (o fiebre amarilla) tuvo lugar por estas fechas en Méjico, pero se trata de una enfermedad endémica de África, producida por mosquitos tropicales, que fue llevada a América por esclavos africanos (Nota del Autor).

“Todo era cosa de cómo rodaran las brechas: los dados de la vida. Que en la tabla salieran, como naipes, el siete de espadas o la puta de oros.”

(Arturo Pérez-Reverte, *Limpieza de Sangre*)



Les habla Don Luis Pacheco de Narváez, diestro verdadero, maestro de la espada y versado en latines mil. Para demostrarles una vez mas a sus mercedes como en esta grande sciencia intervienen los más diversos saberes, y como solo aquellos más letrados podrán aprehender la realidad ultima y harán en verdad auténticos milagros, y más aún. Vean pues como en la esgrima se incluye la geometría, la mathemática, y hasta la medicina, sobretodo esta última si vuestras mercedes me quieren entender...

Empezaremos por analizar brevemente el popular juego de los dados y sus mecánicas. Será posible obtener con unos dados tantos resultados distintos como numero de caras tengan, multiplicado tantas veces como dados lancemos. De esta manera para tres dados de seis caras obtendremos $6 \times 6 \times 6 = 216$ resultados distintos, que se distribuirán de manera desigual entre el 3 y el 18. Por ejemplo: para sacar un tres, solo nos vale un resultado de los 216 (el 1-1-1) y en cambio para sacar un diez nos valdrían 27 resultados distintos (3-3-4, 5-2-3, 1-3-6, 2-4-4...), teniendo en cuenta que lo que deseamos es sacar determinado numero o uno inferior, estas posibilidades se acumularan. Resultando la siguiente tabla expresada en tantos por cien:

Tabla de Porcentajes	
Tirada	Porcentaje
3	0,5 %
4	1,8 %
5	4,6 %
6	9,2 %
7	16,2 %
8	25,2 %
9	37,5 %
10	50,0 %
11	62,5 %
12	74,0 %
13	83,7 %
14	90,7 %
15	95,3 %
16	98,1 %
17	99,5 %
18	100,0 %

Ahora verán las conclusiones lógicas y científicas que se desprenden de estos números y geometrías. Y conocerán así cada cosa, por su causa.

De los críticos y las pifias

Probablemente ustedes, al igual que yo, quedaron atónitos al leer la siguiente frase en el manual: “En caso de obtener un resultado crítico en ataque, se causara la muerte automática del contrincante...”. Quizás no les parezca ahora tanta cosa, teniendo en cuenta que esto solo ocurrirá en un misérrimo 0,5% de las ocasiones. Mucho habrá que tirar de herreruza para ver uno de estos. Lo mismo reza para las pifias.

De las paradas (la importancia de un +1)

En teoría nuestra habilidad en parada será $\frac{2}{3}$ de la que tengamos en esgrima, pero solo será aproximadamente este porcentaje si el lindo tiene 16 o 17 en esgrima. Para los menos avezados espadachines la cosa se aproxima mas a la mitad, e incluso peor. Lograr una parada en estas condiciones ya será ciertamente difícil para cualquiera y aun peor me lo ponen con armas cortas, por no hablar de los hierros que blanden los herejes.

Por otra parte ya se habrán dado cuenta los más avisados lectores que la amplia mayoría de las paradas se realizaran sobre números que caen por la zona central de la tabla (entre el 8 y el 12), es decir, los valores mas sensibles al cambio, pues en esta zona un +1 o un -1 significan un incremento o decremento de aproximadamente un 12% a la tirada. Y esto significa que un +1 o -1 es una diferencia muy considerable a la hora de realizar una parada.

Afinen pues sus esgrimas y apresten sus dagas de guardamano que buena faltan les han de hacer.

De todas maneras, si se anda listo, la parada será nuestra mejor baza. Pongamos por ejemplo al mismo don Luis Pacheco: teniendo *Esgrima* 17, su habilidad de parada será de 12, con un +1 por la ventaja de Iniciativa quedara en 13, y a partir del segundo turno otro +1 por ser Espadachín, para hacer un total de 14 en parada, ni mas ni menos que un 90,7%. Mejor será que no reten a Don Luis, que por algo es maestro de la “verdadera destreza”.

Dice vuace bien, que más de uno y más de tres han comprobado estas verdades en carnes propias.

De las armas de ventaja (impactando con +1)

Se me antoja que el que pueda lucir semejantes fierros, es porque es un jaque y un valentón, pero de los de a cinco reales por encargo.



Y no se equivoca usted mucho don Luis, que en efecto para los que tengan un 15 ó mas en *Esgrima* un +1 a impactar solo representará una mejora máxima de un 2,8%. Es en cambio para aquellos con 13 o menos, aprendices y matachines del tres al cuarto, para los que puede suponer una diferencia notable. Pero claro, si aun así prefieren perder un punto en todas sus habilidades de comunicación, ya es cosa suya.

Sobre los que esgrimen heridos o no saben distinguir entre la punta y la empuñadura (tirando a ½)

Mas quisiera vuestra merced que lograr atinarle a algo que no sea el aire en esta situación, que para el caso será mejor ahorrarse los esfuerzos. Pues el mejor entre los mejores encontrándose con 3 heridas o menos, malamente alcanzará un tercio de sus habilidades reales (una habilidad en esgrima de 18, se queda en menos del 38%... para impactar). Los demás simplemente ni lo intenten, que mejor será perder la honra que la vida...

...Me dice Don Luis que es este un buen momento para recordarles su ataque completo con +4 a impactar. Y que aun así, habrá que ser hombre de redaños, que le van a llover estocadas como piedras de granizo hasta que lleguen su momento de atacar.

Pólvora mojada (de los fallos en las armas de fuego)

Dictan las normas del honor que en los duelos sea el retado quien escoja arma, ocasión que algunos menguados aprovecharán sin duda para despachar sus asuntos

a plomo en vez de a hierro, y así lidiar el toro a lo villano y no como noble hidalgo español.

En tal trance no es aconsejable que confien sus vidas por entero a dichos artefactos, que ya se sabe que las carga el diablo, y las de este Siglo de Oro son además bien bastardas. Debido a la regla de los seises las armas de fuego no dispararan por una causa u otra en el 42,1% de las ocasiones, quedando los fallos distribuidos como sigue: un 34,7% de sacar un solo seis, un 6,9% de sacar dos seises y un 0,5% de sacar un seis en cada dado.

Por mis cojones (permanecer en pie con 0 ó menos heridas)

“¡Ni España ni leches! —masculló Garrote, levantándose renqueante con la espada en la mano sana—... ¡Mis cojones!... ¡Cierran mis cojones!”

(Arturo Pérez-Reverte, El Sol de Breda)

Pues hacen falta dos y de los grandes, porque la tirada de *Voluntad* se hace también a la mitad, que suele ser la mitad de su característica de Espíritu. Así, con un respectable 14 en Espíritu, se hará la tirada con Voluntad 7 (un 16% por turno de permanecer en pie, en el mejor de los casos) .

Ya les dije que había ciencia y matemática en este nuestro noble arte. Avisados quedan, que yo no promulgo moralinas ni filosofías ni magias de ningún tipo, sino cosas útiles y razonadas con gran entendimiento. 🐉



TABLA DE MODIFICADORES AL COMBATE

Por Antonio Polo

"Me afirmé lo mejor que pude mientras sacaba la daga con la zurda, rogando a Dios no resbalar en el barro."

(Arturo Pérez-Reverte,
El Caballero del Jubón Amarillo)

En la página 86 del suplemento Maestros de Esgrima, en la sección dedicada a las reglas opcionales de persecución de carruajes, aparece la siguiente frase: "(...) estas tiradas tendrán determinados modificadores que aparecen recogidos en la Tabla de Modificadores al Combate."

El problema es que no existe esa tabla.

Me explico.

Esas reglas opcionales proceden de la pluma de un servidor y cuando Ricard me comentó que pensaba incluirlas en una de las aventuras del suplemento, cometí la imprudencia de no revisarlas previamente. Por eso se menciona una tabla que solo existe en una recopilación de reglas opcionales que me monté por mi cuenta hace cosa de un año. Así que para arreglar el desajuste y para ayudar a todos aquellos que puedan necesitarla, aquí está la Tabla de Modificadores al Combate. Espero que os guste.

En el mundo real son muchos los factores que puede afectar al desarrollo de una acción: una calzada mojada

puede provocar un accidente, el sol en la cara nos deslumbra, es difícil mantener una conversación en pleno concierto de *Iron Maiden*, etc. Y si hablamos de una pelea, combate o enfrentamiento, los factores pueden multiplicarse.

Un juego de rol no deja de ser un juego, pero también trata de simular con más o menos acierto el mundo real. Por eso, durante un combate son muchos los factores que pueden modificar el desarrollo del mismo (mala iluminación, lluvia, niebla, movimiento, etc) o puede que sea uno de los combatientes el que reduzca o aumente de forma consciente sus posibilidades de éxito al llevar a cabo ciertas acciones (tratar de alcanzar la mano del enemigo, ataque por sorpresa, maniobras de esgrima, etc).


La siguiente tabla nació con la idea de ayudar al Narrador a calcular rápidamente todos estos posibles modificadores (positivos o negativos), provengan de donde provengan, ya que se han agrupado en modificadores al ataque, a la defensa o generales (al ataque y a la defensa), y dentro de cada uno de estos grupos también se han subdividido en varios (maniobras de esgrima, iluminación, localizaciones, etc), para que encontremos de un vistazo lo que necesitamos. 



Tabla de Modificadores al Combate

Situación

Modificador

– MODIFICADORES GENERALES –

Iluminación:

- Habitación Oscura	-2
- Noche iluminada debilmente (a la luz de un farol)	-4
- Noche con luna	-6
- Noche sin luna	-8
- Completa Oscuridad	-10

– MODIFICADORES A LA DEFENSA –

Defensa Completa	+ 3
------------------	-----

Situación:

- Defenderse de un ataque recibido desde una altura inferior	+2
- Defensor agachado o sentado	-2
- Defensor sobre terreno inestable, resbaladizo o lleno de obstáculos	-2
- Defensor se está arrastrando	-4
- Defensor está nadando	-6

– MODIFICADORES AL ATAQUE –

Ataque Completo	+ 4
-----------------	-----

Utilizar la Mano Torpe:

- Utilizar un arma en la mano torpe	-3
- Utilizar un arma en la mano torpe al tiempo que se usa otro arma en la mano hábil	-6

Situación de Ataque:

- Atacar por la espalda a un enemigo	+4
- Atacar a un enemigo caído	+4
- Atacar a un enemigo que está en una elevación inferior (atacar en una escalera, sobre caballo...)	+1
- Atacante sentado o agachado.	-2
- Atacante sobre terreno resbaladizo, inestable o lleno de obstáculos (barro, carruaje en marcha...)	-2
- Atacante aturdido	-3
- Atacante arrastrándose	-4
- Atacante nadando	-6
- Atacante cegado (ha recibido tierra en los ojos, se le ha cegado con una capa...)	-6

Tamaño:

- Atacar a un objeto o ser muy grande y voluminoso (carruaje, elefante...)	+2
- Atacar a un objeto o ser muy voluminoso (caballo, silla de manos...)	+1
- Atacar a un objeto o ser pequeño (silla, niño...)	-1
- Atacar a un objeto o ser muy pequeño (bebé, libro...)	-2

Movimiento:

- Atacar a un objeto o ser en movimiento (hombre corriendo, tonel rodando...)	-1
- Atacar a un objeto o ser que se mueva muy rápidamente (botella lanzada, jinete al galope...)	-2

Localización:

- Atacar al brazo o pierna del enemigo	-2
- Atacar la entrepierna del enemigo	-3
- Atacar al pie o mano del enemigo	-4
- Atacar a la cabeza o cuello del enemigo	-5
- Atacar a la nariz del enemigo	-6
- Atacar a la parte superior de la cabeza (cerebro) del enemigo	-7
- Atacar a los ojos del enemigo	-9

Armas de Fuego:

- Por cada turno extra apuntando (máximo 3 turnos)	+1
- Disparar mientras se anda	-1
- Disparar a un enemigo agazapado o arrodillado	-2
- Disparar a un enemigo al que sólo se le ve medio cuerpo al descubierto	-3
- Disparar a un enemigo al que sólo se le ven la cabeza y los hombros	-4
- Disparar un arma en mal estado	-4
- Disparar un arma sin apuntar previamente	-4
- Disparar a un enemigo al que sólo se le ve la cabeza	-5



ARBITRIOS PARA EL BUEN GOBIERNO

*A*l igual que hicimos en nuestro primer número con las armas de fuego, para el segundo de nuestros Papeles hemos preparado un nuevo (y esperamos que jugoso) dossier, dedicado en esta ocasión al mundo de la navegación y la marinería de nuestro Siglo de Oro, centrado muy especialmente en las costas europeas (especialmente España y Flandes). En su interior hablaremos de la relación que mantienen los reinos del buen rey Felipe IV con el mar, con los corsarios, con las atarazanas y con los barcos, y como puede afectar todo ello a nuestras partidas: clases de personajes, ventajas, desventajas, habilidades, armas y nuevas reglas dedicadas exclusivamente a la navegación y al mundo marítimo.

Levemos anclas, pues...



EL MAR EN EL SIGLO DE ORO

Por Antonio Polo y Alfons Barba

España y el Mar

“De modo que, de creer a sus cronistas, los españoles guerreábamos y esclavizábamos por soberbia, codicia y fanatismo, mientras todos los demás que nos roían los zancajos, éstos saqueaban, traficaban y exterminaban en nombre de la libertad, la justicia y el progreso. En fin. Cosas veredes. De cualquier manera, lo que esta famosa jornada dejaban atrás los ingleses eran treinta naves perdidas en Cádiz, banderas humilladas y un buen golpe de muertos en tierra (...)”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Si deseamos hablar con propiedad de la historia naval española de comienzos del siglo XVII es necesario que retrocedamos un poco más en el tiempo, y comenzar nuestra narración a mediados del siglo anterior, cuando las flotas del buen rey Felipe II sufrieron tantos reveses navales, especialmente en el Mediterráneo, que obligaron al monarca a asumir la tarea de crear una armada española fuerte, que demostrara al resto de Europa y a las naciones sarracenas que los ejércitos españoles conseguían victorias tanto sobre la tierra como sobre el agua. Y no tardó mucho en conseguirlo, pues poco después tenían lugar las resonantes victorias sobre los corsarios del Peñón de los Vélez (en 1564) o la famosa batalla de Lepanto (en 1571), que obliga al turco a firmar un tratado de paz con España y que convierte al reino de Felipe II en una de las más importantes potencias navales de la época.

Con los turcos apaciguados —al menos de momento—, el buen rey da la espalda al Mediterráneo y vuelve sus miras hacia el Atlántico, hacia las rutas de los galeones de las Indias, base del monopolio comercial español sobre América y, lo que es lo mismo, de la prosperidad de la nación. Para poder protegerlas convenientemente, Felipe II decide crear una armada poderosa que opere en el Atlántico, convirtiendo La Coruña en base naval (sustituida años más tarde por Lisboa), sin olvidar, por supuesto, al Mar del Norte, donde funda la Armada de Flandes, con base en Dunquerque, a la que asigna la tarea de atacar a los pesqueros y a los mercantes holandeses al tiempo que sirven como flota de transporte de tropas desde la Península a las provincias en guerra.

Para poder cumplir de forma eficaz con las tareas asignadas a estas nuevas flotas de guerra, España deja de usar las galeras —embarcaciones utilizadas masivamente en el Mediterráneo—, y opta por los galeones para el Atlántico, buques construidos en su mayor parte en la costa meridional española, mucho más resistentes y adecuados para combatir las grandes olas del océano. A su vez, los marinos de Dunquerque adaptan el diseño de la fragata mediterránea para las heladas aguas del Mar del Norte, y consiguen barcos rápidos que les permitan perseguir a los herejes holandeses al tiempo que pueden operar en las someras aguas de la costa flamenca. Y aunque el resto de naciones también construya estas embarcaciones, y el galeón siga siendo el buque estrella de la armada, la fragata comienza a ganar adeptos.

Llegamos entonces al fatídico año de 1588, el año de la Armada Invencible y del frustrado intento español de invadir las Islas Británicas, una campaña que supuso el mayor varapalo de la historia naval española. A pesar de todo, Felipe II siguió en sus trece, y continuó fortaleciendo la armada. Tanto es así, que seis años después del desastre inglés, en diciembre de 1594, se crea la Armada del Mar Océano, un enorme proyecto para conseguir proteger la Península desde tres de sus principales puertos —Lisboa, Cádiz y La Coruña—, al tiempo que trataría de impedir el abastecimiento de sal de los holandeses en el Caribe, y acabar de esa forma con su comercio.

Pero no mucho después muere Felipe II y le sucede su hijo, Felipe III, menos preocupado de los asuntos políticos que su padre, asuntos que dejará muy pronto en manos de validos más o menos competentes, encargados a partir de entonces en la resolución de los múltiples conflictos que atañen a la nación. Durante su reinado, España firma la Tregua de los Doce Años con los holandeses, una paz muy particular, ya que mientras se cumple al pie de la letra en aguas europeas, los responsables de los gobiernos holandés e inglés van ofreciendo privilegios en forma de monopolios comerciales a sus respectivas Compañías de Indias —como la Oriental Holandesa creada en 1601— que, en nombre del comercio privado, intensifican la construcción de barcos y les permiten poner los ojos sobre las riquezas del Caribe, de las Molucas —las islas de las especias, controladas por portugueses—, e incluso de las Filipinas, llevando la guerra a otros mares muy alejados de los europeos.

Pero como en esta vida todo tiene un final, y mucho más una paz tan inestable como esta, en 1621, con el joven Felipe IV sentado ya en el trono, la tregua finaliza y España reanuda hostilidades contra los holandeses. En los salones del Consejo de Guerra se comienzan a tener en cuenta las dos líneas de opinión que se definieron hace tiempo sobre la manera más adecuada de combatir a los

herejes: una de ellas defiende la idea del ahogo económico mediante el uso de flotas que bloqueen sus principales fuentes de ingresos (o sea, el mar y sus líneas de comunicación), apoyadas al mismo tiempo por una guerra defensiva en tierra, que sería mucho menos costosa. La otra línea, la defendida por los estamentos militares más conservadores —los que se remontaban a las ya lejanas campañas del Duque de Alba—, preferían combatir directamente en tierra, ganando terreno a los holandeses, aunque fuera una opción mucho más costosa al requerir una gran infraestructura para desplazar y mantener en territorio abiertamente enemigo a los Tercios de Flandes.

Teniendo en cuenta que en España siempre se ha tenido al marino en menos que al soldado, estaba claro que la opción escogida finalmente sería la de atacar principalmente por tierra. Esto no significó que los puertos de Dunquerque o de Ostende no se convirtieran en base de los veinte galeones que conformaban la Armada de Flandes o de los innumerables corsarios dunquerqueños (de los que hablaremos más adelante largo y tendido), marineros todos ellos que demostraron que sabían hacer bien su trabajo, pues se estima que el volumen de pérdidas holandesas a manos de esta flota fue diez veces superior a la que perdieron los españoles en el Caribe a manos de los holandeses. Y es que las características especiales que presentaba el puerto de Dunquerque —de difícil acceso por sus bajíos—, junto con la habilidad y capacidad de los corsarios flamencos al usar sus particular rediseño de la fragata mediterránea, les permitió tener amenazado de forma constante el tráfico enemigo de la zona y, en particular, el de su industria principal: la pesca del arenque.

Para contrarrestar el poderío español los holandeses se ven obligados a mantener una flota permanente bloqueando los puertos españoles en el Mar del Norte —que no les sirvió de mucho, ya que el clima inestable que sufre la zona permitía a los marinos de Dunquerque burlar al enemigo constantemente—, al tiempo que reactivan su flota con la creación de la Compañía Holandesa de las Indias Occidentales: los comerciantes de la compañía dan dinero a sus gobernantes para construir barcos recibiendo a cambio la exclusividad del comercio americano. Gracias a estas medidas, los herejes consiguen grandes victorias sobre los españoles, como la conquista de varias posesiones brasileñas (como Bahía) o la primera captura de una de las flotas de la plata española que tuvo lugar en Matanzas (Cuba) en el año 1628.

En un principio, España reacciona bien en el campo de batalla marítimo, triunfando en sus primeros embates —reconquista Bahía en poco tiempo y rechaza la armada angloholandesa que pretende tomar Cádiz



Victoria de Fadrique de Toledo en Cádiz

en noviembre de 1625—. Sin embargo, todo comienza a desmoronarse cuando Olivares decide ampliar la ya extensa lista de enemigos de España y decide luchar contra Francia por la sucesión de Mantua. Las derrotas en el mar se suceden una tras otra: a la pérdida de la flota de la plata en Matanzas se une la conquista holandesa de varios puertos brasileños, el asentamiento inglés en varias islas del Caribe (Barbados, Bermudas, St. Kitt's, Nevis...) y permitir la creación prácticamente de la nada de una fuerte armada francesa gracias al impulso de Richelieu, que una vez declarada formalmente la guerra contra España, vuelve las tornas rápida y fácilmente.

Ante este panorama tan desfavorecedor, Felipe IV y su valido ordenan que se construya lo antes posible una gran armada de galeones en Fuenterrabía. De nada sirvió. Los franceses entran a la Península por Irún, toman los barcos que acababan de ser construidos, destruyen el resto y bloquean toda la costa guipuzcoana. A todo ello hay que sumar que no mucho después, en el año 1639, una gran flota española es prácticamente aniquilada por los holandeses en la Batalla de las Dunas, destruyendo de esa forma el gran proyecto de Olivares de hacerse con el control de los mares del norte.


Pero mientras los marineros españoles pierden la moral y la vida en las frías aguas atlánticas, ¿qué ocurre en el más cercano Mediterráneo?

Como dijimos, Felipe II, tras firmar un tratado de paz con el Imperio Otomano, abandonó un tanto el cuidado de las costas orientales de la Península, dejando como protección permanente cuatro escuadras de galeras, una protección insuficiente, ya que ahora las costas españolas no estaban amenazadas por una posible invasión turca, sino por un viejo enemigo que nunca desapareció del todo: los piratas sarracenos y berberiscos.

Para tratar de contrarrestar el peligro de asaltos piratas sobre las poblaciones mediterráneas, se construyen multitud de torres vigía en las costas y se designa Cartagena como base permanente de las escuadras de galeras, al tratarse del puerto más cercano al nido de piratas que era, por entonces, Argel, aunque más tarde tuvo que ser trasladado al Puerto de Santa María debido a la extensión del campo de actuación de los sarracenos. Una actuación insuficiente ya que, por un lado, los piratas berberiscos abandonan para siempre sus tradicionales barcos de remos y se decantan ahora por veleros rápidos y maniobrables —en particular, el jabeque—. Por otro lado, y si ya eran muchos a finales del siglo XVI, tras el decreto de expulsión de los moriscos en 1609 sus filas se vieron incrementadas por la multitud de exiliados musulmanes de los diferentes reinos españoles que, al tiempo que buscaban una forma de ganarse la vida, trataban también de vengarse de esa forma de la afrenta sufrida.

Para tratar de terminar de una vez por todas con el peligro berberisco, España crea la Armada de la Guardia del Estrecho al tiempo que se alía con Inglaterra, otra víctima de los ataques piratas. De nada servirá, ya que la nueva ar-

mada es abolida poco después tras comprobarse su inutilidad para atajar el problema pirata, y la alianza se rompe definitivamente tras la injerencia española en Alemania contra intereses ingleses.

Por desgracia no será ese el único peligro que sufran las costas mediterráneas. El otro aparecerá años después, durante la rebelión de Cataluña del año 1640, cuando los franceses invaden el territorio español y atacan a objetivos españoles por mar en un intento de acudir en ayuda de los catalanes. Menorca se convierte entonces en base naval para la defensa de Cataluña y de las rutas hacia Italia. En esta ocasión, y a pesar de los duros reveses sufridos por la armada española en aguas atlánticas, los franceses no pudieron superar a las fuerzas españolas en el mar y tuvieron que retirarse. 

Cronología Naval

“El caso es que ahora las velas herejes eran puntitos blancos en el horizonte. Las habíamos cruzado la tarde anterior, lejos, de vuelta a casa después de su intento fallido de repetir la fortuna del año noventa y seis, cuando ardió todo Cádiz y hasta los libros de las bibliotecas se llevaron.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

- ♦ **1600:** Fuerte ofensiva terrestre sobre los puertos de Flandes: los flamencos frenan el avance a las afueras de Nieuwpoort a costa de un enorme número de bajas españolas.
- ♦ **1601:** Fuerzas invasoras españolas desembarcan en Irlanda pero son derrotadas. Poco después termina la guerra contra Inglaterra firmándose la paz con Jacobo I.
- ♦ **1603:** El bilbaíno Martín de Bertendona firma un contrato para servir a Felipe III con sus barcos y tripulaciones: esta unidad recibe el nombre de Escuadra de Vizcaya.
- ♦ **1607:** Una flota holandesa derrota a la mayor escuadra de guerra que España mantiene en sus propias aguas.
- ♦ **1610:** La Armada del Mar Océano cuenta en estos momentos con tan solo veinte barcos.
- ♦ **1614:** Una fuerza expedicionaria lanzada contra los piratas berberiscos y compuesta de veinte barcos de guerra españoles al mando del capitán Luis Fajardo traspasa el estrecho de Gibraltar y captura Mehediya (*La Mamora*). A pesar de todo, los ataques berberiscos continúan.
- ♦ **1615:** Una flota de catorce buques mercantes acompañados por cuatro galeones reales zarpa en septiembre desde Lisboa con dirección Flandes transportando tropas de infantería. A la entrada del puerto de Dunquerque, debido a la poca profundidad de la costa, naufraga el galeón *San Luis* y otros buques sufren daños.
Felipe III concede las primeras patentes de corso a extranjeros.
- ♦ **1617:** El pirata inglés sir Walter Raleigh asalta Lanzarote y La Gomera, dirigiéndose a continuación a las Indias.
- ♦ **1618:** El 30 de abril, los piratas argelinos Xaban Rais y Solimán al mando de 36 navíos y 4.000 hombres des-

embarcan en Lanzarote y saquean la ciudad de Teguiise. A continuación navegan hacia La Gomera y saquean San Sebastián.

El almirante Miguel de Vidázabal avista un convoy holandés de veinticuatro barcos cerca de las costas portuguesas y decide atacarlo: los españoles son vencidos fácilmente y mueren 300 marineros.

- ♦ **1619:** Felipe III crea la Armada de Nápoles con doce grandes barcos de guerra.

Los astilleros de Ostende y Dunquerque comienzan la construcción de los primeros doce barcos de la nueva escuadra real.

Piratas berberiscos desembarcan en la costa gallega de Cangas y se llevan a 600 cautivos.

- ♦ **1620:** Jacobo I de Inglaterra amenaza con capturar la flota de la plata si España sigue adelante con sus planes de intervención en la guerra de Alemania.

Una escuadra de piratas ingleses y franceses trata de atacar Cartagena de Indias pero su gobernador, don García de Loaysa, reúne una pequeña flota y los persigue hasta la costa sur de Cuba, donde los derrota y apresaa.

- ♦ **1621:** Termina la Tregua de los Doce Años y España reanuda su guerra contra los holandeses: el 10 de agosto, tras una fiera batalla, nueve barcos de la flota española del Atlántico vencen a un convoy holandés de 30 barcos, cinco de los cuales son hundidos y dos de ellos capturados.

Se levanta un gran fuerte a la entrada del canal de Dunquerque, convirtiendo el puerto en base protegida de barcos particulares, escuadras piratas y convoyes de tamaño medio que huyan de los enemigos de España en el Canal de la Mancha. Poco después, 29 buques holandeses bloquean los puertos españoles de Flandes.

En diciembre se publica una cédula sobre guerra marítima en España: todos los marinos musulmanes capturados en alta mar y los "aventureros" holandeses que traten de escapar de la justicia del Rey serán ejecutados, al tiempo que se considera a todos los buques españoles que atraviesen aguas españolas como piratas.

- ♦ **1622:** En otoño, tres navíos de guerra españoles zarpan de Ostende a las órdenes de Jan Jacobsen con intención de apresaa un convoy holandés que se dirige al Báltico. Por desgracia son repelidos por nueve de los barcos que bloquean los puertos españoles: dos navíos consiguen huir pero el tercero, la nave capitana, es dinamitada por el propio Jacobsen tras trece horas de batalla, llevándose por delante a dos buques holandeses.

La flota de la plata en su regreso a España sufre una plaga de roedores: aunque la tripulación de uno de los buques llega a matar a más de mil ratas, no puede hacerse nada y las que sobreviven devoran toneladas de alimentos y corrompen buena parte del agua potable. Finalmente, la flota consigue llegar a las Azores: durante el viaje la tripulación había acabado con más de tres

mil ratas (muchas de las cuales sirvieron de alimento).

Se crea la Armada de la Guardia del Estrecho con 18 barcos y 3.000 hombres.

- ♦ **1623:** En enero, la Junta de Armadas aprueba la compra de un barco en Londres "por la falta de marineros y buques de guerra en las costas españolas".

Fadrique de Toledo, capitán general de la flota del Atlántico, remite un despacho urgente desde Cádiz a Felipe IV advirtiéndole que la caja de la armada se encuentra literalmente sin fondos.

Buques españoles atacan a los pesqueros holandeses en Zelanda.

- ♦ **1624:** En mayo, veintiséis barcos holandeses con 3.300 hombres a bordo capturan la capital de Brasil, Bahía. Seis meses más tarde, España consigue recuperar la ciudad gracias a una armada de 56 barcos con 12.463 hombres al mando de Fadrique de Toledo.

El aventurero Jerónimo Masibradi abandona Ragusa para servir a Felipe IV durante los próximos veinticinco años con su escuadra de seis galeras.

- ♦ **1625:** El 23 de octubre de este año una gran tormenta que dura todo un día coge por sorpresa a los barcos holandeses que bloquean los puertos de Flandes: al llegar el amanecer sólo han sobrevivido tres navíos. Sin perder tiempo, dos escuadras españolas abandonan Dunquerque para perseguirlos y se topan con el grueso de la flota pesquera holandesa (200 barcos): los barcos más grandes de la flota son apresados y cuarenta de los más pequeños son hundidos. En sólo quince días son hundidos, capturados o destruidos un total de 150 barcos enemigos (holandeses en su mayoría), entre los que había veinte de guerra.

En noviembre, una flota angloholandesa trata de tomar la ciudad de Cádiz para cortar de esa forma las comunicaciones de España con las Indias y capturar la flota de la plata de ese año. Finalmente deben huir al ser vencidos por el mal aprovisionamiento de su flota y por la defensa que otorgan a la ciudad los galeones de Fadrique de Toledo que acababan de regresar de Bahía.

La flota española evita que su aliada Génova sea atacada por Saboya.

El pirata inglés Thomas Whitmore lleva hasta Dunquerque un gran carguero apresado con base en Hamburgo.

- ♦ **1626:** El 24 de marzo, el rey zarpa del Puerto de Santa María a bordo de la capitana de su flota de galeras para revisar la Armada del Mar Océano, anclada en orden de combate en la bahía de Cádiz.

El capitán pirata Jan Hibelsen abandona Dunquerque para castigar la costa francesa, consiguiendo siete presas que vende a buen precio en Lisboa y San Sebastián. Allí se le contrata para atacar a los barcos franceses que acosan a los pescadores españoles: por desgracia, durante el encuentro, Hibelsen pierde a veinte de sus hombres y un ojo. Felipe IV lo recompensa con

200 escudos de oro, una condecoración y la licencia de capitán.

La Armada de la Guardia del Estrecho es abolida al demostrarse incapaz de cortar el paso a los convoyes holandeses que atraviesan el Estrecho.

El pirata holandés Piet Heyn trata sin éxito de capturar una flota mercante española de cuarenta navíos.

♦ **1627:** Michael Jacobsen, con una tripulación de marineros flamencos y vascos, ataca en mayor la flota pesquera angloholandesa que trabaja en aguas de Groenlandia, hundiendo cincuenta barcos. Luego regresa a Dunquerque siguiendo la ruta del norte y rodeando las Islas Británicas.

♦ **1628:** El almirante y pirata holandés Piet Heyn, al mando de 32 barcos y 3.500 hombres, intercepta la flota de la plata española —excepcionalmente reducida este año, con solo 4 galeones y 11 mercantes— durante su viaje de regreso a La Habana desde Nueva España. El capitán español, Juan de Benavides, trata de refugiarse en el puerto de Matanzas (Cuba) para descargar allí el tesoro antes de poder enfrentarse a los holandeses, pero antes de llegar algunos de sus barcos encallan en unos bajíos. Los holandeses aprovechan lo sucedido y destruyen la mitad de los barcos, llevándose el resto a Holanda: un botín de cuatro millones de ducados. El capitán Benavides es acusado de negligencia y encarcelado cinco años en Carmona.

♦ **1629:** Espías españoles en la frontera de Navarra informan que Francia ha comenzado a talar grandes cantidades de árboles, probablemente para crear una gran flota que les permite atacar a España (exactamente a los puertos de Dunquerque y Fuenterrabía).

La flota de la plata regresa a América armada en esta ocasión con 770 cañones, más de 7.000 hombres y 36 galeones.

♦ **1630:** Los holandeses toman las ciudades de Pernambuco y Olinda.

♦ **1631:** Richelieu consigue crear una gran flota de guerra con más de cuarenta barcos.

♦ **1632:** Corsarios de Dunquerque hunden 28 arrastreros holandeses y sus dos buques guardianes. Luego alcanzan las islas Shetland, donde saquean e incendian varias bases holandesas para el abastecimiento de su flota pesquera.

♦ **1633:** El 18 de enero es condenado a muerte el capitán Juan de Benavides por su comportamiento durante el ataque holandés a la flota de la plata en Matanzas. Las protestas de la aristocracia hacen que se revise de nuevo el caso.

En agosto, una fragata de corsarios dunquerqueños zarpa de Lisboa al mando de Gerard Jansen. Tras una terrible tormenta avistan un buque y se preparan para abordarlo, pero al tratarse de un barco francés —por entonces, país neutral hacia España— no pueden ha-

cer nada. Días más tarde si consiguen apresar un fluit holandés sin apenas resistencia.

♦ **1634:** El jueves 18 de mayo es finalmente ejecutado en la plaza de San Francisco de Sevilla mediante degollación por atrás al caballero de Santiago don Juan de Benavides, capitán general de la flota de la plata saqueada en Matanzas por Piet Heyn: se toman grandes medidas de seguridad durante la ejecución para que la aristocracia sevillana no pueda acudir a la misma. A continuación es enterrado entre grandes pompas fúnebres.

♦ **1635:** En mayo se declara la guerra contra Francia: Felipe IV ordena que se inicie una frenética construcción de navíos.

Durante el verano, Colaert, corsario de Dunquerque, ataca en varias ocasiones a las flotas pesqueras holandesas. En un par de semanas destruye o saquea 89 arrastreros y cinco barcos de guerra. Un mes más tarde apresa en el Canal de la Mancha un convoy de la Compañía de las Indias Occidentales, haciendo prisionero al también pirata Cornelis Corneliszoon Jol.

♦ **1637:** En febrero, el navarro Miguel de Horna ataca con ocho de sus barcos un convoy holandés avistado en el Lizard, capturando once mercantes y tres barcos de guerra.

En agosto, el castellano Salvador Rodríguez dirige una expedición contra las zonas pesqueras de las Shetland, destruyendo en el ataque a 35 navíos holandeses.

A finales de agosto, zarpa de España una pequeña flota con un pequeño ejército a bordo que desembarca en la costa francesa, causando multitud de estragos en la flota pesquera francesa.

El 27 de diciembre zarpan de La Coruña unos 40 barcos transportando un contingente de infantería de unos 4.000 hombres con destino al puerto de Dunquerque, que alcanzan en poco más de cinco días.

♦ **1638:** En julio, 20.000 franceses cruzan la frontera de Irún, toman el puerto de Pasajes (apresando ocho galeones y poniendo en fuga a otros cuatro) y sitian Fuenterrabía.

En agosto, una flota francesa de 44 barcos de guerra al mando del almirante De Sourdis bloquea la costa de Guipúzcoa: los 17 galeones que les hacen frente son destruidos en la bahía de Guetaria (incluyendo la nave capitana). Mueren 3.000 hombres y el almirante español, Hoces, salva la vida ganando la costa a nado.

♦ **1639:** Una armada española trata de recuperar los puertos brasileños tomados por los holandeses pero es vencida por una flota la mitad de grande.

En mayo, una flota de nueve barcos con dos tercios de infantería a bordo zarpa de Cádiz en dirección Flandes: dos barcos con 700 reclutas a bordo son apresados y solo consiguen llegar 1.500 hombres hacinados en los barcos restantes.

Batalla de las Dunas: Se preparan barcos de guerra franceses para dirigirse a La Coruña y asaltar la ciudad, puerto de embarque de la infantería española hacia Flandes. Olivares ordena atacarles antes de que lleguen a su destino y, al mismo tiempo, transportar tropas a Flandes. En septiembre zarpan de La Coruña cientos de barcos (36.000 toneladas, 2.000 cañones y 23.000 soldados) al mando de Antonio de Oquendo, pero son atacados en el Canal de la Mancha por una armada holandesa que obliga a la flota española a refugiarse en los bancos de arena (llamados también dunas o *downs*) de la costa de Kents, donde esperan recibir ayuda inglesa, una ayuda que nunca llegó ya que los holandeses habían anulado días antes el tratado angloespañol. La flota termina encallando y es destruida. Con ella se pierde el gran proyecto de Olivares de hacerse con el dominio de los mares del norte. 🏹



Batalla de las Dunas

La Carrera de Indias

“El cordón umbilical que mantenía el aliento de la pobre España —paradójicamente rica— era la flota de la carrera de Indias, tan amenazada en el mar por los huracanes como por los piratas.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Si hablamos de la historia naval del Imperio Español durante el siglo XVII, es de justicia que dediquemos un apartado especial para hablar de la Flota de Indias y de la ruta que, desde el año 1561 hasta 1778, realizaba todos los años entre España y América —la Carrera de Indias—, pues de ella dependía, además del buen funcionamiento del monopolio comercial en las Indias, buena parte de la pujanza económica española de la época. Esta flota permitía defender las embarcaciones que viajaban de España a América cargadas de mercancías de lujo para vender y que regresaban repletas de oro y sobre todo de plata. Y es que debido a la creciente cantidad de piratas que infectaban la ruta entre los dos continentes, cualquier barco que deseara comerciar con las Indias estaba obligado a realizar el viaje en una de las flotas. Y para poder sufragar la protección que otorgaban los galeones reales en el trayecto, los comerciantes debían pagar, por un lado, la “avería”, un impuesto sobre la mercancía transportada (entre un 2 y 5% de su valor), y por otro las decenas de impuestos adicionales que se cobraban en los puertos: la alcabala (un 5% del valor de la mercancía transportada para entrar en el puerto y el 2,5% para salir), el almojari-

fazgo (un 5% para salir de España y un 10% para entrar), el palmeo, la tonelada, el San Telmo, las visitas, los registros, etc.... Y claro, eso, en un país como era la España de Felipe IV, dio lugar a un contrabando masivo en todos los puertos de la Península y americanos¹. Por ejemplo, los barcos que regresan de las Indias debían ser registrados por la Casa de Contratación sevillana, encargada de gravar las mercancías para cobrar los diversos impuestos, por lo que era común desviar las naves una vez que llegaban a las zonas cercanas a la costa.

Como ya se ha dicho, todos estos impuestos se gravaban sobre las mercancías que transporta la flota, que suelen ser manufacturas extranjeras (telas holandesas, francesas e italianas), sedas españolas y productos agrícolas españoles (vinos, aceites, frutos secos); en resumen, un comercio de lujo, ya que era el único que podía soportar los altos costes que suponía preparar una flota semejante. Aparte de todas estas mercancías, los barcos del rey también transportaban azogue (mercurio), un metal necesario para poder obtener la plata de las minas americanas (principalmente de México, ya que en Perú se podía obtener el azogue de la mina de Huencavélica).


Normalmente, cada año zarpaban desde Sevilla las dos flotas de la Carrera (una por cada uno de los virreinos americanos, el de Méjico y el de Perú), bajando por el Guadalquivir hasta Sanlúcar para abandonar España por la costa gaditana, y decimos normalmente porque en algunas ocasiones sólo zarpaba una flota al año o ninguna, ya que la decisión la tomaba el Consejo de Indias que era muchas veces presionado por los propios comerciantes que preferían restringir el número de flotas de la Carrera y así tener a los territorios americanos desabastecidos de mercancías europeas y poder subir los precios.

Las normativas aconsejaban que en abril zarpara la Armada de Nueva España, llamada solamente la Armada o la Flota, aunque solía retrasarse el viaje hasta primeros de

¹ Ya lo dijo mucho antes que nosotros Álvaro de la Marca, conde de Guadalmedina: “Todos roban, trampean, mienten y ninguno paga lo que debe” (*El Oro del Rey*) (Nota de los Autores).

julio. Desde los puertos andaluces tomaba rumbo hacia Nueva España y Honduras acompañada por una escolta de dos galeones, llegando a América entre agosto y septiembre. Invernaba con seguridad en el puerto de Veracruz y regresaba a España desde La Habana en junio del año siguiente, llegando a Sevilla a principios de octubre.

La segunda flota, la Armada de Tierra Firme, también llamada la Flota de los Galeones o simplemente los Galeones, salía de Sevilla entre marzo y mayo, tomando rumbo hacia el istmo del Panamá escoltada por un número variable de galeones. Llegaba a Cartagena de Indias sobre el mes de junio y permanecía allí dos meses antes de ir a Panamá para cargar los metales preciosos del Perú, regresando de nuevo a Cartagena para pasar el invierno. Al año siguiente volvía a España sola o acompañada por la Flota de Nueva España si ambas se encontraban en La Habana y llegaba a Sevilla a comienzos de noviembre.

Junto a estas dos flotas, y para ofrecerles una mayor protección, viajaba la Armada de la Guardia: ocho galeones y tres pataches auxiliares que se dividían entre las dos flotas según determinara el Consejo de Indias. Una vez en aguas americanas, la Armada de la Guardia se dirigía también a Panamá para recoger la plata del Potosí y pasar allí el invierno. Luego regresaba a La Habana y se reunía con la Flota de Nueva España para regresar con ella a España. Los barcos que conformaban la Armada de la Guardia tenían expresamente prohibido transportar mercancías a bordo, excepto las procedentes de los bajeles perdidos, pero era normal que muchos de sus marineros —no importaba el escalafón— y de los pasajeros que viajaban en ellos llenaran sus bodegas con contrabando, como también ocurría en los navíos de aviso, buques rápidos y maniobrables que se enviaban desde la Península con destino a los puertos americanos para dar aviso de la próxima llegada de la flota. 

Corsarios y Piratas

“En cuanto a los corsarios, éstos se habían quedado por arriba, merodeando frente a las costas inglesas, haciendo muy bien su oficio, que era el de saquear, incendiar y perturbar las actividades marítimas del enemigo, del mismo modo que éste nos los hacía a nosotros en las Antillas y en donde podía. Que a veces Dios queda bien servido, y donde las dan las toman.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Como hemos dicho en la introducción, este dossier centra su atención principalmente en las aguas más cercanas geográfica y políticamente a la Península Ibérica —Mediterráneo, Atlántico y Mar del Norte—. Puede que algún lector piense que actuando de esa forma hemos relegado al olvido la figura del pirata, tan ligada al Caribe y tan importante en el género de capa y espada.

Nada más lejos de la realidad, como a continuación vamos a demostrar.

A finales del siglo XVI los holandeses emprenden una furiosa embestida contra navíos españoles, especialmente barcos pesqueros de altura, tan violenta y exitosa que dejan sin trabajo a decenas de armadores vascos, principalmente a los guipuzcoanos que trabajan en el golfo de Vizcaya. Para poder subsistir, muchos de ellos solicitan a la Corona que les concedan patentes de corso, y tanto Felipe II como su hijo Felipe III acceden gustosos a la solicitud, creando de esa forma una importante industria corsaria en el golfo de Vizcaya, alentada por el propio gobierno español y con la que se esperaba conseguir un triple objetivo: dañar los intereses holandeses, atacar a los piratas argelinos que saquean las costas españolas y mantener viva la principal cantera de marineros españoles de la época que se ubicaba en aquella zona.

Las patentes de corso se van haciendo cada vez más usuales con el paso de los años, especialmente con la llegada al poder de Felipe IV y Olivares, cuando se favorece el nombramiento de corsarios (a los que llaman “armadores”) mediante un acuerdo privado que recibe el nombre de “asunto”. Un asunto no es más que una licencia que se le otorga al “armador” de un barco por el que se compromete a fletar su propia embarcación y contratar una tripulación para hacerle la guerra a los enemigos de la Corona, a cambio de recibir la colaboración de las autoridades civiles y militares, tener acceso, entre otras cosas, a los arsenales reales y quedarse con el 90% de todo el botín apresado (el 10% restante era para el rey). Con estas expectativas, de la mayor parte de los puertos del litoral norte español zarparon multitud de aventureros en busca de gloria y, especialmente, de botines.

Pero la base de operaciones más importante del corso español no estará en la Península, sino en el puerto flamenco de Dunquerque, un puerto muy bien situado y muy cercano a las aguas de los principales enemigos de la Corona: Inglaterra, las Provincias Unidas y, desde la década de 1630, Francia. Los *armateurs* (“armadores” en flamenco) de Dunquerque, famosos por su habilidad en el manejo de sus fragatas y por su ensañamiento con los rebeldes holandeses, recibían, al igual que el resto de corsarios españoles, protección y ayuda en todo el territorio español (al menos en teoría) y gozaban de impunidad en caso de ser sentenciados por piratería. A cambio de todo ello debían jurar obediencia a las ordenanzas del Almirantazgo español y al Consejo Supremo de Bruselas y se les prohibía atacar a cualquier barco que no perteneciera a “un enemigo de España”, término este muy relativo y que dejaba demasiadas cosas en el aire: muchos de estos corsarios llegaron a asegurar que, para ellos, “un enemigo de España” era toda embarcación que hubiera sido construida en un astillero de una nación enemiga, cualquiera que fuera su carga o lealtad. No era extraño, por tanto, que un barco neutral, con sus identificaciones en regla, escapara a todo trapo en cuanto avistaba un barco de Dun-

querque. De todas formas, excepto en casos puntuales, las cosa no llegaba a mayores, y los corsarios de Dunquerque se contentaban con atacar a barcos cuya propiedad directa fuera la de una nación enemiga, que comerciaran con puertos enemigos o que transportaran mercancías para el enemigo (fuera de quien fuera el barco).

Una vez apresado un barco, este era llevado al puerto aliado más cercano donde se le despojaba de todos sus cañones y de cualquier tipo de equipamiento militar, que pasaba al arsenal del puerto. El mobiliario y los documentos que contuviera la embarcación quedaban en poder del "armador" que, tras recibir el permiso pertinente del Tribunal correspondiente, podía restituirlos o ponerlos a la venta. Naturalmente, nada impedía que uno de estos corsarios falsificara o destruyera los documentos o papeles que transportaba un barco para poder presentarlo ante el Tribunal como enemigo de España, aunque fuera inocente, y poder llevarse así sus ganancias correspondientes. El resto del equipo que contuviera el navío (el barco en sí, su cargamento y los efectos personales que llevaran la tripulación y los pasajeros) pasaban a libre disposición de los corsarios, al igual que todos los prisioneros tomados, sobre los que se solía pedir un rescate equivalente a la calidad o importancia del prisionero. Una vez calculado todo el botín, la Corona recibía su 10% correspondiente, y un tercio de lo restante debía pasar a las iglesias parroquiales de los puertos originarios de los corsarios (el llamado "impuesto de la conciencia"). Los dos tercios restantes eran propiedad del dueño de la patente y lo dividían con la tripulación conforme a su criterio. Todo este teje maneje burocrático permitía, como no podía ser menos, el fraude y la estafa, y no pocos eran los "armadores" que llevaban sus presas a puertos extranjeros (para no repartir beneficios con la Corona), que tiraban por la borda las mercancías que superaban el valor de retención, que ocultaban parte de la carga de la presa o que las vendían antes de llegar a puerto.

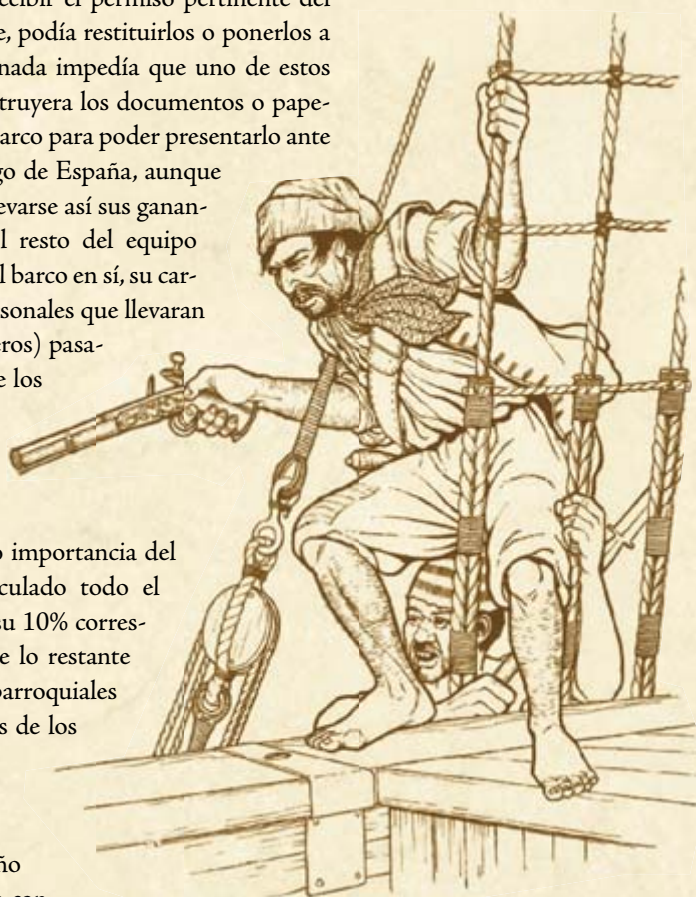
Pero no era España la única productora de corsarios, pues el resto de naciones enemigas los tenían también, a los que concedían patentes de corso con unas condiciones iguales o similares a las de la Corona española, y aunque fueron especialmente insidiosos en los mares caribeños (recordemos al holandés Piet Heyn y el saqueo de la flota de la plata en 1628), no eran estos los únicos que le hacían bien la puñeta a los reyes españoles. Existían otros que se

convirtieron en la pesadilla de las costas mediterráneas. Nos referimos, como no podía ser de otra forma, a los piratas berberiscos y argelinos.

Estos piratas actuaron siempre por cuenta propia, sin lealtades ni patrias, movidos por el afán de saqueo, a bordo de naves rápidas y maniobrables —como los nuevos jabeques turcos—, que les permitían actuar en toda la cuenca mediterránea y cruzar incluso el estrecho de Gibraltar para atacar Madeira, las Azores, Canarias, los puertos gallegos y asturianos, e incluso la flota de las Indias. Y una vez obtenido su botín sólo tenían que rendir cuentas ante los gobernantes de los puertos africanos en los que recalaban, a los que cedían el 10% de lo obtenido en sus rapiñas a cambio, naturalmente, de poder refugiarse en ellos y dar salida a sus mercancías. De esta forma, los puertos de Argel, Túnez o Salé (en la costa atlántica del actual Marruecos) se convirtieron en verdaderos nidos de piratas, sin nada que envidiar a la isla Tortuga de finales del XVII.

La tripulación de estos bajeles piratas se formaba fundamentalmente con marineros norteafricanos de religión musulmana, pero también es frecuente encontrar también a algunos de aquellos moriscos que Felipe III expulsó de España a comienzos del

XVII y convertidos ahora en piratas para poder subsistir, lo que los hace doblemente peligrosos, ya que muchos de ellos conocen perfectamente las costas españolas al haberse criado en ellas. Tampoco es raro encontrar a cautivos cristianos convertidos al Islam, especialmente piratas ingleses apresados cuando acechaban navíos españoles en el Atlántico, aunque los piratas prefieren llevarlos presos a Argel o a otro de sus muchos refugios para poder venderlos fácilmente como esclavos, ya que es esta la principal fuente de ingresos de los berberiscos (se calculaba que en 1635 había en Argel unos 25.000 esclavos cristianos), destinados a formar parte de harenes en el caso de mujeres jóvenes, para trabajar en alguna casa o hacienda, o condenados a tirar de los remos de alguna embarcación durante el resto de su vida (que solía ser corta).



Los Corsarios de Dunquerque

Por Alfons Barba y Antonio Polo

Hace 10 años, cuando alguien mencionaba el nombre de Dunquerque venía a mi cabeza la imagen de esa acumulación de hombres y barcos que se retiraban en desbandada ante el acoso nazi (otra gran victoria de la pérfa Albi6n).

Pero como otros tantos lugares de esta vieja Europa, esa ciudad tenía una historia poco conocida para la mayoría de nosotros...



La mañana amenazaba tempestad, aunque eso no representaba ningún problema para el capitán Santillana. En breve verían tierra y pronto entrarían en el puerto de Santander, de vuelta de su misión en Inglaterra.

El embajador subió al castillo de popa, ansioso de volver a España para explicar los avances de su viaje a Su Majestad el Rey. Mientras se acercaba al capitán, oyó como este se dirigía al piloto:

—Jacob, no varíes el rumbo aunque arrecie el viento.

—Sí, capitán.

Su fuerte acento le delató. “Jacob no es un nombre guipuzcoano”, pensó el embajador para sus adentros.

—Capitán, ¿este piloto no ha nacido en la costa cantábrica?

—Pues no, su excelencia. Lamentablemente el número de marinos disponibles en nuestras costas cada día es menor. Además, es un perfecto conocedor de la zona del canal.

—¿Y es de plena confianza?

El capitán empezó a mirar con mala cara al embajador. “¿A qué vendrá esta desconfianza ahora? ¿Acaso no le hemos traído sano y salvo? Será mejor que no me altere demasiado este pisaverde...”

—Es de Dunquerque —respondió lacónicamente.

—He oído hablar algo de esa ciudad. ¿Es cierto todo lo que comentan?

El marino había estado en la Corte recientemente y sabía que los éxitos de los corsarios eran unas de las pocas buenas noticias que corrían por Madrid. Tanto, que a veces se exageraban.

—La verdad es que si no existieran los guipuzcoanos, serían los mejores. Además hacen un gran servicio a Su Majestad, ejerciendo el corsario y hundiendo gran número de barcos a los herejes.

—Pero las guerras se ganan en tierra, y con nuestros tercios podemos doblegar...

El corpulento capitán alzó la mano haciendo callar al embajador con su gesto autoritario. Era de los que

pensaban que esta guerra se debería ganar en el mar y no en tierra. Esta idea hacía tiempo que había sido propuesta por ciertos personajes importantes en la Corte (algunos avalados por el mismísimo Olivares), pero siempre se encontraban con el rechazo de los generales que relegaban la marina a un papel secundario, dado que era un oficio poco honorable. Difícilmente un capitán que hubiera empezado de grumete podía llegar a ser caballero por haber tenido un oficio que requería trabajar con las manos.

—Tal vez Su Excelencia sea capaz de explicarme de donde salen los maravedíes que tienen los herejes. No tienen grandes extensiones de tierra donde cultivar o donde puedan pacer los animales.

—Ciertamente, no es muy grande el territorio que poseen. Son grandes comerciantes.

—¿Por donde llegan sus mercancías? ¿Por río? Solo son una pequeña parte. ¡No! Vienen por mar, ya sea del Norte o de las Indias. Y no solo eso: una buena parte del beneficio viene de la pesca del arenque.

—¿Y que hace nuestra Armada en Flandes? ¿No puede con los pescadores ni con los mercantes?

Santillana se contuvo. “¿Cómo puede dudar de nuestros marinos semejante personaje? Si tuvo el mismo tacto en Londres, no dudo que en breve deberemos luchar también contra los ingleses.”

—¿Si no fuera quien es, dé por seguro que esa insinuación le hubiera costado la vida! El número de buques de guerra de los herejes es superior y los utilizan para bloquear los puertos, con lo que no pueden hacerse a la mar con facilidad.

Viendo la cara enrojecida del capitán, el embajador decidió seguir en una línea más inocente.

—Entonces, ¿cómo salen del puerto los corsarios?

—¿Con mucha habilidad! Ese mar es muy traicionero, con días de niebla y grandes tempestades que desorganizan cualquier flota (como recordará con lo que nos pasó en tiempos del gran Felipe).

—Pues si son tan poderosas sus flotas, ¿Por qué no atacan directamente el puerto como hicieron los ingleses en Cádiz?

—El canal de acceso al puerto de Dunquerque está muy bien protegido por la fortaleza de Mardick y no es recomendable entrar en él si no es con un piloto local que conozca la ubicación de los bancos de arena.

El embajador se quedó pensativo, mirando un pájaro que empezaba a sobrevolarlos. Aunque no era un hombre de mar, tuvo claro que se acercaban a la costa.

continúa en la pág. 70

El capitán prosiguió con su defensa de los dunquerqueanos.

—Además, han construido un nuevo tipo de barco parecido a las fragatas mediterráneas a las que llamamos fragatas dunquerqueanas.

—No creo que sean comparables a nuestros galeones —dijo escéptico el embajador.

—Ciertamente no tienen ni su capacidad de carga ni sus cañones, pero no tienen parangón en lo que refiere a capacidad de maniobra. Además, en caso de necesidad pueden usar los remos para moverse.

—Para mí, no dejan de ser escoria pirata.

—Es una manera de verlo. Piense que les estamos devolviendo con creces lo que nos hacen ellos en el Caribe. A este paso, las cárceles de Dunquerque van a quedar pequeñas con tanto prisionero y deberán ampliar el tribunal de presas.

—Capitán, sigue sin convencerme. ¿De verdad cree que un pirata defenderá la verdadera Fe?

A la memoria del capitán volvió la imagen de los valientes marinos batiéndose contra los rebeldes

—Excelencia, piense que no estamos hablando de una guerra por la Fe. La suya es una lucha que raya en lo fraticida. He visto combates en los que la sangre corría por los imbornales cual río turbulento. Tienen fama de sanguinarios, pero yo también lo sería si supiera que mi destino es colgar por el cuello de una verga enemiga en el mejor de los casos.

El vigía que oteaba el horizonte desde la cofa del palo mayor por fin distinguió claramente el contorno de la costa de la provincia de las Cuatro Villas.

—¡Tierra a la vista!

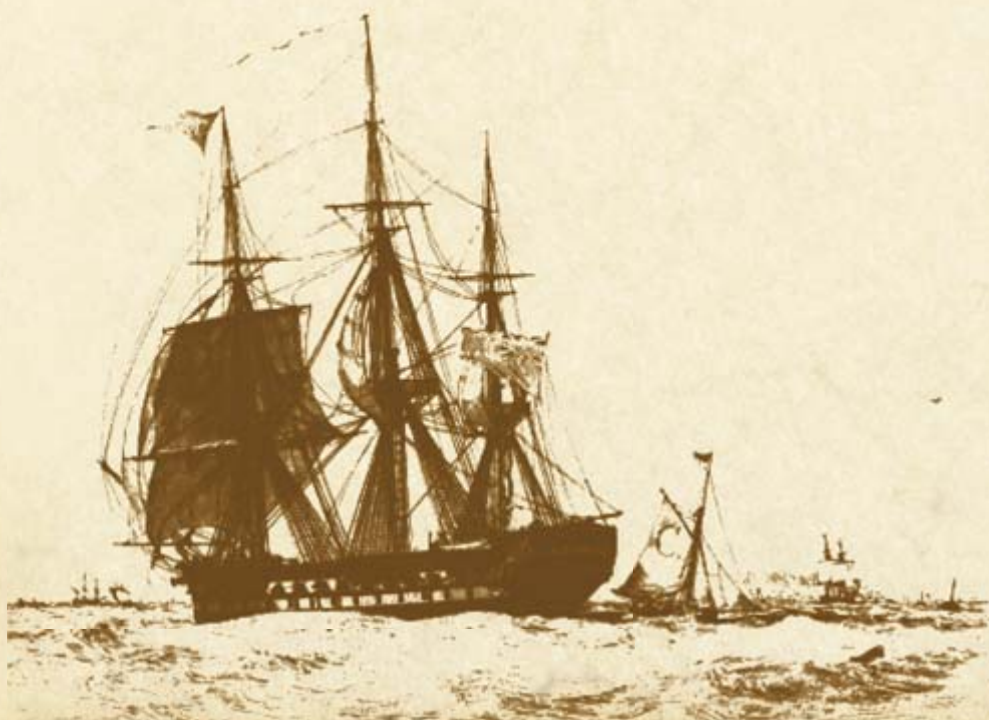
—Tal vez su Excelencia desee ordenar a sus pajes que recojan su equipaje. No tardaremos mucho en ver el puerto de Santander. Además, mis hombres van a empezar a moverse rápidamente y no me gustaría que tropezara con ellos.



Los corsarios de Dunquerque siguieron haciendo sus incursiones durante toda la guerra, provocando estragos entre las filas holandesas, y durante un tiempo llegaron a crear serias dudas a los dirigentes rebeldes sobre la conveniencia de continuar la guerra.

El mismo Rey se sentía fascinado por las acciones de estos marinos, llegando a conceder la Orden de Santiago con sus propias manos a Jacques Colaert (uno de sus almirantes más famosos).

El final de esta parte de la historia os lo podéis imaginar. En cuanto Francia e Inglaterra entraron en el conflicto, el puerto de Dunquerque fue uno de sus principales objetivos (para evitar su actividad corsaria). Tras muchos esfuerzos, el fuerte de Mardick cayó y tras él Dunquerque, que quedó en manos francesas. Aunque las correrías de sus marinos siguieron dando que hablar, ahora a las órdenes de Luis XIV...



Astilleros y Atarazanas

"(...) un bosque de mástiles, vergas, antenas, velas y banderas, con el gentío, los puestos de comerciantes, los fardos de mercancías, el martilleo de los carpinteros de ribera, el humo de los calafates y las poleas de la máquina naval con la que se despalmaban naves en la boca del Tagarete (...)"

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Las embarcaciones que se pueden encontrar atracadas en cualquiera de los muchos puertos españoles tienen procedencias muy diversas, y aunque las hay que proceden del extranjero —ya sea por haber sido compradas con dinero español o por haber sido apresada por alguno de nuestros marineros o corsarios—, la mayoría ha sido construida en alguno de los astilleros peninsulares, americanos (como La Habana y Guayaquil) o flamencos (como Ostende), astilleros ubicados normalmente al aire libre, pues son pocas las ciudades que cuentan con atarazanas cubiertas, aunque en ambas existen similares problemas: en los astilleros al aire libre era necesario parar los días que llovía o hacía mucho calor, y las atarazanas cubiertas, como las de Barcelona, eran "estrechas y oscuras, y por eso no se trabaja en invierno o en las tardes nubladas".

Y es que la construcción de un barco (no digamos ya de una armada) supone un enorme desembolso para cualquiera de las naciones del XVII, y aunque es cierto que todas ellas terminan tarde o temprano sacando de las arcas reales el dinero para su construcción, se va recurriendo cada vez más a métodos alternativos de financiación, como son, por ejemplo:

- ♦ Los asuntos, que son, simplemente, contratos entre la Corona y armadores particulares. Este sistema nunca llegó a calar del todo en España, ya que los armadores solían ser genoveses o portugueses (donde sí que había dinero) y no se llegaba a confiar del todo en ellos. Los asuntos no solían ser muy rentables para el armador, pero a cambio la Corona dispensaba "favores" para con su familia.
- ♦ El uso de aventureros extranjeros (los de Ragusa eran los más valorados). Fue un sistema muy utilizado en el XVII, ya que estos individuos ponían sus barcos a disposición del rey a cambio de obtener una parte del botín obtenido y ser nombrado General de Escuadra.
- ♦ Y el más usado en España, aparte de la financiación estatal, es el de contratar la construcción con diferentes provincias, particularmente Vizcaya, Guipúzcoa, las Cuatro Villas (la provincia cántabra y parte de Asturias) o Galicia. La provincia se encargaba de construir los barcos con ayuda real y ofrecía los hombres necesarios, mientras que la Corona suministraba la artillería y pagaba los sueldos y víveres. De esta forma, las costas de la provincia quedaban protegidas contra los piratas y se preservaba la pesca y el comercio local

(aunque con el tiempo, cuando el servicio lo demandaba, los barcos iban pasando a la Armada Atlántica y abandonaban sus respectivas provincias).

Una vez conseguido el dinero para la construcción comenzaban otro tipo de problemas. Primero había que conseguir la madera, lo que no era muy difícil, ya que los astilleros suelen estar ubicados en zonas con buena provisión de árboles (algunos pueblos llegaban a cobrar dinero por repoblar los bosques, convirtiéndose en su obligación mantenerlos), muchos más que los franceses o los ingleses, que tantos problemas tuvieron para repoblar sus bosques. Mucho más difícil era encontrar en España árboles altos con los que poder fabricar los mástiles o cáñamo para las cuerdas, y para conseguirlo había que comerciar con las lejanas tierras del Báltico o incluso comprárselo a los mismos rebeldes; todos los intentos por autoabastecerse de estos materiales, como las plantaciones de cáñamo en Andalucía, no llegaron a fructificar.

Ya tenemos, por tanto, el dinero y la madera y llega el momento de iniciar el proceso de construcción en sí: la madera se corta en noviembre, diciembre, enero o incluso febrero (se aconsejaba que se hiciera a medianoche y, a ser posible, durante las lunas menguantes, al considerarse el momento óptimo para la tala), y era normal que si la financiación para la tala de árboles se retrasaba hasta marzo, se detuviera el proceso hasta el siguiente noviembre.

Una vez cortados los árboles era necesario dejar pasar un tiempo (entre uno y dos años para la madera de roble, e incluso más; en Venecia era normal aguardar cuatro o cinco años) para curar la madera, tiempo en el que los troncos cortados se sumergen en agua, se secan al aire (lo más normal en España) o se guardaban en lugares bien ventilados. Esta fase era especialmente importante ya que la madera que no estaba bien curada se estropeaba más rápidamente que el resto, (aunque, a cambio, era más maleable) y eran muchos los astilleros españoles y holandeses que, por necesidades de la guerra, reducían, pese a todo, el tiempo de curación.


Con la madera terminada de curar (o no) se comenzaba a ensamblar el barco, comenzando siempre por el esqueleto del mismo: primero la quilla, luego la roda, le seguía el codaste y, por último, las cuadernas. Se colocaba entonces la tablazón del barco y las cintas, a las que seguían el resto de componentes. Terminada la fase de carpintería llegaba el periodo de adaptación del barco al mar: se calafateaba (se introducía cáñamo o estopa en las juntas), se le daba brea y se conseguía de esta forma hacerlo estanco. La duración de todo el proceso de carpintería y adaptación era variable según los astilleros, el tamaño del barco y el número de hombres, y en el caso de los galeones solía superar por bastante el año de trabajo.

Llegaba el momento pues de botar el barco, lo que podía suponer un esfuerzo considerable en caso de tratarse de una gran embarcación (existieron galeones que necesitaron la fuerza de 400 yuntas de bueyes trabajando todo un día para conseguir botarlo), proceso que tenía lugar siempre durante la fase de marea alta. Y una vez en el mar, había que remar

todo el trabajo con la colocación del aparejo: la instalación de los mástiles y los remos —con maderas traídas del Báltico principalmente—, y la colocación de las velas de hilo de cáñamo traído del norte y los cables del mismo material —el número de metros de cuerda para un barco era considerable.

Llegados a este punto ya tenemos un barco capaz de navegar, pero no acaban aquí ni los trabajos ni los problemas, pues queda todavía pertrecharlo, avituallarlo y buscar marineros, lo que, en resumidas cuentas, podía aumentar el tiempo y el dinero necesarios para la construcción dos y tres veces. Pertrechar un barco quiere decir que hay que armarlo e instalar su artillería, normalmente culebrinas y medios cañones, una artillería que, comparada con la usada en tierra, es más imprecisa y menos maniobrable. España contaba por entonces con muy buenas minas de hierro dedicadas a la fabricación de artillería; lo que no tenía eran artesanos capaces de fabricarlas. Por eso se solía recurrir con frecuencia a importar piezas de artillería, especialmente de Inglaterra, al menos hasta mediados de la década de 1630, cuando el centro de fabricación de Liérganes (cerca de Santander) comienza a suministrar la artillería de la flota española. Por desgracia, los cañones españoles se construían con hierro colado, que era cuatro veces más barato que el bronce, pero a cambio se corroían mucho antes, eran bastante más pesados y frágiles, lo que obligaba a utilizar más hombres para utilizarlos y reducía el alcance eficaz a la mitad porque no podían poner la cantidad habitual de pólvora a riesgo de resquebrajarlo. Estos cañones no fueron nunca parte *integral* de un barco: lo normal era instalarlos cuando la embarcación zarpaba y desinstalarlos al llegar a puerto, con la posibilidad de llevar más o menos, según la peligrosidad de las aguas en las que se aventurara el barco o la cantidad de mercancía a transportar en sus bodegas.

Junto a la artillería topamos con un problema que fue aumentando conforme crecían las hostilidades de España con otras naciones. Nos referimos a la pólvora. Aunque las materias primas para su fabricación podían encontrarse fácilmente en la Península —salitre de Granada, Jaén, Murcia o del Priorato de San Juan, y azufre de Hellín—, su producción era terriblemente cara, y aunque llegaron a establecerse fábricas de pólvora en Málaga, Cartagena y Pamplona para tratar de paliar el problema, nunca llegó a solventarse del todo.

Por último, aparejado y pertrechado un barco, era necesario adquirir las vituallas necesarias para poder hacerse a la mar; lo que era, sin dudar, el proceso más laborioso de todos debido, por una parte, a los problemas derivados de la conservación de los alimentos, problemas que se solucionaban utilizando bizcocho, salazones y toneles, y si se deseaba carne fresca, subiendo a bordo animales vivos. Por otro lado, seguía el problema del dinero para avituallarlo, pues no era raro que los proveedores acostumbraran a pedir dinero en mano o que se les abasteciera del trigo necesario para confeccionar el bizcocho. En las Flotas, este trabajo requería una gran previsión (y secreto) por parte de los funcionarios de la Armada, para evitar que la demanda disparara los precios para beneficio de los oportunistas. 

Combate Naval

“Quisieron los herejes, como acostumbran, jugar de la artillería tirando de lejos con sus cañones de cuarenta libras y con las culebrinas, merced a la pericia en las maniobras de sus tripulaciones, más hechas a la mar que los españoles (...)”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

La carencia en España de una artillería potente y precisa —ya hemos dicho que los cañones se construían en hierro en lugar de bronce—, y el peso de la tradición de infantería existente en España, condicionó mucho a los capitanes españoles que siempre prefirieron el combate “penol a penol”, con los barcos en contacto directo y mediante el abordaje. En cambio, tras la batalla con la Armada Invencible, los ingleses empezaron a utilizar una táctica diferente, manteniéndose siempre a distancia y rehuyendo en todo lo posible el abordaje hasta que no tenían clara la victoria. Esta manera de actuar de los ingleses y los holandeses se seguía considerando en España, hasta muchos años después, una forma de batalla “poco honorable”.


Y es que la artillería en España siempre fue uno de los grandes problemas que tuvo que soportar la armada del siglo XVII. Como ya comentamos anteriormente, los cañones de un barco no eran parte integrante del mismo: al zarpar del puerto de salida se instalaban todos aquellos que se consideraban suficientes y al atracar en el puerto de llegada se descargaban y se almacenaban en tierra, para, más adelante, pasar a formar parte de las defensas de otro barco o incluso del propio puerto, quedando mientras tanto en poder del Mayordomo de Artillería del puerto, un funcionario encargado de registrar y controlar el flujo de artillería.

Pero dentro del barco, el verdadero gobernante en lo referente a sus cañones fue siempre el condestable —llamado también maestro artillero—, pues se encargaba personalmente de revisarlos uno a uno cuando eran subidos a bordo y de indicar donde debían instalarse, colocar los de ánima abierta (falconetes y bombardas) en las cubiertas superiores, y los de ánima cerrada en las inferiores. Establecía también los turnos de guardia de los artilleros del barco, que estaban obligados a mantener siempre dos botafuegos encendidos y otros dos apagados para actuar con premura en caso de tener que utilizar la artillería. Cada uno de los artilleros de un barco era asignado por el condestable a un cañón en concreto y se responsabilizaba de su mantenimiento. El resto, mientras tanto, descansaba, dormía —si le correspondía— o ayudaba al resto de sus compañeros en las faenas, pues seguían siendo marineros como el resto. Durante el combate, el condestable estará también encargado de dirigir a todos los artilleros y vigilar que cada tres disparos realizados se refresque el arma con vinagre.

Y es que al llegar el momento del combate, la actividad a bordo de un barco se multiplica: hay marineros que trepan

lo antes posible a las jarcias para encadenar las vergas y prevenir de esa forma que puedan caer sobre los artilleros de la cubierta, otros extienden redes sobre las cubiertas altas para evitar los abordajes o la caída de escombros, y todos miran hacia el horizonte en busca del enemigo. Las cubiertas se rocían de arena para evitar resbalones, se guardan apresuradamente los coys para que no se rompan con las astillas volantes o las balas, y los mejores tiradores del barco se van apostando para disparar con sus mosquetes sobre los oficiales enemigos. Mientras tanto, el capitán grita sus órdenes, resolviendo de cabeza decenas de cálculos y problemas para aumentar la navegabilidad de su barco.

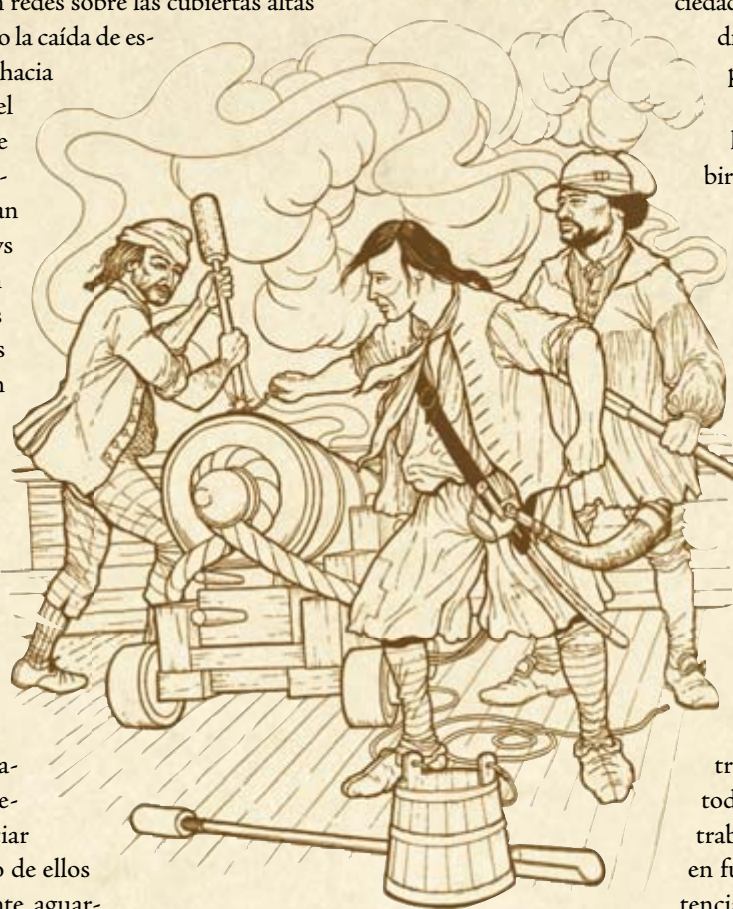
Bajo cubierta, las dotaciones de artilleros esperan el momento de iniciar el combate, y por debajo de ellos el cirujano y su ayudante aguardan a que comiencen a llegar los heridos hasta su improvisada mesa de operaciones —un baúl o similar—, donde deberán trabajar sin anestesia de ninguna clase: a lo más que pueden aspirar los desdichados que se postren en ella es a aguantar el dolor con una correa entre los dientes o a emborracharse previamente con algo de licor.

Y cuando llega el momento del combate, todo se transforma en un caos: el rugido de los cañones se mezcla con el sonido de los proyectiles enemigos chocando contra el casco, todo se llena de humo, de pólvora, de miradas sobresaltadas, de gritos, de órdenes. La luz solar desaparece bajo la humareda y en ocasiones cuesta respirar en su interior. Ya solo resta esperar a que salga un vencedor de todo ese encuentro... 

La Vida de un Marinero

"Alborotaban casi todos, dichosos ante la proximidad de la tierra, sabiendo que estaban a punto de acabar las zozobras del viaje, el peligro de ser arrojados por vientos contrarios sobre la costa, el hedor de la vida bajo cubierta, los vómitos, la humedad, el agua semipodrida y racionada a medio cuartillo por día, las habas secas y el bizcocho agusanado."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)



La vida en el mar es una experiencia realmente dura: sueldos escasos, enfermedades, plagas, batallas, piratas, suciedad, trabajo... Son tantas dificultades que cualquier persona puede llegar a preguntarse que es lo que lleva a un hombre a subirse a un barco para dejarse la piel y la vida en el mar.

Lo cierto es que las motivaciones son muy diferentes según la persona: desde el que se enrola por costumbre familiar, hasta el que desea huir de un amo cruel, de la miseria, de un delito, o de su mujer —aunque si se descubre que un marinero está casado debe obtener un permiso ante notario de su mujer válido para tres años—, sin olvidar a todos aquellos que desean trabajar para, basándose en fuerza de voluntad, resistencia y buena suerte, entrar como grumete y salir capita-

neando un galeón de guerra (no lo consiguió nunca nadie, pero era, al menos en teoría, factible).

A todos los marineros embarcados se les promete un buen sueldo, que será pagado religiosamente cada mes, un permiso invernial, el pago a sus esposas e hijos de una ración ordinaria por cada día que sus maridos estuvieran embarcados, y un pasaje con comida para el viaje de regreso a sus casas. Pero del dicho al hecho hay, como todo el mundo sabe, mucho trecho y no era raro que se rompieran algunas, varias o todas de estas promesas, y puede que tras once o más meses de viaje, los marineros hubieran cobrado tan solo tres. Y no hablemos del permiso invernial que se convirtió con el tiempo en una promesa tan habitual como inexistente.

De todas formas, siempre era preferible embarcarse de forma voluntaria que verse obligado a ello, pues no eran raras las levas obligatorias, especialmente en la zona de Andalucía, Asturias o Galicia (aunque se considerara "malos marineros" a sus pescadores). También las hubo en Vizcaya y en Guipúzcoa, aunque en estas provincias la leva suponía un grave problema, pues allí, hasta el más desdichado se le daba de hidalgo y sabido es que no se puede forzar a un noble a embarcarse contra su voluntad. Sin embargo, en otras regiones, como en Cataluña, nunca se realizó leva obligatoria alguna, pues se acogían a viejos fueros y tradiciones.

También es cierto que, en muchas ocasiones, algunos de los marineros voluntarios que, sobre el papel, se embarcaban en un barco nunca llegaban a subir a él. Por ejemplo, muchos eran los que se alistaban dos veces para el mismo viaje y así recibir de esa forma una paga doble por adelantado; otros desertaban tras cobrar el primer adelanto (o se escapaban si se trataba de una leva obligatoria, ya fuera durante el camino hacia el puerto o dentro del propio barco, tirándose al mar mientras zarpaba para ganar la costa a nado). Pero había que tener mucho cuidado, pues las penas que la Justicia otorga a los desertores podían llegar a ser muy severas: desde servir cinco años en la Armada (o en galeras) sin cobrar ni un maravedí, a ser condenado a recibir tratos de cuerda —quedar suspendido de las manos atadas en la espalda—. Y no crean que la Justicia olvidaba así, sin más, a los desertores, pues no era extraño que cuando no podía apresarlos con sus hombres se pagara a cazadores de recompensas para encontrarlos y ponerlos a disposición de la Justicia del Rey.

Una vez a bordo, las penalidades de tierra se veían incrementadas por las duras condiciones del mar. Cada uno de los marineros tenía unas obligaciones que atender durante el día y un diminuto espacio para descansar y guardar sus pertenencias, que solía reducirse a un baúl con su equipaje, normalmente exiguo, y su ropa, tan variopinta como eran los propios marineros: muchas camisetas de lana, blusas, capas cortas, capuces, cogullas, bonetes rojos de lana con vueltas azules, etc.



El día a día se regulaba mediante las guardias, tres etapas de ocho horas que comenzaban cuando uno de los pajes daba la vuelta a un reloj de arena mientras entonaba una canción. Cada una de las guardias recibía el nombre del oficial del barco que la dirigía: la guardia del capitán (desde las 4 de la tarde hasta medianoche), la del piloto (desde medianoche a las 8 de la mañana) y la del maestre (desde las 8 de la mañana a las 4 de la tarde). Cada una de estas guardias se dividía a su vez en otras dos de cuatro horas en la que los marineros se turnaban.

El día empezaba siempre al comenzar la guardia del maestre. En ese momento, el paje encargado de dar la vuelta al reloj entonaba la canción de la mañana:

*Bendita sea la luz,
y la santa Veracruz,
y el Señor de la verdad,
y la Santa Trinidad;
bendita sea el alma,
y el Señor que nos la manda;
bendito sea el día
y el Señor que nos le envía.*

A continuación el paje rezaba un padrenuestro, un avemaría y realizaba el saludo matutino: “Amén. Dios nos dé buenos días; buen viaje; buen pasaje haga la nao, señor capitán y maestre y buena compañía, amén; así faza buen viaje, faza; muy buenos días dé Dios a vuestras mercedes, señores de popa y proa”. Y allí continuaba el paje, siempre junto al reloj, para girarlo cada vez que se vaciaba (cada media hora), y avisar a la octava vuelta al siguiente turno de su guardia.

Lo primero que se hacía todas las mañanas, una vez comenzada la guardia del maestre, era sacar el agua que hubiera entrado en la sentina del navío durante la noche, utilizando para ello las bombas de achique, un trabajo exclusivo de los carpinteros y los calafates. A continuación, el resto de marineros agitan las velas para comprobar que se encuentran en perfectas condiciones, y realizan las tareas cotidianas del barco: se friega la cubierta y las batayolas, se revisan los aparejos, se fabrican cuerdas nuevas con cabos viejos, se largan velas (si el capitán desea aumentar la velocidad), se aferran o recogen, se calafatean las grietas del barco, se leva el ancla, se remiendan las ropas o las redes, se limpian los botes... Todo ello acompañado por el sonido de las canciones que entonan los marineros, cada una con un ritmo determinado según el trabajo a realizar, una costumbre marinera que se denomina *salomar*, costumbre permitida solo en barcos mercantes, que en la armada es costumbre prohibida. El encargado de marcar el ritmo de estas canciones solía ser el contramaestre (con su voz o un silbato), el guardián o un marinero veterano, ya lo hiciera inventándose la letra o cantando alguna canción que hubiera aprendido años antes. Los demás, mientras trabajaban, contestaban a coro o guardaban silencio, según fuera la tonada.

Durante cada uno de los turnos de una guardia también se calculaba la velocidad del barco utilizando un palo, que era arrojado por la proa: la distancia avanzada por el barco respecto al palo (representada por muescas en la borda) en un periodo determinado de tiempo eran los nudos que avanzaba la embarcación. Una vez calculada se apuntaba en una pizarra y se transfería más tarde al cuaderno de bitácora, el libro en el que se anotaban todos los acontecimientos que tuvieran lugar durante la travesía y que recibía ese nombre por guardarse en la bitácora, un armario cercano al timón.

Durante el día las comidas principales que realizaba el marinero eran el almuerzo de mediodía y la cena de la noche, pues el desayuno se realizaba a base de bizcocho con agua. Toda la tripulación comía junta o donde podía encontrar un sitio, excepto el capitán, el maestre, el piloto y el escribano que comían aparte. El dispensero del barco era el encargado de racionar las vituallas y de cocinar, valiéndose para ello del fogón, una caja metálica y rectangular con tres lados, abierta por la parte superior y con el fondo relleno de arena, donde podía encender el fuego de leña ya que los lados metálicos le resguardaban del viento.

Una vez sentado a la mesa, el marinero se encontraba alimento que era, al menos, variados: carne salada, tocino, pescado en salazón (especialmente bacalao), queso (tan duro que se podían tallar botones con él), legumbres (garbanzos, guisantes, etc.), vino, aceite, vinagre, bizcocho (pan de harina sin levadura horneado dos veces para su mejor conservación) y mazamorra (migajas y trozos de bizcocho guisados con agua, aceite y ajo). Como se puede ver, era necesario tener una buena dentadura para poder masticar toda esta comida —a excepción de los gusanos que habitaban el bizcocho—. En los barcos más grandes también se solían llevar algunos animales vivos, alimentados con bizcocho y mazamorra, y de los que poder obtener carne fresca o huevos.

Cada uno de los marineros recibía como ración diaria, según rezaban las correspondientes ordenanzas, una libra y media de bizcocho (700 gramos) y dos pintas de vino (2 litros), acompañadas por seis libras de cerdo (2,8 Kg) cuatro días a la semana o de bacalao los tres restantes, y una mezcla de arroz y garbanzos. El aceite de oliva y el vinagre se incluía dentro de las raciones, y los días de tormenta o de batalla, al estar prohibido hacer fuego en la cocina del barco, se cambia la carne por queso. Los galeotes y forzados que hubiera en el barco recibían, naturalmente, raciones menores. De todas formas, lo normal era que los capitanes o los armadores del navío acortaran las raciones de sus hombres y así poder reducir gastos.

Y tras comer llegaba la hora de evacuar: se asomaban las partes al “jardín” y se dejaba hacer a la naturaleza (sin comentarios), o, si el marinero era pudoroso, se descendía a la sentina, tan llena siempre de agua estancada y materiales de desecho que muchos eran los que llegaban a perder la consciencia con oler tan solo la pestilencia que de allí emergía. Los pasajeros, pajes y grumetes que estuvie-

ran poco acostumbrados a viajar en barco tenían menos dificultades, ya que el mareo y las náuseas les obligaban a vomitar por la borda todo lo que habían ingerido ese día.

Y es que el mareo es para el marinero lo que el sarampión para un niño, un mal pasajero al que hay que acostumbrarse con el tiempo, ya que cosas peores tiene que afrontar uno dentro de un barco, como acostumbrarse a la presencia permanente de piojos, pulgas, ladillas y chinches que acostumbran a proliferar en las costuras de la ropa, en la piel de las reses transportadas, en los rellenos de los colchones, y en los sobacos, barbas o genitales de los propios marineros. Sin olvidarnos, claro está, de ratas y cucarachas, que además de causar un daño enorme en las provisiones y vituallas del barco, pueden llegar a infectar a la tripulación alguna que otra enfermedad. Pero si hablamos de enfermedades, de verdaderas enfermedades, mejor será que hablamos cuanto antes del dañino escorbuto, aunque fueran pocos los españoles que llegaron a padecerlo alguna vez (algunos dicen que por ser poco dado el marino español a realizar viajes largos y otros que por la dieta mediterránea), sin olvidarnos de estreñimientos, disentería, fiebres y la multitud de fracturas que producen las caídas y el manejo de las armas de mano o los cañones.

Para poder aliviar el sufrimiento de un marinero enfermo o herido, se le lleva inmediatamente a presencia del cirujano o cirujano-barbero que casi todos los barcos procuran llevar, un miembro de la tripulación que procura no separarse nunca de su caja de medicamentos —llena a reventar de jarabes, bálsamos, lectuarios, emplastos, aceites, aguas, polvos, preparaciones y drogas de muy diversa índole—, ni de su instrumental: sierras, navajas, tijeras, alicantes, martillos y sondas, necesarios para amputar miembros o vendar heridas. Y como nada hay mejor que escuchar a los vivieron los hechos en sus propias carnes, escuchemos por un momento al cronista Alvar Núñez Cabeza de Vaca hablarnos de una operación de la época en el interior de un barco:

“Yo le toqué y sentí la punta de la flecha y vi que la tenía atravesada por la ternilla, y con un cuchillo que tenía le abrí el pecho hasta aquel lugar, y vi que tenía la punta atravesada y estaba muy mala de sacar; torné a cortar más y metí la punta del cuchillo y con gran trabajo en fin la saqué. Era muy larga y con un hueso de venado le di dos puntos; y se me desangraba. Y con una raspa de cuero le estangué la sangre.”

De todas formas, mitiguemos un poco la desazón del lector tras estas palabras, pues los cirujanos acostumbraban a prescribir a los enfermos descanso y alimentos especiales, como bizcocho blanco, azúcar, almendras, pasas, huevo y pollo, y dejan la cirugía únicamente para heridos y casos extremos, algunos de los cuales, por desgracia, no llegaban a levantarse nunca más de la mesa de operaciones del cirujano. A estos pobres desgraciados se les oficiaba un funeral

diferente según se tratara de un oficial —con música, cañonazos, una misa y se le devuelve a tierra— o de un marinero —una breve ceremonia, una oración de despedida, se le cargan las ropas de piedra, se envuelven en una mortaja de lona y de cabeza al mar—, pues ya lo dice un refrán: “El muerto es del mar, cuando la tierra lejos está”.


Pero regresemos con los vivos, que de los muertos poco se puede aprender ya. Cuando llega el anochecer al barco, tras la cena, el capitán ordena a sus hombres que se retiren todos a dormir excepto los que estén de guardia. Un paje va deseando las buenas noches a todos (“*Amén, y Dios nos dé buenas noches; buen viaje, buen pasaje haga la nao, señor capitán y maestre y buena compañía*”) mientras acude con una lámpara a la caja de bitácora. Luego se recita un padrenuestro, un avemaría, un credo y una salve.

Cada uno de los miembros de la tripulación tiene designado un lugar concreto para descansar y dormir. El capitán se aloja en la cámara principal del barco, siempre en el puente de popa. El maestre se aloja en la “astilla”, en la primera cubierta, junto a la entrada de la bodega, mientras que el piloto ocupa el camarote junto al guardián (encima de la cámara principal del capitán). El condestable y los artilleros se retiran a la santabárbara (el polvorín, situado normalmente en la primera cubierta, entre el palo de mesana y la popa). El capellán (si lo hay) se aloja también en la santabárbara o en la toldilla (parte cubierta del alcázar), entre el palo mayor y la cámara principal. El cirujano duerme junto a sus cajas de medicamentos cerca de la escotilla de la primera cubierta. Y el resto de oficiales y marineros duermen donde pueden, normalmente en las zonas más adelantadas del alcázar (si el barco tiene) o en la primera cubierta, entre el palo mayor y la popa. Los grumetes, por su parte, descansan entre los marineros y el castillo de proa, y los pajes donde quede sitio libre (normalmente en el puente). Si el barco lleva pasajeros, estos pueden pagarse una estancia privada (si hay sitio en el barco; por ejemplo, en un galeón no se podían llevar a más de 17-20 pasajeros de esta forma) o se alojan en las zonas libres del barco.

Terminada la descripción del quehacer cotidiano de un marinero del siglo XVII cabe preguntarse si alguna vez disponían de algún momento de ocio a lo largo del día. Lo cierto es que sí, ya que durante la tarde los marineros que no estuvieran de guardia podían descansar o divertirse con los escasos entretenimientos de que se disponía a bordo: se podía jugar a los naipes o a los dados (aunque estuviera prohibidos, muchos se arriesgaban o recibían el beneplácito de los mismos oficiales), se cantaba, se contaban historias, se representaban obras de teatro, se tocaba algún que otro instrumento (normalmente, una guitarra), se bailaba en la cubierta a la luz de un farol, se organizaban carreras entre los animales que transportaba el navío, se celebraban peleas de gallos, se pescaba, se limpiaban mutuamente los piojos, se cuidaba de alguna mascota que se hubiera subido a bordo (pajarillos o grillos en pequeñas

jaulas), o si el barco quedaba al paio por falta de viento, muchos eran los marineros que se lanzaban al agua para nadar un poco y refrescarse.

Todos estos divertimentos, especialmente las cartas y los dados, podían llegar a provocar alborotos entre la tripulación, alborotos que se castigaban duramente, pues la disciplina es asunto sagrado para marineros y oficiales (hasta los piratas y los corsarios la cumplían). Si algún miembro de la tripulación cometía algún delito solía ser castigado, como mínimo, con un número proporcional de azotes, pero si el delito era especialmente grave (y para un capitán era grave el juego, el robo, las peleas entre compañeros o con un oficial o la destrucción del equipo del barco), podía llegar a decretarse la muerte del infractor.

No era raro, pues, que con tales perspectivas, cada vez que un barco recalara en un puerto, sobre todo tras un largo viaje, los marineros bajen lo antes posible a tierra para gastarse su paga en buenas comidas, en buenas bebidas y en mujeres más o menos buenas. 

Glosario de Términos Náuticos

“El patrón había soltado las amarras, y el marinero, tras alejarnos de la orilla empujando con un remo, iza-ba la vela.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

El lenguaje naval es, además de complejo, muy extenso. Por eso, aunque este glosario es tan sólo una ínfima parte de lo que supone un verdadero diccionario de términos navales, pero hemos creído conveniente incluirlo para comprender en su totalidad algunos de los términos utilizados en el dossier, además de para “sazonar” la ambientación de cualquier aventura marítima. Esperemos que os sirva.

Las palabras que aparecen en *cursiva* dentro de la descripción remiten a una entrada del mismo glosario (por ejemplo, en la descripción de Fragata aparece *palos* en letra cursiva, ya que también puedes encontrar una descripción de *palo* en este glosario).

- ♦ **Abarloar:** Situar un buque al lado de otro o de un muelle, de modo que esté en contacto con su costado.
- ♦ **Abatimiento:** Desviación del rumbo que sufre la embarcación, cayendo a sotavento debido al viento.
- ♦ **Achicar:** Extraer el agua que hubiese entrado en un barco.
- ♦ **Adrizar:** Enderezar una embarcación que iba escorada.
- ♦ **Aferrar:** Recoger una vela y unirla a su verga para que no reciba el viento.
- ♦ **Alcázar:** Espacio en la cubierta superior de los buques, comprendido entre el palo mayor y la popa o la toldilla. También se denomina plaza de armas.
- ♦ **Almiranta:** Nao de una armada o de una de sus es-cuadras donde va el segundo al mando; en algunas

ocasiones se usa también para referirse a una galera de categoría similar.

- ♦ **Alto Bordo:** Costado de un barco alto.
- ♦ **Amura:** Parte de los costados del barco donde éste empieza a estrecharse para formar la proa.
- ♦ **Aparejar:** Guarnecer a un barco de todos sus palos, perchas, jarcias y velamen poniéndolo en condiciones de navegar.
- ♦ **Arboladura:** Conjunto de palos y vergas de un barco.
- ♦ **Asiento:** Contrato entre el rey y financieros, constructores navales o proveedores de municiones.
- ♦ **Astillero:** Lugar donde se construyen y reparan las embarcaciones.
- ♦ **Atarazanas:** Centro de construcción de barcos y armamento naval. En particular se refiere a la Fábrica Real de Galeras de Barcelona.
- ♦ **Avante:** Adelante.
- ♦ **Babor:** Lado izquierdo del barco según se mira hacia proa.
- ♦ **Bajamar:** Estado de la marea en su mayor descenso.
- ♦ **Ballestilla:** Instrumento usado para obtener la altura de los astros.
- ♦ **Barlovento:** La parte de donde viene el viento, con respecto a un punto o lugar determinado.
- ♦ **Barrenar:** Navegar sobre una ola, como lo hace una tabla de surf.
- ♦ **Batayola:** Caja cubierta con encerados que se construye junto a la borda y donde se recogen los coyotes de la tripulación.
- ♦ **Bauprés:** Percha lanzada por la proa de la embarcación que permite llevar hacia delante el arraigo de los estays, con el objeto de envergarse mayor cantidad de velas de proa.
- ♦ **Bodega:** Espacio interior de los buques desde la cubierta inferior hasta la quilla.
- ♦ **Bogar:** Remar de espaldas al sentido de la marcha del barco.
- ♦ **Borda:** Parte superior del costado de un buque. También se le denomina regala.
- ♦ **Borda Libre:** Distancia entre la línea de flotación del barco y la cubierta principal.
- ♦ **Bornear:** Cambiar rápida y sorpresivamente la dirección del viento.
- ♦ **Botafuego:** Varilla de madera que sujeta una mecha y que permite, desde cierta distancia, disparar un cañón.
- ♦ **Botar:** Echar al agua un buque.
- ♦ **Brea:** Betún artificial compuesto de pez, sebo, resina y otros ingredientes, que se da a la madera de los barcos para protegerlas contra la intemperie.
- ♦ **Cabecear:** Moverse el barco levantando y bajando alternativamente la proa.
- ♦ **Cabo:** Cualquiera de las cuerdas que se utiliza a bordo.
- ♦ **Cabotaje:** Navegación que se hace de puerto a puerto, por las inmediaciones de la costa tomando como guías los puntos salientes de ésta.
- ♦ **Calado:** Distancia existente entre la parte inferior de la quilla y la línea de flotación de un barco.
- ♦ **Calafatear:** Rellenar con cáñamo o estopa las juntas de las tablas del casco y cubierta y cubrirlas luego con brea o masilla.
- ♦ **Capear:** Maniobra realizada con las velas y el timón, de manera tal que el buque, a pesar de la acción del viento y el mar, se mantiene en la misma posición defendiéndose del embate de las olas.
- ♦ **Capitana:** Buque insignia de una armada o de una de sus escuadras, o de una escuadra de galeras, donde iba el capitán general, el jefe supremo.
- ♦ **Ceñir:** Navegar contra el viento en el menor ángulo posible. También se denomina navegar de bolina.
- ♦ **Cinta:** Listón de madera que va por la parte exterior del buque en toda su longitud y sirve para defender el costado.
- ♦ **Codaste:** Pieza puesta verticalmente sobre la quilla en su extremo más próximo a popa y que sirve de sostén a toda ésta.
- ♦ **Cofa:** Meseta colocada horizontalmente en el cuello de un palo para facilitar la maniobra de las velas altas y situar los vigías.
- ♦ **Corredera:** Instrumento para medir distancias y velocidades durante la navegación.
- ♦ **Cortar la Proa:** Al cruzarse dos barcos, pasar uno por delante de la proa del otro.
- ♦ **Coy:** Paño de lona cuadrada que sirve de cama a los marineros colgándola del techo o en la cubierta.
- ♦ **Cuaderna:** Cada una de las piezas curvas cuya base encaja en la quilla del buque y desde allí arranca a ambos lados, formando las costillas del mismo.
- ♦ **Cubierta:** Cada uno de los pisos de un navío situados a diferente altura.
- ♦ **Dársena:** Recinto artificial en la parte interior y más resguardada de los puertos para la conservación y carenado de embarcaciones.
- ♦ **Deriva:** Desvío de una embarcación de su verdadero rumbo por efecto de la corriente.
- ♦ **Derrota:** Trayectoria descrita por una embarcación.
- ♦ **Derrotero:** Publicación con gran cantidad de datos sobre los puertos, regímenes de viento, obstáculos, etc.
- ♦ **Desarbolar:** Destruir o derribar los palos de una embarcación.
- ♦ **Driza:** Nombre que se da a los cabos que izan las velas en los palos.
- ♦ **Empavesar:** Adornar la embarcación en los días de fiesta.
- ♦ **Encrespase:** Hablando del mar, alterarse éste elevándose las olas con la fuerza del viento.
- ♦ **Escorar:** Inclinar el velero hacia una banda.
- ♦ **Escotilla:** Acceso a la cabina desde cubierta.
- ♦ **Eslora:** Longitud de un barco desde proa a popa.
- ♦ **Espolón:** Punta en que remata la proa de una nave.
- ♦ **Estela:** Rastro que deja la navegación del barco al mover las aguas.

- ♦ **Estibar:** Distribuir de forma conveniente los pesos del buque.
- ♦ **Estima:** Cálculo de la situación del barco fundado en los rumbos, distancias navegadas, corrientes probables y abatimiento.
- ♦ **Estribor:** Lado derecho del barco según se mira hacia proa.
- ♦ **Flechaste:** Cada uno de los travesaños que sirven de peldaños para subir a los palos.
- ♦ **Fondear:** Amarrar una embarcación al fondo mediante un cabo, cadena o ancla.
- ♦ **Fragata:** Embarcación de tres *palos* (trinquete, mayor y mesana) y aparejo de vela cuadra.
- ♦ **Francobordo:** Distancia media entre la línea de flotación y la borda.
- ♦ **Galeón:** Embarcación grande (tres o cuatro palos) y de alto bordo.
- ♦ **Gobernar:** Dirigir el barco con el timón.
- ♦ **Gualdrapazo:** Golpe que dan las velas contra los mástiles y las jarcias por efecto del viento.
- ♦ **Guinda:** Altura de un palo.
- ♦ **Guiñada:** Movimiento de un buque que cae sucesivamente de una banda a la otra, ya sea por marejada, mal gobierno, etc.
- ♦ **Imbornal:** Perforación por la que puede drenar el agua que se embarca.
- ♦ **Jabeque:** Embarcación de tres *palos*, con velas latinas.
- ♦ **Jarcia:** Aparejo o cabo de una embarcación.
- ♦ **Lastre:** Material pesado que se suspende de la quilla o en el fondo de la sentina para dar estabilidad al barco.
- ♦ **Manga:** Anchura de un barco de babor a estribor.
- ♦ **Mascarón:** Talla en madera que adorna la proa del barco.
- ♦ **Nudo:** Sistema de expresión de la velocidad de un navío. Cada nudo equivale a una milla náutica por hora (o sea, 1.852 metros por hora).
- ♦ **Orientar:** Disponer el aparejo o una vela de modo conveniente para su mejor rendimiento ante el viento.
- ♦ **Palo:** Mástil de una embarcación destinado para sostener las *vergas*. Existen diferentes tipos de palos según su ubicación: mayor (el más alto del buque y que sostiene la vela principal), trinquete (el más cercano a proa) y mesana (el más cercano a popa).
- ♦ **Pañol:** Cualquiera de los compartimentos que se hacen en diversos lugares del barco para estibar objetos. Se les nombra según su contenido.
- ♦ **Patache:** Embarcación auxiliar pequeña, de dos mástiles, usada en las flotas para comunicaciones y reconocimiento.
- ♦ **Popa:** Parte trasera del barco.
- ♦ **Porta:** Cualquiera de las aberturas o ventanas rectangulares que se practican a los costados del barco.
- ♦ **Portalón:** Abertura en la borda de un barco, donde están las escalas para subir a bordo.
- ♦ **Proa:** Parte delantera del barco.
- ♦ **Quilla:** Pieza de madera que va desde proa a popa por la parte inferior del barco y sobre la que se asienta toda su *armazón*.
- ♦ **Resaca:** Movimiento del mar al retirarse.
- ♦ **Rolar:** Escorar el barco alternativamente a una y otra banda.
- ♦ **Roda:** Pieza gruesa y curva que forma el remate de proa de las naves.
- ♦ **Saloma:** Canto marinero mientras se trabaja, para hacer de esa forma simultáneo el esfuerzo de todos.
- ♦ **Sentina:** Cavidad inferior de la nave, donde se reúnen las aguas que se filtran por los costados y cubierta del buque, y que pueden ser expulsadas después con las bombas de achique.
- ♦ **Singladura:** Millas náuticas recorridas por un barco en 24 horas. Se suelen contar de un mediodía al siguiente.
- ♦ **Sondear:** Determinar la profundidad del lugar.
- ♦ **Sotavento:** Lado contrario a donde viene el viento.
- ♦ **Tablazón:** Conjunto de tablas del barco unidas convenientemente entre sí.
- ♦ **Toldilla:** Cubierta parcial que tienen algunos barcos a la altura de la borda, desde el palo mesana hasta la popa.
- ♦ **Verga:** Palo que cuelga de un mástil y sirve para sostener una vela.
- ♦ **Virar:** Cambiar de bordada el barco.
- ♦ **Zafarrancho:** Secuencia ordenada de actividades para efectuar una determinada tarea (zafarrancho de baldeo, de incendio, etc....). 



EL MAR EN EL CAPITÁN ALATRISTE JDR

Por Antonio Polo y Alfons Barba

Nuevas Clases de Personaje

"Gente gentil e inurbana, que no sabe otro lenguaje que el que se usa en los navíos; en la bonanza son diligentes; en la borrasca perezosos; en la tormenta mandan muchos y obedecen pocos; su Dios es su arca, y su rancho y su pasatiempo ver mareados a los pasajeros."

(Miguel de Cervantes)

A continuación te presentamos cinco nuevas clases de personaje, todas ellas relacionadas con el mar, los barcos y la navegación, para que puedas usarlas a discreción en tus partidas de *El Capitán Alatraste*. Todas las habilidades, ventajas y desventajas marcadas con un asterisco (*) aparecen descritas en este mismo dossier.

ARMADOR

"Llegaba la flota, y Sevilla, y toda España, y la Europa entera se aprestaban a beneficiarse (...). Los armadores y cargadores hacían cuentas del beneficio (...)"

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

El armador es el propietario de un barco, todo aquel que invierte su dinero para fletar un navío o toda una escuadra, y que espera sacar beneficios con ellos gracias al comercio, a la compraventa o incluso al contrabando. Es el comerciante de los mares, dispuesto a reducir sus gastos en todo momento y a multiplicar sus ganancias sin preocuparse del cómo y el porqué. Rara vez sube a alguno de sus barcos y en contadas ocasiones decide viajar con su tripulación.

Habilidades: Charlatanería, Comerciar, Cultura Local, Detectar Mentiras, Diplomacia, otro Idioma, Latines, Leyes y dos habilidades más a elegir entre comunes, escolásticas y sociales.

Ventajas Recomendadas: Buena Memoria, Don de Lenguas, Letrado, Nobleza, Riqueza.

Desventajas Recomendadas: Avaricioso, Mala Reputación, Pecadillos (Envidia, Glotonería), Problemas de Peso (Gordo), Secreto, Villano.

CARPINTERO DE RIBERA

"La vista era muy agradable, con la animación portuaria y los cargadores, carpinteros y calafates trabajando junto a los barcos amarrados en una y otra orilla."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Es el carpintero de ribera animal de astillero y de atarazanas, pues con su sudor toman forma las naves que surcarán más adelante los mares. Puede que su único trabajo sea

el diseño o la supervisión de una construcción naval, pero lo más probable es que sea uno de los muchos que inclinan la espalda a diario tallando quillas, ensamblando tablazones o puliendo cubiertas, ya sea bajo el sol o bajo la lluvia.

Habilidades: Artesanía (Carpintería), Construcción (Carpintería Naval), Habla Marinera*, Maña, Marinería, Nadar, Tregar y tres habilidades más a elegir entre comunes y de villanía.

Ventajas Recomendadas: Agilidad, Ambidextro, Dedos Ligeros, Resistencia Física, Salud de Hierro.

Desventajas Recomendadas: Iletrado, Defecto Físico, Pecadillos, Timidez.

MARINERO

"Porque si miserable es la condición del soldado en tierra, mucho peor lo es en el mar; que si allí quisiera Dios ver al hombre, no le habría dado pies y manos, sino aletas."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Las razones que pueden llevar a una persona del siglo XVII a abandonar la tierra firme y aventurarse en el mar eran muy diferentes: los había que tenían que buscarse el pan diario entre sus redes de pesca, los que deseaban buscar fortuna embarcándose hacia las Américas, los que se enrolaba en la Armada real, los que huían de algo que les aguardaba en tierra o los terminaban sus días tirando de los remos de una galera. Pero sea cual sea su motivación, todos ellos saben que les aguarda una vida terriblemente dura.

Habilidades: Cultura Local, Habla Marinera*, Maña, Marinería, Nadar, Orientación, Tregar y dos habilidades más a elegir entre comunes y de villanía.

Ventajas Recomendadas: Agilidad, Don de Lenguas, Resistencia Física, Salud de Hierro, Sentido de la Orientación.

Desventajas Recomendadas: Borracho, Defecto Físico, Indisciplinado*, Pecadillos, Pobreza, Villano.

PILOTO / NAVEGANTE

"(...) nosotros, pese a contar con buenos almirantes y pilotos y aún mejores barcos, teníamos muy valiente infantería embarcada y poco más."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Los pilotos son los auténticos responsables de llevar a buen destino un barco, y para conseguirlo debían ser capaces de averiguar mediante sus instrumentos donde se encontraban, conocer el entorno que les rodea (vientos, corrientes, escollos), y saber el mejor camino para llegar a puerto. Tan

importante era el asunto que los pilotos encargados de hacer la Carrera de Indias tenían que pasar un periodo de aprendizaje en Sevilla y pasar un examen en la Casa de Contratación, donde debían presentar también sus instrumentos.

Habilidades: Cartografía*, Cultura Local, Habla Marinera*, Marinería, Nadar, Navegación, Orientación y tres habilidades más a elegir entre comunes, escolares y sociales.

Obligatorio: ventaja de Letrado.

Ventajas Recomendadas: Buena Memoria, Nobleza, Sentido de la Orientación, Sentidos Desarrollados.

Desventajas Recomendadas: Cobardía, Intolerante, Protegidos, Sinceridad, Timidez, Vulnerable al Dolor.

PIRATA

“Vendría bien que este caballero grite algo en su lengua, y que quienes conozcan palabras inglesas o flamencas dejen también caer alguna —el capitán se permitió una ligera sonrisa bajo el mostacho—... La idea es que somos piratas.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

A pesar de lo que digan los piratas de Garfio en Peter Pan cuando cantaban aquello de *“La de un pirata es la vida mejor, se vive sin trabajar”*, lo cierto es que la vida a bordo de un barco pirata es igual que la de cualquier otro marinero; si acaso, más dura. Y no piensen solo en los piratas de los cálidos mares caribeños, que no es difícil encontrarse paseando por los puertos españoles a corsarios guipuzcoanos o flamencos, o siendo atacados en los mares peninsulares por piratas ingleses, holandeses, franceses o los terribles apátridas berberiscos y turcos, ansiosos todos ellos del oro y la plata que llegan de las Américas o de raptar a cualquiera que se le ponga por delante para sacarle un buen precio en cualquier mercado esclavista africano.

Habilidades: Habla Marinera*, Intimidación, Marinería, Nadar, Orientación, Saltar, Trepas, una habilidad de armas, y dos habilidades más a elegir entre comunes, de villanía y militares.

Ventajas Recomendadas: Agilidad, Arma de Ventaja, Resistencia Física, Rufeño, Sentidos Desarrollados.

Desventajas Recomendadas: Avaricioso, Costumbres Odiosas, Defecto Físico, Indisciplinado*, Pecadillos, Pobreza, Sanguinario, Villano.

Nuevas Ventajas

RESISTENCIA FÍSICA (1 O 2 PUNTOS)

“Se debatía sin resignarse a morir, el hideputa, y yo me debatía con él.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Sol de Breda*)

En la página 40 del manual de juego ya aparece descrita la ventaja *Resistencia Física*, y al igual que ocurre con otro tipo de ventajas o desventajas, puede adquirirse de forma diferente según sea el tipo de resistencia que desea el jugador. Aquí te ofrecemos tres nuevos tipos de resistencia para que puedan escogerlas tus personajes.

- ♦ **Estómago de Hierro** (1 punto): Lo que a los demás puede resultar asqueroso o directamente repulsivo, al personaje le da un poco igual. Puede engullir casi cualquier cosa que se pueda comer (en casos extremos puede llegar a alimentarse de hierba, carne cruda o alimentos podridos), y su estómago ni siquiera se resentirá. Esta ventaja tiene dos efectos secundarios beneficiosos: nunca se mareará en un barco y ganará un modificador de +2 a todas las tiradas para resistirse a los venenos de ingestión o a las enfermedades producidas por alimentos en mal estado. Si el Narrador está de acuerdo, cualquier personaje que haya pasado más de cuatro meses en alta mar sin haber recogido vituallas frescas puede adquirir automáticamente esta ventaja si tiene éxito en una tirada de Fortaleza (o gastando los PX correspondientes).
- ♦ **Resistencia al Alcohol** (1 punto): Esta ventaja es muy parecida a *Cabeza Dura*, pero no es exactamente la misma. Un personaje que tenga *Resistencia al Alcohol* podrá resistirse durante más tiempo a los efectos embriagadores del licor. Tiene que beber muchísimo más que el resto (hasta tres o cuatro veces más) para poder emborracharse, por lo que, en términos de juego, el personaje tiene un modificador de +4 a todas las tiradas que supongan resistir los efectos del alcohol. Naturalmente, si no tiene la ventaja *Cabeza Dura*, cuando se levante al día siguiente, la resaca será la misma que la de cualquier mortal.
- ♦ **Sueño Ligero** (1 punto): El personaje tiene un sueño muy ligero y es capaz de levantarse al menor ruido y con todas sus capacidades normales, sin sentir el estupor de la vigilia o la sorpresa. Si el Narrador exige a un personaje con esta ventaja que haga una tirada de Espíritu mientras duerme, no tendrá modificador negativo alguno, y una vez despierto, actuará siempre como si estuviera completamente despierto.

Nuevas Desventajas

DEFECTO FÍSICO (-1, -2, -3 O -4 PUNTOS)

“Se tocaba el brazo estropeado cual si de pronto le doliera.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

En la pág. 42 del manual de juego aparece la ventaja *Defecto Físico* que proporciona a los personajes seis tipos diferentes de defectos, muchos de los cuales son perfectamente válidos para personajes marinos. De todas formas, hemos querido ampliar la lista con algunos más y aquí te los presentamos.

- ♦ **Artrítico** (-1 punto): Los dedos del personaje están afectados por una artritis prematura y les duele de forma horrible cada vez que tiene que moverlos. Tiene un modificador de -3 al utilizar habilidades que requieran cierto grado de destreza manual, como *Abrir Cerraduras*, *Ratear* y, en ciertas ocasiones, *Maña*.
- ♦ **Calvo** (-1 punto): El personaje ha perdido todo el cabello, o lo está perdiendo a ojos vista, lo que le otorga un modificador de -1 a su Apariencia, aunque puede remediarlo utilizando pelucas.
- ♦ **Castrado** (-1 punto): El personaje ha perdido sus genitales o parte de ellos, ya fuera durante la infancia (quizás los padres querían tener a un *castrato* en la familia) o en la madurez (heridas, accidentes, tortura...). El personaje es inmune a la seducción del sexo contrario al ser completamente impotente. Cada vez que el personaje se relaciona con personas que conozcan su particular condición, obtendrá un -1 a su Apariencia.
- ♦ **Patiabierto** (-1 punto): El personaje tiene las piernas abiertas y arqueada, lo que no afecta demasiado a su capacidad de movimiento (sólo tendrá un -1 a *Saltar*) pero muchos lo consideran gracioso y gana un -1 a la Apariencia.
- ♦ **Pendiente** (-1 punto): Es costumbre arraigada entre los marineros ponerse un pendiente en la oreja cuando consiguen doblar el Cabo de Hornos. Aunque en tierra se considera una costumbre bárbara y villana (-1 a la Apariencia), los marinos lo ven como una prueba de valentía, siempre y cuando el que ostenta el pendiente haya realizado realmente esa travesía (si no lo ha hecho, el personaje debe adquirir también la desventaja *Secreto* a un coste de -1 punto).
- ♦ **Voz Chillona** (-2 puntos): La voz del personaje suena igual que el graznido de un ganso y todos la consideran horrible. El personaje obtiene un modificador a la Apariencia de -1 cada vez que abra la boca para utilizar habilidades como *Comerciar*, *Charlatanería*, *Diplomacia*, *Etiqueta*, *Intepretación*, *Intimidación*, *Liderazgo* o *Seducción*.
- ♦ **Albino** (-3 puntos): La piel y el pelo del personaje es color blanco y los ojos son rojos: -2 a la Apariencia, cualquiera puede recordar fácilmente su cara ya que será el blanco de todas las miradas (y puede que también de todas las sospechas) y perderá 1 punto de Bríos por cada hora que esté expuesto al sol sin protección debido a las quemaduras que éste produce en su piel (los puntos perdidos se recuperan de la forma normal).
- ♦ **Jorobado** (-3 puntos): El personaje tiene joroba en la espalda, lo que no le molesta demasiado pero que, a ojos de los demás, puede resultar algo desagradable. Deberá restar 15 cm a su estatura, no podrá tener nunca una Fortaleza mayor de 15 ni una Destreza superior a 14 y obtiene un -2 a su Apariencia.
- ♦ **Desmirlado** (-4 puntos): A consecuencia de una batalla, un accidente o quizás como castigo por algún crimen, el personaje ha perdido una de sus orejas.

Además de tener un -4 a las tiradas de Espíritu para escuchar, también ganará un -2 a su Apariencia, ya que muchos pensarán (con razón o sin ella) que el personaje es un delincuente.

- ♦ **Mudo** (-4 puntos): Debido a alguna enfermedad, herida o por nacimiento, el personaje ha perdido completamente la capacidad de hablar. Sólo puede comunicarse con los demás mediante gestos o, si sabe, escribiendo. No puede utilizar ninguna habilidad de comunicación, como *Charlatanería*, *Diplomacia*, *Liderazgo* o similares. Recomendamos al Narrador que obligue al jugador a mantenerse en silencio durante la partida (al menos en lo concerniente a asuntos de partida... Para que pueda decir tranquilamente que se va al baño).

INDISCIPLINADO (-2 PUNTOS)

"Al cabo comprendí que Alatríste ponía a los mejores bajo el mando de Copons, reservándose para sí los más indisciplinados o menos de fiar (...)"

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Al personaje le cuesta cumplir las órdenes que reciba de sus superiores, ya se trate de un capitán si es marinero, de un alférez si es soldado o incluso de los miembros de la Justicia del rey. En términos de juego se supone que cada vez que el personaje reciba una orden directa y quiera acatarla debe hacer una tirada de *Voluntad*: en caso de fallar la tirada, el personaje se resistirá y, sea cual sea el castigo, se negará a cumplir la orden recibida. Si el Narrador lo desea, puede enfrentar esta tirada de *Voluntad* contra el *Liderazgo* del personaje que da la orden.

Esta desventaja puede eliminarse gastando puntos de experiencia.

PECADILLOS (-1 O -2 PUNTOS)

En la pág. 44 del manual de juego aparece una lista de diferentes *Pecadillos* para ser escogidos por los personajes recién creados. Aquí te ofrecemos algunos más. Todos ellos, como ocurre con los del manual, pueden eliminarse gastando puntos de experiencia.

- ♦ **Jaranero** (-1 punto): Al personaje le encantan las fiestas y las juergas, visitar tabernas, mancebías y garitos, y en resumen, disfrutar todo lo posible de la vida. Por eso, cada vez que se le presente la ocasión de pasárselo bien, deberá hacer una tirada de *Voluntad* o se irá toda la noche de juerga.
- ♦ **Manirroto** (-2 puntos): El personaje es un despilfarrador nato. El dinero se le escapa volando de las manos y cada vez que consigue juntar unos pocos reales, le falta tiempo para ir corriendo a gastárselos, sea en lo que sea y para lo que sea (equipo, bebida, comida, limosnas...).
- ♦ **Mentiroso** (-2 puntos): Como se suele decir, el personaje miente más que habla. No puede evitar colar alguna

mentira en la conversación en cuando tiene oportunidad, y si no puede, exagera lo más posible lo que está diciendo. Si el jugador desea que su personaje sea sincero y no diga ninguna mentira cuando le suponga un inconveniente deberá hacer una tirada de *Voluntad*.

- ♦ **Obsesivo** (-2 puntos): El personaje tiene una meta en la vida y todo lo que hace y piensa está supeditado a lograr alcanzar esa meta, una idea tan material como hacerse rico cuanto antes o tan imposible como acabar con todos los infieles que pueblan la Tierra.
- ♦ **Rencoroso** (-2 puntos): El personaje nunca olvida una afrenta, pase el tiempo que pase. Sabe que la venganza es un plato que se sirve mejor frío y está dispuesto a relegar a un segundo plano todo lo demás (amigos, amantes, dinero, fama...) con tal de vengarse de algún antiguo enemigo. Para poder sobreponerse a su deseo es necesario hacer una tirada de *Voluntad*.
- ♦ **Supersticioso** (-2 puntos): El personaje es extremadamente supersticioso y cree a pie juntillas todas las viejas creencias: no derramará nunca la sal, no pasará por debajo de una escalera, huirá de los gatos negros, etc. En caso de incumplir alguna de sus creencias el personaje debe hacer una tirada de *Voluntad*: en caso de fallarla, estará nervioso (-2 a todas sus tiradas) hasta que pueda remediar la situación, ya sea tirando sal por encima del hombro, poniendo las velas pertinentes a un santo, o tirando al gafe del barco por la borda. Naturalmente, esta es una desventaja óptima para personajes marineros.

Nuevas Habilidades

CARTOGRAFÍA (ESCOLÁSTICA, I)

"Entonces se pusieron en cuchillas, y Alatríste sacó la daga y estuvo haciendo con ella dibujos en el suelo; y cada vez que alzaba el rostro para interrogar al contador, éste afirmaba de nuevo."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Esta habilidad permite al personaje trazar mapas y planos con cierta exactitud, lo suficientemente fiables como para permitir a otro personaje orientarse con ellos por regiones desconocidas: con una tirada exitosa de *Cartografía* se puede dibujar un mapa que otorgue un modificador de +1 a +3 (según el resultado) para hacer tiradas de *Orientación* y *Navegación* por la zona cartografiada.

Naturalmente, para tener un nivel por defecto en esta habilidad es necesario poseer la ventaja *Letrado*.

Modificadores:

- ♦ Si se posee la habilidad de *Navegación* a nivel 12 o superior: +1.

CONSTRUCCIÓN [CARPINTERÍA NAVAL] (ESCOLÁSTICA, I)

En la pág. 53 del manual de juego se nos describe la habilidad de *Construcción* con sus tres especializaciones, una de las cuales es la carpintería naval, pero aquí hemos querido ampliar un poco su descripción y darle



mayor protagonismo para los personajes que deseen adquirirla.

Con esta habilidad, el personaje es capaz de diseñar todo tipo de navíos o embarcaciones, o dirigir la construcción o reparación de un barco. Con una buena tirada de *Construcción (Carpintería Naval)* se puede aumentar en 1 nudo (quizás en 2 con un crítico) la velocidad del barco que se construya, otorgarle 1 o 2 puntos más de Casco e incluso aumentar su Navegabilidad en un +1, siempre, claro está, a discreción del Narrador, que es el que tiene la última palabra, y nunca más de una mejora por construcción (no podemos, con una única tirada aumentar la Velocidad de un barco en 1 nudo y otorgarle también 1 punto más de Casco).

Te recordamos, finalmente, que para tener esta habilidad a su nivel por defecto hay que tener la ventaja de *Letrado*, ya que se trata de una habilidad escolástica, y por tanto, donde importa más la mente que la fuerza (para trabajar en un astillero no se utiliza esta habilidad, sino *Artesanía (Carpintería)*).

CULTURA LOCAL [ÁREA NAVEGABLE] (COMÚN, I)

“Se apoyaba con un codo en la caña, atento a mantener la distancia con las orillas, a la brisa que impulsaba la vela y a los troncos sueltos que ya podían verse arras-trados por las aguas”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

La habilidad *Cultura Local*, tal y como se describe en la pág. 53 del manual de juego, permite conocer, entre otras cosas, la geografía de una zona concreta, ya sea de tierra o de mar. Y es que un marino o un piloto con la habilidad correspondiente de *Cultura Local* puede conocer las particularidades de una zona marítima, sus peligros, los bajíos, el viento dominante en cada recodo, la forma de acercarse correctamente a una costa sin encallar, etc., y navegar adecuadamente por ella sin demasiados problemas.

En términos de juego existen un número determinado de áreas navegables y cada una se adquiere por separado (un personaje que tiene *Cultura Local (Mediterráneo)* no tiene porque saber nada de la navegación en el Caribe, por ejemplo): si un personaje navega por una zona desconocida para él, sus tiradas de *Navegación* se verán modificadas en un -3 (tal y como se dice en la pág. 57 del manual). Estas áreas no cubren todos los mares y océanos de la Tierra, ya que el resto se consideran todavía zonas poco exploradas.

- ♦ *Mediterráneo*: conocimiento del mar Mediterráneo.
- ♦ *Caribe*: conocimiento del mar Caribe.
- ♦ *Atlántico*: conocimiento, principalmente, del mar Cantábrico y del Mar del Norte.

- ♦ *Carrera de Indias*: conocimientos para atravesar el Atlántico de Europa a América.
- ♦ *Filipinas*: conocimiento sobre los mares cercanos a las Filipinas.
- ♦ *África*: conocimiento sobre las costas africanas (el personaje debe tener procedencia portuguesa para adquirir esta área).
- ♦ *India*: conocimiento sobre las costas de la India (el personaje debe tener procedencia portuguesa para adquirir esta área).

HABLA MARINERA (VILLANÍA, I)

“(...) cuando en la arboladura gualdrapéó la lona recogida por los hombres encaramados a las antenas (...) fui a reunirme con mi amo y sus camaradas en la borda del combés.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Es bien sabido que el lenguaje del marinero es diferente al del resto, pues cada una de las partes de un barco tiene un nombre diferente y cada una de las acciones que acomete la tripulación un término específico (como puedes ver en el pequeño diccionario de términos náuticos que acompaña este dossier). Y pobre de aquel que no domine esta enrevesada jerga, pues será considerado un bicho raro entre sus compañeros y en muchas ocasiones será incapaz de entender las órdenes que le dan los oficiales.

Al igual que ocurre con la habilidad *Habla de Germania*, esta habilidad otorga un +1 a la Apariencia si se utiliza correctamente entre gentes del mar. Por el contrario, si el personaje no sabe como expresarse correctamente con marineros y grumetes, ganará automáticamente un -1 a su Apariencia.

LÁTIGO (COMÚN, D)

“El cómitre, el sotacómitre y el alguacil paseaban por la crujía atentos a sus parroquianos; y de vez en cuando el rebenque se abatía sobre la espalda desnuda de algún remolón para tejerle un jubón de azotes.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Un personaje que posea esta habilidad sabrá utilizar correctamente un látigo (también llamado *rebenque*), utilizado principalmente en la época como método de castigo, ya sea para azotar a un reo en el cepo o para animar a un galeote a empujar los remos de la galera. Y hay algunos que tienen tanta maña en su utilización que pueden atrapar objetos a distancia e incluso infligir un agudo dolor a sus víctimas.

Modificadores:

- ♦ Agarrar objetos a distancia (tal y como se explica en el apartado de *Armas*): -4.
- ♦ Restallar al golpear para causar más dolor (tal y como se explica en el apartado de *Armas*): -4.

Nuevas Ocupaciones

“En cada viaje los hombres huían descalzos y desnudos, pedían limosna, y muchos morían en el camino, advertencia suficiente para que otros no presten el servicio y los marineros aparten a sus hijos de una profesión en la que sólo hay padecimientos.”

(Martín de Aróztegui, *Sumario del Estado que tienen las Cosas de la Armada*, 1621)

La siguiente tabla complementa la aparecida en las pág. 89-91 del manual de juego y puede ser usada por todos aquellos personajes que deseen escalar en la pirámide de rangos de la armada y la marinería. Al igual que el resto de ocupaciones, para poder acceder a una de ellas hay que comprar la ventaja de *Cargo* con el valor en puntos indicado en la tabla y poseer todos los requisitos que necesiten la ocupación.

Ocupaciones de Marinero

Empleo	Puntos	Requisitos	Comentario	Ingresos
Paje	1	Juventud.	Criado de los oficiales.	5
Grumete	1	Juventud, Marinería 8.	Aprendiz de marinero que hace las tareas más serviles (limpiar el barco dos veces al día, servir la comida, etc.).	7
Marinero	1	Marinería 10.	Marinero típico, encargado de cumplir las órdenes de sus superiores.	10
Timonel	1	Marinería 10, Navegación 10.	Marinero encargado del timón.	12
Buzo	1	Marinería 10, Nadar 10	Marinero encargado de inspeccionar y reparar filtraciones en los cascos por debajo de la línea de flotación.	12
Calafate	1	Marinería 10, Artesanía (Carpintería) 10	Marinero encargado de solucionar problemas con las vías de agua y otras reparaciones.	12
Artillero	1	Marinería 10, Artillería 10	Marinero responsable del disparo de los cañones.	12
Cirujano	2	Curar 10, Cirugía 12, Diagnosticar 10, Medicina 10.	Cirujano y barbero del barco, encargado de cuidar de los heridos y los enfermos.	17
Auditor	2	PS 4-5, Letrado, Leyes 12.	Hombre de ley del barco, encargado de perseguir a los desertores y escuchar todos los casos en los que estuviese implicado el personal del navío.	15
Escribano	2	PS 4-5, Letrado, Latines 12.	Funcionario a bordo encargado de registrar los sueldos y todas las mercancías, además de los daños sufridos por el barco o la carga.	15
Despensero	2	Marinería 12, Artesanía (Cocina) 12.	Ayudante del maestro encargado de conservar los alimentos, distribuirlos y cocinarlos.	15
Guardián	2	Marinería 12, Liderazgo 11.	Ayudante del contraamaestre, encargado de transmitir sus órdenes a la tripulación y controlar a grumetes y pajes.	15
Contraamaestre	2	PS 3-4, Marinería 12, Liderazgo 13.	Cuarto a bordo del barco. Encargado de disponer la mercancía y controlar a los marineros.	17
Condestable	2	PS 3-4, Marinería 12, Artillería 13.	Oficial al mando de los artilleros del barco y encargado del mantenimiento de los mismos.	16
Maestre	3	PS 4-5, Marinería 12, Liderazgo 14, Navegación 10.	Segundo a bordo del barco tras el capitán. Responsable de los marineros.	20
Piloto	3	PS 4-5, Navegación 14, Orientación 12.	Tercero a bordo del barco. Oficial encargado de hacerlo navegar y fijar el rumbo bajo las órdenes del capitán.	20
Capitán	4	PS 5-6, Navegación 14, Estrategia (Naval) 12, Liderazgo 12, Honra.	Oficial al cargo de una embarcación y de todos los que viajan en ella.	30
Capitán de Mar y Guerra	4	PS 6-7, Navegación 14, Liderazgo 14, Táctica 12, Honra.	Capitán de la Marina al mando de los marineros y los soldados de un mismo barco.	35
Piloto Mayor	4	PS 5-6, Navegación 15, Orientación 14, Honra.	Piloto al mando de la nave almirante de una flota o escuadra y encargado de llevar el rumbo de toda la flota.	30
Almirante	5	PS 6-7, Navegación 14, Estrategia (Naval) 13, Liderazgo 12, Honra, Favor (2 pto).	Segundo jefe de una armada, escuadra o flota.	50
Capitán General	6	PS 7 o superior, Navegación 14, Estrategia (Naval) 14, Liderazgo 13, Honra, Favor (3 puntos).	Máximo responsable de una armada, escuadra o flota.	75

Nuevas Armas

"Busqué un arma mejor que mi daga, y di con un alfanje de abordaje: hoja ancha, corta, y enorme cazoleta en la empuñadura. Su peso en la mano diome cumplido consuelo."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Aunque a bordo de un barco son comunes muchas de las armas que se describen en las pág. 71-74 del manual de juego, como los cuchillos, las espadas cortas, hachas, armas de fuego e incluso alguna que otra ropera, también es cierto que un marinero se topará a lo largo de su vida con algunas armas prácticamente desconocidas tierra adentro. Aquí te describimos algunas de ellas, incluyendo en una tabla sus características de juego para que puedas utilizarlas en tus partidas.

- ♦ **Alfanje de Abordaje [Armas Cortas]:** Llamado también *badelaire*, el alfanje de abordaje es un machete enorme que tiene la hoja curvada y que se usa principalmente durante los abordajes. Se considera arma de villano y concede -1 a la Apariencia. Naturalmente, no se puede lanzar.
- ♦ **Cabilla [Pelea]:** La cabilla no es más que una de las pequeñas barras de hierro o madera que se utilizan en los barcos para amarrar los cabos y manejar el timón. Si se organiza una trifulca (o si no hay otra cosa a mano durante un abordaje) se puede recurrir a ellas. Naturalmente, al igual que ocurre con el garrote, se considera arma de villano y da un -1 a la Apariencia (aunque son muy pocos los que llevan encima constantemente una cabilla para combatir).
- ♦ **Chafarote [Armas Cortas]:** Esta espada corta, llamada también sable de abordaje, es muy utilizada por los marineros. Su hoja está ligeramente curvada, es más grande que el cutlass, más ancha que la de una espada corta y tiene un solo filo. Al igual que ocurre con la espada corta, el chafarote se considera arma de villano (-1 a la Apariencia) y no se puede utilizar para realizar maniobras de esgrima.
- ♦ **Cimitarra [Armas Pesadas]:** La cimitarra, el llamado "cuchillo de turco" (lo que ya demuestra quienes son sus principales usuarios), es parecido a la espada pesada, pero ligeramente más pequeña. Su hoja tiene tres dedos de anchura, muy afilada, algo curva y rematada en punta. Al ser un arma más pesada que las armas normales de esgrima, concede a su portador un -1 a su Velocidad.
- ♦ **Hacha de Abordaje [Armas Pesadas]:** Se trata de un hacha más pequeña que la descrita en la pág. 72 manual, que es la usada en las batallas. El hacha de abordaje, como se puede deducir de su nombre, se utiliza durante el abordaje a otros barcos. No tiene los problemas del hacha de batalla para parar los ataques de armas más ligeras, pero su peso le concede -1 a la Velocidad del que la usa.
- ♦ **Látigo [Látigo]:** El látigo o rebenque, fabricado con nervio de buey o toro, se utiliza principalmente para azotar las espaldas de reos o de los galeotes en las galeras, y en pocas ocasiones se utilizará durante un combate. No se puede parar con un látigo y es imposible usarlo si el oponente entra en combate cerrado. Por suerte, se puede utilizar para agarrar objetos a distancia (tirada de *Látigo* con -4 para enlazar el objeto, que puede ser un arma, y una tirada enfrentada de Fortaleza con el oponente para arrebatarlo), o para restallarlo fuertemente sobre el enemigo, provocándole un gran dolor (tirada de *Látigo* con -4 para restallar el látigo y si tiene éxito, el oponente debe tirar *Voluntad* o quedará aturdido).
- ♦ **Media Pica [Armas de Asta]:** La media pica, o pica de abordaje, es una versión reducida de la pica (entre 2 y 2,40 metros) que se utiliza durante los abordajes para atacar a los marineros del barco enemigo, normalmente con el asta untada de sebo o grasa para impedir que puedan ser sujetadas, y con un hierro transversal cerca de la punta para limitar la profundidad de

Tabla de Nuevas Armas Cuerpo a Cuerpo

Arma	Habilidad	Daño	Modificador	Parada	Peso
Alfanje de Abordaje	Armas Cortas	+ 1	D	(2 / 3 - 1)	0,7 k
Cabilla	Pelea	+ 0	F	(1 / 2)	0,3 k
Chafarote	Armas Cortas	+ 2	F	(2 / 3)	1 k
Cimitarra	Armas Pesadas	+ 3	F	(1 / 2)	2 k
Hacha de Abordaje	Armas Pesadas	+ 3	F	(1 / 2)	2,5 k
Látigo	Látigo	- 2	D	-	0,5 k
Media Pica	Armas de Asta	+ 2	F	(1 / 2)	2,5 k

Descripción:

- **Arma:** Nombre del arma.
- **Habilidad:** Habilidad con que se utiliza el arma.
- **Daño:** Modificador al daño del arma.
- **Modificador:** Característica que modifica el daño del arma.
- **Parada:** Formula para calcular el valor de parada del arma según el nivel que se posea en la habilidad.
- **Peso:** Peso del arma en Kg.

la herida y no quedarse atrapada en el cuerpo del opo-
nente. También lo usan los guardias de fortificaciones
y presidios. Al contrario que ocurre con la pica, puede
ser utilizada para enfrentamientos individuales.

Listas de Equipo

*"(...) el Jesús Nazareno fue quedando atrás, inmóvil en
el agua quieta junto a los otros galeones, imponentes sus
altos costados negros de calafate, con la pintura roja y los
dorados reluciendo en la claridad del día y la arboladura
elevándose al cielo entre su jarcia enmarañada."*

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Aquí te ofrecemos una lista ampliada de precios para que
tus personajes puedan adquirir las nuevas armas que se des-
criben en este dossier, algunos objetos propios del mundo
marinero, el precio de las diferentes mercancías de la época
(para los personajes que quieran comerciar) e incluso el cos-
te de varias embarcaciones.

En lo referente a la lista de precios de embarcaciones,
hay que tener en cuenta que el precio es tremendamente
orientativo, ya que en el siglo XVII no ocurría como en
la actualidad, que los vehículos se construyen todos en
serie. El Narrador debe utilizar esos precios para hacerse
una idea, pero se pueden encontrar más baratos (barcos
en malas condiciones, presas de los piratas, etc.) o más
caros (barcos recién salidos del astillero, único barco a la
venta en el puerto, etc.), variando en un 20% hacia arriba
o hacia abajo. Además, los barcos con diseños mejorados
(o sea, con las características por encima de la media: más
Velocidad, más Navegabilidad o más Casco) son bastan-
te más caros (el precio se puede doblar o hasta triplicar).

De todas formas, un barco recién comprado ni está
pertrechado (no tiene armas ni municiones), ni tiene tri-
pulantes ni vituallas, así que en la última lista de equipo
aparecen los precios y el peso de la artillería, la munición
y las vituallas. Para el coste de los tripulantes, consulta la
Tabla de Ocupaciones Marineras para calcular el coste de
los marineros por semana.

Listas de Precios Marineros

Objeto	Precio	Peso	Notas
- NUEVAS ARMAS CUERPO A CUERPO -			
Alfanje	55	3,5 k	Espada de dos manos de hoja curva y un solo filo.
Cabilla	3	0,3 k	Barra de hierro o madera. -1 a la Apariencia.
Chafarote	23	1 k	Espada corta de abordaje. -1 a la Apariencia.
Cimitarra	30	2 k	Espada de hoja curva. -1 a la Velocidad.
Cutlass	10	0,7 k	Machete enorme de marinero. -1 a la Apariencia.
Hacha de Abordaje	15	2,5 k	Hacha pesada de marinero. -1 a la Velocidad.
Látigo	15	0,5 k	Rebenque de nervio de buey o toro.
Media Pica	15	2,5 k	Pica de abordaje para marineros.
- EQUIPO PARA MARINEROS -			
Achicador	2	1 k	Pala para achicar embarcaciones y sentinas.
Aguja de Marear (Brújula)	20	-	Proporciona +2 a Orientación (y -4 a Navegación si se carece de ella).
Ampolleta	10	1 k	Reloj de arena (duración: 30 minutos).
Arpeo	4	1 k	Gancho de dos extremos para aferrar barcas.
Balanza	10	5 k	Balanza con su juego de pesas para calcular las raciones diarias.
Balde	1	0,2 k	Cubo de madera para sacar y transportar agua.
Ballestilla	50	1 k	Instrumento de navegación para calcular la latitud.
Bañera	5	5 k	Pilón de madera para darse baños.
Barril	3	1 k	Barril de madera con una capacidad de 20 arrobas (230 Kg.).
Catalejo	20	1 k	Catalejo de 8 aumentos. Se considera signo de autoridad en un barco.
Coy	2	0,3 k	Hamaca de lona para dormir.
Embudo	1	0,2 k	Instrumento para transvasar líquidos.
Escoba	1	0,5 k	Para limpiar las cubiertas.
Farol	200	5 k	Lámpara enorme para iluminar la popa del barco. Símbolo de poder del capitán.
Flechaste	15	1,5 k	Escala de cuerda para subir a los palos (+4 a Trepar).
Hachote	5	5 k	Velón de sebo enorme para los servicios religiosos o los faroles.
Instrumentos de Navegación	300	10 k	Equipo de navegación completo (brújula, cartas, ballestilla...): +2 a Navegación.
Jábega	20	5 k	Red de pesca.
Lámpara de Señales	20	1 k	Para realizar señales a distancia.
Lampión	5	1	Lámpara o farol pequeño para iluminarse dentro del barco.
Silbato	1	-	Utilizado por el contramaestre para dar órdenes.
Viaje en Barco	2 / día	-	Precio de viaje pero durmiendo con el resto de la tripulación.
Viaje en Barco (Camarote)	10 / día	-	Precio de viaje con camarote individual en el barco.

Lista de Precios Marineros (continuación)

Objeto	Precio	Peso	Notas
– MATERIALES –			
Aceite	1.200	–	
Algodón	800	–	
Azúcar	600	–	
Cacao	4.300	–	
Café	4.500	–	
Cerveza	1.100	–	
Cobre	400	–	
Cuero	1.000	–	
Esclavos	80–350	–	Precio por cada uno (variable según procedencia, edad, sexo y salud).
Estaño	500	–	
Hierro	1.600	–	
Lana	1.300	–	
Madera	800	–	
Mercurio (Azogue)	2.000	–	
Pólvora	900	–	
Ron	2.000	–	
Sal	800	–	
Seda	6.000	–	
Tabaco	4.000	–	
Tejidos	260	–	
Trigo	900	–	
Vino	1.200	–	
Vino de Calidad	5.500	–	
– EMBARCACIONES –			
Balandro	8.000	–	Embarcación pequeña de contrabandistas y piratas.
Barca	20	–	Bote, chalupa, cúter, chinchorro, esquife o similar.
Filibote	10.000	–	Embarcación holandesa para traslado de mercancías.
Fragata	30.000	–	Embarcación de guerra usada por los corsarios de Dunquerque.
Galeaza	24.000	–	Embarcación para transporte de tropas y mercancías.
Galeón	70.000	–	Embarcación de guerra típica de España.
Goleta	10.000	–	Embarcación pequeña utilizada para llevar mercancías principalmente.
Jabeque	20.000	–	Embarcación mediterránea utilizada por piratas berberiscos.
Mercante	35.000	–	Embarcación grande para el transporte de mercancías.
Pinaza	6.000	–	Embarcación pequeña y estrecha para traslado de mercancías.
– PERTRECHOS Y VITUALLAS –			
Balas de Cañón	200	50 k	Cinco balas de hierro esféricas y sólidas para artillería.
Balas Encadenadas (o Enramadas)	300	50 k	Cinco balas encadenadas para abatir los aparejos de un navío.
Cañón	1.000	1.000 k	Precio y peso medio del cañón típico de una embarcación.
Cargas de Pólvora	100	20 k	Pólvora útil para 10 disparos.
Metralla	200	50 k	Cinco cargas de metralla (clavos, trozos de metal...) para matar marineros.
Vitullas	100	150 k	Alimento y agua para un marinero para todo un mes.

Notas:

*: El precio de las mercancías siempre hace referencia a 1 tonelada de material (excepto si se dice lo contrario).



REGLAS DE NAVEGACIÓN

Por Antonio Polo y Alfons Barba

“Estábamos muy cerca del galeón. Yo podía observar con más detalle su oscura y maciza silueta, los palos recortados en el cielo nocturno. El fanal encendido en el alcázar nos indicaba la popa con toda exactitud. Había otro farol en cubierta, iluminando obenques, cordajes y la base del palo mayor, y una luz se filtraba por dos de las portas de los cañones abiertas en el costado.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Sabemos que son muchos los Narradores y los jugadores que disfrutan jugando sus aventuras a bordo de un barco, y también sabemos que todo este dossier quedaría un poco cojo si no les ofreciéramos unas cuantas reglas para traducir todo lo dicho hasta ahora en términos de juego. Por desgracia, la ciencia de la navegación en la época que nos concierne era intrincada, terrible y oscura, y es muy difícil convertir en números la emoción, la ansiedad y el peligro que suponía para un marinero verse envuelto en una batalla naval, en un abordaje, o en un temporal en medio del Atlántico y con el puerto más cercano a varios días de travesía. De todas formas, hemos tratado de ser lo más fieles posibles a la Historia, a la jugabilidad y al espíritu que anida en el juego y en las novelas de Alatríste.

Esperamos habernos acercado un poco.

Embarcaciones

“Entre la ensenada de Bonanza y la punta de Chipiona, donde el Guadalquivir abría en el mar cosa de una legua, la boca del río era un bosque de mástiles empavesados y velas de barcos, urcas, galeazas, carabelas, naves pequeñas y grandes, embarcaciones oceánicas y costeras fondeadas entre los bancos de arena o en movimiento por todas partes (...)”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Antes de poder comenzar a hablar de travesías, de persecuciones o de batallas, tenemos que hablar del protagonista principal de la navegación, que no es otro que el barco. Durante el siglo XVII conviven viejas reliquias del siglo pasado con nuevos diseños, tan diferentes todos entre sí que difícilmente hubiéramos podido contemplarlos todos (y mucho menos hablar de las posibles modificaciones existentes dentro de la misma tipología de embarcación), así que, en aras de la simplificación, hemos optado por escoger los tipos más usuales en los mares de la época y ofrecérmelos en la siguiente *Tabla de Embarcaciones*.

Todas las embarcaciones han sido descritas con las siguientes entradas:

- ♦ **Mástiles:** Número de mástiles que suele tener la embarcación.

- ♦ **Tripulación (Mínima/Máxima):** El número de hombres que trabaja en la embarcación. El primer número hace referencia al número mínimo de marineros que se necesitan para hacer navegar correctamente la embarcación y el segundo número es la cantidad máxima de marineros que dicha embarcación puede albergar. Si el capitán de una embarcación desea navegar con menos hombres que los estipulados en el apartado de “*Tripulación Mínima*” deberá tener en cuenta que por cada dos hombres que falten, tendrá un -1 a sus tiradas de *Navegación y Estrategia (Naval)* y que será imposible de todas formas navegar a bordo de un barco al que le falten más marineros que la mitad de su tripulación mínima (por ejemplo: si a bordo de un jabeque, que tiene una *Tripulación Mínima* de 12, viajan solo 8 hombres, el capitán tendrá un modificador de -2 a sus tiradas; si solo viajaran 5 tripulantes no podría navegar, ya que está por debajo de la mitad del mínimo exigido, que es 6).

- ♦ **Tonelaje:** Se trata de la carga que puede transportar una embarcación, medida siempre en toneladas. Este dato es importante, ya que el peso de los cañones transportados en el barco reduce el tonelaje y, por tanto, la cantidad de mercancías que puede llevar la embarcación.

- ♦ **Velocidad (Crucero/Máxima):** Esta es la velocidad en nudos por hora que puede alcanzar normalmente una embarcación de su clase (velocidad de crucero) y la máxima que puede alcanzar aprovechando todos los recursos posibles (velocidad máxima). Si el barco también cuenta con remos, indicaremos en su descripción la velocidad que puede alcanzar utilizando únicamente remos. También te ofrecemos, justo aquí al lado, una tabla con las equivalencias en km/hora de los nudos, para que puedas calcular cuanto puede moverse un barco en una determinada cantidad de tiempo.

Tabla de Velocidad

Nudos	Km / Hora
1	1,8
2	3,7
3	5,6
4	7,4
5	9,2
6	11,1
7	13
8	14,8
9	16,7
10	18,5
11	20,4
12	22,2

- ♦ **Navegabilidad:** Se trata de un modificador positivo o negativo a las tiradas de *Navegación* o *Estrategia (Naval)* que realice el capitán que controle ese tipo de barco.

Tabla de Embarcaciones

Navío	Mástiles	Tripulación	Tonelaje	Velocidad	Navegabilidad	Cañones	Casco
		Mín./Máx.		Crucero/Máxima		Típicos/Máximos	
Barca	0 - 1	1 / 3-20	0,3- 6	4 / 6	- 3	—	1
Pinaza	3	5 / 70	50	9 / 12	+ 2	2-4 / 8	3
Balandro	1	6 / 100	90	8 / 11	+ 3	4-5 / 12	3
Goleta	2	8 / 75	100	9 / 12	+ 2	4-6 / 12	3
Jabeque	2 - 3	12 / 125	150	9 / 12	+ 2	10-15 / 25	4
Filibote	3	12 / 150	300	5 / 7	- 1	4-12 / 20	4
Galeaza	3	50 / 200	50	7 / 9	+ 1	10-14 / 20	3
Mercante	3	25 / 300	700	6 / 8	+ 1	6-12 / 24	5
Fragata	3	30 / 300	300	8 / 10	+ 1	20-25 / 30	7
Galeón	3 - 4	25 / 250	500	6 / 9	+ 0	20-25 / 35	8

- ♦ **Cañones (Típicos/Máximos):** Al no existir un número concreto de los cañones que solía llevar encima un barco hemos optado por ofrecerlos los valores típicos y los máximos (más allá de ese valor, suponemos que el barco pierde estabilidad y es ingobernable). Hay que tener en cuenta que el daño que provoca un barco a sus contrincantes es directamente proporcional al número de cañones que lleve encima, pero también que a mayor número de cañones, menos capacidad de carga tendrá (o sea, de *Tonelaje*): mira la Lista de Equipo para saber el precio y el peso de los cañones, la pólvora y las balas.
- ♦ **Casco:** Quizás el valor más importante de un barco ya que se trata de su resistencia frente al daño, provenga de donde provenga (cañonazos, temporales, incendios, escollos...). En resumen, el Casco viene a ser a un barco lo que los Bríos son a un personaje. Cada vez que el barco reciba algún tipo de daño se reducirán sus puntos de Casco, lo que en principio no tiene porque alarmar, al menos hasta que no sobrepase los 0 puntos de Casco, momento en que comenzará a hacer agua la embarcación: por cada punto negativo en Casco que tenga, un barco perderá -1 a su Navegabilidad y por cada dos puntos negativos, su Velocidad Máxima y de Crucero se reducirá en 1 nudo (con un mínimo de 1). Los problemas surgirán de verdad cuando el barco acumule tantos puntos negativos de Casco como positivos tuviera: en ese momento, el barco comenzará a naufragar sin remedio y se hundirá completamente cuando pasen tantas horas como la mitad de puntos de Casco tuviera la embarcación.

Ejemplo: Alonso de Santillana, a bordo de su fragata San Ildefonso, ha conseguido salir más o menos bien librado de un encuentro con piratas ingleses. Por desgracia, durante la batalla, el Casco de su navío se ha visto reducido en 9 puntos, pasando de tener 7 a tener -2. Eso significa que el modificador de Navegabilidad de su fragata se reduce de +1 a -1 y que su Velocidad de Crucero y Máxima es ahora de 7 y 9 respectivamente.

Pero parece que las desgracias nunca vienen solas, pues tras internarse en un banco de niebla, el San Ildefonso se ha topado

de repente con la costa francesa, con tan mala suerte que el casco ha rozado unos escollos cercanos: el Narrador tira 1D por el daño y obtiene un 5. El Casco se reduce de -2 a -7, lo que significa que empieza a naufragar, y que se hundirá completamente en tres horas y media. Alonso empieza a buscar entre sus cartas de navegación y derroteros cual es el puerto amigo más cercano...

Naturalmente, las características que ofrecemos aquí son las de un ejemplar típico de esas embarcaciones. Se pueden encontrar galeones más resistentes, fragatas más veloces y mercantes más maniobrables, ya que con una buena tirada de *Construcción (Carpintería Naval)* se puede modificar el diseño de una embarcación, como ya se explicó anteriormente. Aunque esas embarcaciones serán aún más caras al tratarse de diseños exclusivos.

- ♦ **Barca:** En términos de juego, consideramos una barca a toda aquella embarcación más pequeña que un balandro, como los botes, las chalupas, las canoas, los cúters, los chinchorros, los esquifes, etc. Puede ser manejado por un solo hombre, normalmente remando a una velocidad de 1 nudo, o gracias a una pequeña vela (la Velocidad que aparece en la *Tabla de Embarcaciones* es para barcas con un mástil y una vela). Al ser tan pequeños tienen la suerte de que a menos de 15 metros de una embarcación más grande (distancia de abordaje), ésta no puede cañonearla (aunque sus ocupantes sí que estarán expuestos a las armas de fuego que usen los enemigos...).

Dimensiones: 3/7 m de eslora, 1/3 m de manga, 0,3/2 m de calado y 0,3/2,5 m de francobordo.

- ♦ **Pinaza:** La pinaza, o *pinnace*, es una embarcación pequeña y estrecha, ligera y rápida, utilizada principalmente para el traslado de mercancías, aunque en ocasiones podía llegar a utilizarse en combate. Tiene poco calado, lo que le permite internarse entre bancos de arena o arrecifes (el capitán de una pinaza obtiene un modificador de +3 a su tirada de *Navegación* para evitar un obstáculo de este tipo). Solo tiene una cubierta, popa cuadrada y se puede mover mediante remos (1 nudo por hora).



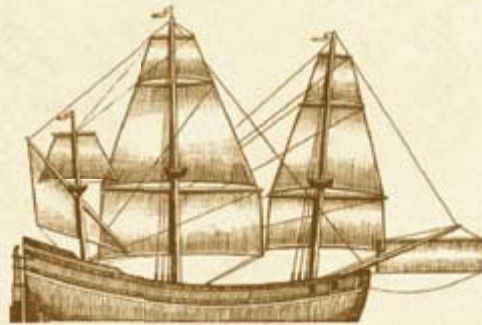
Balandro



Goleta



Jabeque



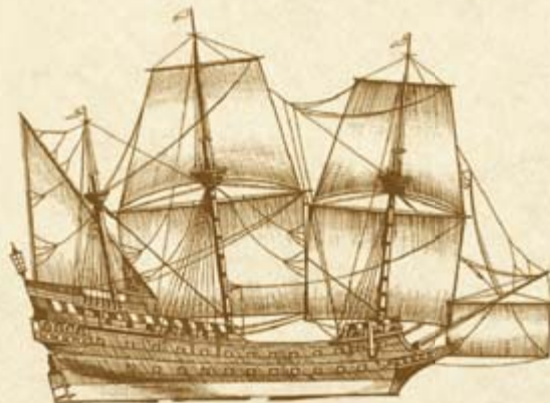
Filibote



Galeaza



Mercante



Galeón



Dimensiones: 15 m de eslora, 4 m de manga, 2,5 m de calado y 1,3 m de francobordo.

- ♦ **Balandro:** El balandro, llamado también *sloop*, batel, balandra o falúa, es una embarcación pequeña muy utilizada por contrabandistas y piratas. Posee un único bauprés, lo que la convierte en una nave muy rápida y ligera, capaz de realizar maniobras increíbles y de esquivar a barcos mucho más grandes. Además tiene más capacidad de carga que la pinaza y puede emplazar más cañones que ella. Tiene una única cubierta y un solo mástil con una vela triangular y varias auxiliares. De ser necesario también puede avanzar con remos (1 nudo por hora).

Dimensiones: 20 m de eslora, 5 m de manga, 2,5 m de calado y 1,3 m de francobordo.

- ♦ **Goleta:** La goleta, también llamada *schooner* o escuna, tiene dos mástiles (el trinquete ligeramente más pequeño), muy parecido al balandro, aunque con el casco más largo, más estrecho y menos profundo, lo que lo hace más rápido, pero menos maniobrable. A cambio, al tener un calado menor puede navegar hacia lugares que le están vedados al balandro, como bahías solitarias o ensenadas ocultas (al igual que la pinaza, la goleta tiene +1 a las tiradas de *Navegación* para evitar escollos o bancos de arena). Puede moverse con remos (1 nudo por hora).

Dimensiones: 25 m de eslora, 6,5 m de manga, 1,5 m de calado y 1,5 m de francobordo.

- ♦ **Jabeque:** El jabeque, o *xebec*, es un diseño típico del Mediterráneo, una embarcación característica por sus velas latinas, construida para llevar mercancías y cañones. Su casco es alargado, pero se ensancha para conseguir estabilidad. Es el barco preferido por los piratas berberiscos para llevar a cabo sus ataques, e incluso los españoles, franceses e italianos llegaron a adoptarlo (muchas veces para combatir a los propios piratas). Podía navegar con remos (1 nudo por hora).

Dimensiones: 25 m de eslora, 8 m de manga, 2 m de calado.

- ♦ **Filibote:** El filibote (también *fly-boot* o *fluit*) es una embarcación diseñada por los holandeses a comienzos del siglo XVII con el fondo plano y extremadamente ancha, convirtiéndose desde entonces en la principal embarcación comercial de la época, aunque no sea un barco ni rápido ni maniobrable, pero con gran capacidad de carga, barato y fácil de manejar. Tiene una cubierta, tres mástiles y una vela adicional suspendida del palo de mesana (la vela cangreja). Puede moverse mediante remos (2 nudos por hora).

Dimensiones: 25 m de eslora, 10 m de manga, 3 m de calado y 3 m de francobordo.

- ♦ **Galeaza:** La galeaza es una evolución de la galera, un diseño que trata de adaptarla a los tiempos de la artillería, añadiéndole un palo adicional para aprovechar

mejor la fuerza del viento y hacerla más rápida (más incluso que otras embarcaciones de su mismo tamaño), aunque pierden, a cambio, capacidad de carga. Las utiliza principalmente España como transporte de tropas y suelen ser el destino habitual de todos aquellos desgraciados que terminan su vida condenados a galeras. De todas formas, su gran cantidad de tripulación y su escasa capacidad de combate la fueron relegando hasta su completa desaparición. Posee tres mástiles con velas latinas, una única cubierta y puede moverse mediante remos (2 nudos por hora).

Dimensiones: 50 m de eslora, 10 m de manga, 3 m de calado y 3 m de francobordo.


- ♦ **Mercante:** Dentro del término “mercante” tratamos de englobar a cualquier navío de tres mástiles y velas cuadradas que pese más de 200 toneladas. Son embarcaciones bastante maniobrables, excepto cuando navegan con el viento en contra, pero su principal ventaja es su tamaño y sus tres cubiertas con sus enormes bodegas, que pueden llenarse de hombres, de armas o de mercancías.

Dimensiones: 30/50 m de eslora, 10/13 m de manga, 4/5 m de calado y 3/5 m de francobordo.

- ♦ **Fragata:** La concepción moderna de la fragata aparece aproximadamente en 1620, cuando se convierte en el buque por excelencia de los corsarios de Dunkerque. Se les considera barcos de guerra rápidos y pequeños, por lo que se suelen utilizar en operaciones de corso o para proteger convoyes. Es un navío robusto y veloz, que Inglaterra adaptará eficazmente a partir de 1640 para utilizarlo en operaciones de guerra. Posee varias cubiertas (hasta tres) y tres mástiles con velas cuadras. Puede moverse con remos (2 nudos por hora).

Dimensiones: 35-50 m de eslora, 10-13 m de manga, 5 m de calado y 4 m de francobordo.

- ♦ **Galeón:** El galeón es el orgullo de España y de su flota de Indias, aunque también fuera utilizado por las flotas francesa, holandesa e inglesa. Se trata de una evolución de la nao que se convierte en el buque de guerra del siglo XVII por excelencia, con altas cubiertas que le permitía aguantar los grandes temporales del Atlántico. Con un peso de unas 500 toneladas o más, su capacidad para embarcar hombres, pasajeros y cañones sobrepasa en mucho al resto de embarcaciones. Son barcos contruidos principalmente para el transporte transatlántico, adecuados para cargar enormes cantidades de vituallas y poder pasar de esa forma meses en alta mar, aunque fueran más lentos y pesados que el resto de embarcaciones de su calibre. Pueden llegar a tener tres o cuatro mástiles con velas cuadras, varias cubiertas (hasta cuatro).

Dimensiones: 30-50 m de eslora, 9-13 m de manga, 6 m de calado y 5 m de francobordo. 

Nombres de Embarcaciones

Aquí tienes una lista de nombres de embarcaciones españolas de la época, tomadas todas ellas de fuentes históricas. Como puedes observar, primaban los nombres de santos y vírgenes, natural en una época en que la religión había llevado a España a combatir contra media Europa.

Concepción de Barcelona	Nuestra Señora de la Antigua	San Bartolomeo	San Pedro de Alcántara
Don Juan de Austria	Nuestra Señora de la Asunción	San Bertín	San Pedro y San Pablo
El Ángel	Nuestra Señora de la Concepción	San Carlos	San Phelipe
El Cabrón de Noruega	Nuestra Señora de la Consolación	San Clemente	San Rafael
El Carne Rojo	Nuestra Señora de la Natividad	San Cosme	San Salvador
El Cazador	Nuestra Señora de la O	San Cristóbal	San Sebastián
El Ciervo Volante	Nuestra Señora de la Purificación	San Felipe	San Tomás de Aquino
El Hijo Pródigo	Nuestra Señora de la Regla	San Fernando	San Vicente
El Tobías	Nuestra Señora de la Soledad	San Francisco	Santa Ana
Fuego de Castilla	Nuestra Señora de las Vírgenes	San Gedeón	Santa Bárbara
Jesús María	Nuestra Señora de los Reyes	San Gerónimo	Santa Catalina
Jesús María Josef	Nuestra Señora de los Tres Reyes	San Ignacio	Santa Clara
La Concepción	Nuestra Señora de Monteagudo	San Ildefonso	Santa Dorotea
La Conversión	Nuestra Señora del Buen Consejo	San Jorge	Santa Eugenia
La Fée	Nuestra Señora del Buen Suceso	San Josef	Santa Inés
La Fortuna Adrián	Nuestra Señora del Coro	San Joseph	Santa Isabel
La Maya	Nuestra Señora del Juncal	San Juan	Santa Margarita
La Natividad de Nuestra Señora	Nuestra Señora del Rosario	San Juan Baptista	Santa María
La Paloma Blanca	Nuestra Señora del Socorro	San Juan Bautista	Santa María de Guadalupe
La Salutación de la Virgen	San Agustín	San Juan Evangelista	Santa Paula
La Santísima Trinidad	San Agustín	San Juanillo	Santa Teresa
La Trinidad	San Alberto	San Lázaro	Santa Úrsula
La Visitación de Nuestra Señora	San Alessandro	San Lorenzo	Santiago
Los Tres Reyes Magos	San Ambrosio	San Luis	Santiago de Galicia
Nuestra Señora de Atocha	San Andrés	San Miguel	Santisimo Sacramento
Nuestra Señora de Begoña	San Antón	San Nicolás	Santo Cristo de Burgos
Nuestra Señora de Estela	San Antonio	San Pablo	Santo Domingo
Nuestra Señora de la Almudena	San Bartolomé	San Pedro	

La Navegación

"Desde Dunquerque, en convoy de siete galeones, otras naves mercantes y varios corsarios vascongados y flamencos hasta sumar dieciséis velas, habíamos roto el bloque holandés rumbo al norte, donde nadie nos esperaba, y caído sobre la flota arenquera neerlandesa para ejecutar en ella muy linda montería antes de rodear Escocia e Irlanda y bajar luego hacia el sur por el océano."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

En la época del capitán Alatríste, el capitán de cualquier embarcación se enfrenta a dos problemas fundamentales que debe solventar rápido y bien para poder navegar en óptimas condiciones. La primera tiene que ver con la localización del navío en el mar y la segunda con la dirección a seguir.

El primer problema se soluciona con el uso de la latitud y la longitud, pero en la época determinar la posición no era

tan sencillo. Hagamos un poco de memoria y recordemos lo que nos enseñaron en la escuela nuestros maestros:

- ♦ La latitud es la distancia en grados que nos separa del ecuador, la línea imaginaria que divide el planeta, ya sea en dirección norte o sur. Por ejemplo, en 0° de latitud nos encontraríamos justo en el ecuador de la Tierra; con 90° de latitud norte o sur nos encontraríamos en uno de los polos.
- ♦ La longitud, sin embargo, es la distancia en grados que nos separa de una línea de referencia norte-sur (en la actualidad, el meridiano de Greenwich), ya sea hacia el este o hacia el oeste. Por ejemplo, en 0° de longitud nos encontraríamos justo en el meridiano de Greenwich; en 180° de longitud estaríamos en el meridiano más alejado de Greenwich.

Todo esto está muy bien, pero, ¿para qué narices nos sirve todo esto? Es muy sencillo: cualquier destino del planeta queda definido por estas coordenadas, y si queremos llegar

hasta él debemos saber donde nos encontramos y donde se encuentra el destino. Actualmente, en pleno siglo XXI, cualquiera puede averiguar estar coordenadas con un GPS y un mapa, pero en el siglo XVII la cosa era mucho más difícil. Averiguar la latitud era un problema relativamente fácil gracias a la observación de la altura del sol a mediodía (utilizando una ballestilla o un sextante), pero el cálculo de la longitud requería el uso de relojes de precisión que no aparecieron hasta mediados del siglo siguiente.

Por tanto, para poder resolver el problema de la longitud, los navegantes trataban de estimar la longitud según la distancia recorrida (calculando la velocidad y el tiempo transcurrido), la dirección en la que se navegaba (derrota) y el desvío provocado por el viento y las corrientes (la deriva). Evidentemente, con este panorama el margen de error era considerable y dependía mucho de la experiencia del piloto, por lo que algunos navegantes poco conocedores de la zona preferían, en lo posible, navegar hasta alcanzar la latitud del destino escogido y luego virar hacia el este o el oeste y dirigirse en línea recta hasta alcanzar su lugar de destino.

En términos de juego, hemos tratado de simplificar la cuestión en aras de la jugabilidad y reducirlo todo (o casi todo) a tiradas de la habilidad de *Navegación*. Dentro de un barco, la única persona encargada de realizar las tiradas de *Navegación* para controlar el barco será el capitán del mismo (o, en algunos casos, el piloto o alguno de los oficiales siempre y cuando el capitán deje el control del navío en sus manos). El resto de los miembros de la tripulación se encuentra a sus órdenes.

A no ser que el barco se encuentre en medio de una persecución o una batalla (de las que se hablará más adelante), al comenzar el día el capitán realiza una tirada de *Navegación* para comprobar si la embarcación ha sabido aprovechar el viento durante la jornada: si falla, se moverá durante el día a una velocidad igual a su Velocidad de Crucero; si tiene éxito se moverá 1 nudo más rápido que su Velocidad de Crucero; si obtiene un éxito crítico, se moverá a una velocidad igual a su Velocidad Máxima; y si pifia se moverá a la mitad de su Velocidad de Crucero o puede que tenga un accidente (que embarranque, por ejemplo), siempre a discreción del Narrador.

A la hora de calcular la distancia recorrida por una embarcación deberás tener en cuenta que en alta mar, un barco se mueve durante el día 20 horas de las 24 que tiene (se supone que la embarcación sigue y sigue, y solo se detiene en algunos tramos sin viento o con poco viento), pero si se encuentra realizando navegación de cabotaje, o sea, navegando cerca de alguna costa, el barco solo se moverá 10 horas, ya que el resto del tiempo lo pasará a buen seguro en un puerto, ya que es muy fácil terminar embarrancado durante la noche contra algún arrecife que no pueda ser visto.

Ejemplo: Alonso de Santillana ha conseguido reparar su fragata San Ildefonso y se encuentra navegando hacia La


Coruña, siguiendo para ello la costa cantábrica. Al comenzar el día, el capitán Santillana hace una tirada de *Navegación* para comprobar la velocidad del San Ildefonso: tiene éxito, lo que significa que durante esa jornada, su barco se moverá a una velocidad igual a 9 nudos (la fragata tiene una Velocidad de Crucero de 8, +1 por el éxito obtenido). Si hubiera conseguido un crítico, la fragata se hubiera movido a una velocidad de 10 nudos durante ese día.

Como el San Ildefonso se encuentra viajando cerca de la costa (navegación de cabotaje), sólo navegará 10 horas y ya que cada hora se mueve a 9 nudos (16,7 km/hora), durante ese día la fragata habrá recorrido un total de 167 Km

La tirada de *Navegación* que realiza el capitán de un barco también se ve modificada por diversos factores, ya sea debido a la propia embarcación, a las condiciones climáticas, a los instrumentos con los que cuente, etc. A continuación te presentamos una lista con los modificadores más usuales.

Modificadores de Navegación

- ♦ Si se carece de brújula y cuadrante: -4.
- ♦ Si el barco se encuentra en medio de una galerna*: -3.
- ♦ Región del océano completamente desconocida (no se tiene la habilidad *Cultura Local* [Área Navegable] pertinente): -3.
- ♦ Si está lloviendo o nevando*: -2.
- ♦ Si hay niebla*: -1.
- ♦ Si se tiene *Marinería* a nivel 15 o más: +1.
- ♦ Si se tiene *Orientación* a nivel 12 o más: +1.
- ♦ Si se tiene *Cultura Local* del área a nivel 12 o más: +2.
- ♦ Si se posee un equipo de instrumentos de navegación completo: +2.
- ♦ Si se tiene la ventaja *Sentido de la Orientación*: +3.
- ♦ Según la navegabilidad del barco: Variable (se suma o resta el modificador de *Navegabilidad*).
- ♦ Si no se dispone de la tripulación mínima para la embarcación: Variable (-1 por cada dos hombres que falten).

(*: Estos resultados no son compatibles entre sí: si está nevando en medio de una galerna se usará solo el modificador de galerna, no el de nieve). 

Persecuciones Navales

"(...) dimos sobre una gran flotilla de esos pesqueros de arenque que los holandeses llaman buizen, escoltada por cuatro naves de guerra luteranas, entre ellas una urca grande y de buen porte. Y mientras nuestros mercantes quedaban aparte, voltejeando a barlovento, los corsarios vascos y flamencos se lanzaron como buitres sobre los pesqueros (...)"

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

En algunas ocasiones, dos o más embarcaciones se verán envueltas en algún tipo de persecución: un navío escapando de un barco pirata, varios galeones de guerra tratando de alcanzar a una flota pesquera, dos mercantes a todo trapo enfrentándose en alta mar por alcanzar un puerto... Para ayudar a los Narradores a manejar estas situaciones aquí presentamos unas reglas basadas en las reglas de persecuciones de carruajes aparecidas en las pág. 85-86 de *Maestros de Esgrima*.

En una persecución existen los siguientes cinco niveles de distancia posibles entre el barco perseguido y el barco perseguidor:

- ♦ **Distancia de Abordaje:** Los dos barcos se encuentran juntos, casi rozando los costados. Se pueden tratar de abordar el uno al otro. En esta distancia es posible utilizar armas de fuego largas a distancia mínima o armas de fuego cortas a distancia larga. Además, se puede cañonear al otro barco con un modificador de +5.
- ♦ **Distancia Corta:** Los dos barcos se encuentran muy cerca, pero no tanto como para poder abordarse. Se puede cañonear al otro barco y utilizar únicamente armas de fuego largas a distancia máxima.
- ♦ **Distancia Media:** El barco perseguido se encuentra algo alejado del perseguidor, pero todavía no se ha alejado demasiado. Se puede cañonear al otro barco con -5 a la tirada y no es posible utilizar ningún arma de fuego.
- ♦ **Distancia Larga:** El barco perseguidor está a punto de perder al perseguido, pero todavía puede divisarlo de ver en cuando, y con un catalejo es posible divisar todavía su bandera. No es posible cañonear al otro barco ni utilizar armas de fuego.
- ♦ **Distancia Muy Larga:** El barco perseguido ha desaparecido completamente de la vista y ha conseguido huir.

Al comenzar una persecución, el Narrador determina el nivel de distancia que separa a los barcos que participan en la misma, teniendo en cuenta para ello la situación en la que se comenzó: por ejemplo, un barco que divisa a otro en el horizonte empieza una persecución a distancia larga, pero si se trata de dos barcos que zarpan juntos del mismo puerto al mismo tiempo empezarán a distancia de abordaje o corta.

A continuación, cada turno de la persecución los capitanes de ambos barcos deben hacer cada uno una tirada de *Navegación*, con los modificadores pertinentes basándose en la tripulación a bordo, el tiempo, la velocidad, el barco, etc. (más abajo puedes encontrarlos). Si el capitán del barco perseguido tiene éxito, la distancia que lo separa del perseguidor aumenta en un nivel (de distancia media a larga, por ejemplo); si es el perseguidor el que saca la tirada, se reduce la distancia en un nivel (de distancia media a corta, por ejemplo); y si ambos tienen éxito o fallan, la distancia se mantiene.

Naturalmente, si alguno de los capitanes obtiene un crítico en la tirada, la distancia se reduce o aumenta dos niveles a su


favor, pero si pifia, el Narrador puede aumentar o disminuir la distancia en dos niveles en su contra, o quizás decida que ha surgido un imprevisto repentino (un arrecife, una vela rota, etc...).

Los modificadores a la tirada de *Navegación* son iguales a los descritos anteriormente, a los que se añaden los siguientes para simular las características especiales de la persecución:

Modificadores de Navegación (Persecuciones):

- ♦ Si es de noche: -5.
- ♦ Si se posee *Estrategia (Naval)* a nivel 12 o más: +2.
- ♦ Por cada nudo de diferencia entre el más rápido y el más lento: Variable (el más rápido gana +1 por cada nudo de diferencia y el más lento un -1).

Por último, recordar que cada uno de los turnos de la persecución (o de un combate naval) tiene una duración aproximada en el juego de una hora si la distancia es larga o muy larga, unos 30 minutos si se encuentran en distancia corta, media, o de 5 minutos si se encuentran en distancia de abordaje. Si tienes en cuenta el momento del día en el que se produce el inicio y llega la noche estando a una distancia superior o igual a media, se puede perder el contacto con el oponente (a no ser que encienda su farol o haya luna).

Ejemplo: *Alonso de Santillana reniega de nuevo de su mala suerte, pues mientras viaja hacia La Coruña ha sido avistado por un galeón de guerra holandés que se dirige a todo trapo hacia él. Los dos barcos se encuentran todavía a Distancia Larga y Alonso y el capitán holandés realizan sus tiradas de Navegación: el mar está tranquilo y los dos barcos tienen su tripulación adecuada, por tanto no tienen negativos por esa parte a la tirada. Alonso tiene un +1 por la Navegabilidad de su fragata y el galeón no tiene nada; además, la fragata navega a una velocidad de 8 nudos, dos nudos por encima de los 6 que lleva el galeón, lo que otorga un +2 adicional a Alonso. Por desgracia, el capitán holandés posee la habilidad Estrategia (Naval) a nivel 13, lo que le otorga un +2 a su tirada. Ambos tiran y Alonso vuelve a mascullar en arameo cuando comprueba que, pese a su +3, no consigue pasar la tirada, y el capitán holandés sí, lo que significa que el galeón pasa de Distancia Larga a Distancia Media, y ya puede comenzar a cañonear al San Ildefonso de Alonso.* 

Batallas Navales

"Pero el Azogue, pese al castigo que le dejó parte de la jarcia suelta y la cubierta encharcada de sangre, logró entrar muy gallardamente en mitad de los herejes, tan junto a la capitana que las velas de su cebadera barrían el combés del holandés; y por allí arrojaron arpeos de abordaje y empezaron a meterse mucha infantería española en la urca entre fogonazos de mosquetería y blandir de picas y hachas."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)



Como dijimos en el apartado anterior, muchas de las persecuciones entre navíos terminaban con el atronar de los cañones y los garfios de abordaje volando por el aire, y también habrás podido observar que en la descripción de los diferentes niveles de distancia se habla de modificadores al cañonear y de las armas de fuego. Y aunque durante un combate real entre dos embarcaciones de la época se tenían en cuenta multitud de factores (dirección y velocidad del viento, número y tipo de velas arriadas, dotación del barco, piezas de artillería...), hemos tratado de crear unas reglas que te permitan simular una batalla naval manteniendo todo su sabor.

Lo primero que se debe tener en cuenta es hemos considerado el combate entre dos navíos de manera similar, en algunos aspectos, al de dos esgrimistas en plena faena, solo que en vez de roperas, los capitanes atacan con su barco, sus cañones y sus hombres.

VELOCIDAD DE MANIOBRA

Antes de comenzar cada uno de los turnos en los que dividiremos un combate naval (los turnos que ya describimos en las reglas de persecución), calcularemos la Velocidad de Maniobra de cada una de las embarcaciones implicadas. Para ello sumaremos los niveles de *Navegación* + *Estrategia (Naval)* del capitán del navío, modificado por la Navegabilidad del navío. Esta Velocidad de Maniobra se mantendrá durante todo el combate, y disminuirá en 1 punto por cada punto de Casco que pierda el barco. Como puedes observar, es muy similar a la Velocidad de un esgrimista, que disminuye también al recibir su daño.

Cada una de las embarcaciones implicadas actuará conforme a esta Velocidad de Maniobra, del más rápido al más lento. De esta forma, los capitanes más capacitados y que cuenten con las naves más maniobrables, actuarán antes que sus oponentes. Si la Velocidad de Maniobra de dos oponentes resulta ser la misma, actuará primero el que tenga un nivel de *Navegación* más alto, y si también es igual, el que cuente con un barco cuyo modificador de Navegabilidad sea más alto.

Ejemplo: Dejamos antes al capitán Alonso de Santillana siendo perseguido por un capitán holandés. Vamos a calcular la Velocidad de Maniobra de los dos oponentes. Alonso tiene 16 en *Navegación*, 11 en *Estrategia (Naval)* y maneja una fragata, lo que significa que tiene una Velocidad de Maniobra de 28 ($16+11+1$). El holandés, por el contrario, tiene 13 en *Navegación*, 13 en *Estrategia (Naval)* y dirige un galeón, lo que significa una Velocidad de Maniobra igual a 26 ($13+13+0$). Por tanto, el primero en actuar cada turno será Alonso, aunque si alguna vez su fragata San Ildefonso pierde 3 puntos de Casco su Velocidad de Maniobra se reducirá a 25 y el holandés tomará la iniciativa.

Una vez calculado quien será el primero en actuar, queda saber lo que va a hacer cada uno de los capitanes de los navíos implicados. Para ello, a continuación te ofrecemos algunas de las acciones que se pueden llevar a cabo, cada una de las cuales requiere un número de hombres mínimo, lo que significa que un capitán puede realizar varias de ellas al mismo tiempo, y el único límite con el que cuenta es la cantidad de hombres que pueda destinar a cada una de ellas. Por eso es tan importante la dotación de un barco, ya que si solo disponemos del número mínimo de hombres para manejar un barco, no tendremos, por ejemplo, a ningún hombre que pueda utilizar mientras tanto un cañón o un arma de fuego.

Ejemplo: La fragata del capitán Santillana, el San Ildefonso, cuenta con una dotación de 60 hombres, lo que significa que puede destinar 30 marineros para maniobrar el barco (la tripulación mínima para hacerlo navegar sin modificadores negativos), y le sobran otros 30 que puede utilizar para cañonear a su enemigo, para disparar armas de fuego o incluso para abordar a otro barco...

MOVIMIENTO

Como se describió en el apartado dedicado a la persecución, el capitán puede atacar a sus enemigos mientras se acerca o se aleja de ellos. Por tanto, si desea realizar ti-

radas de *Navegación* para mover su barco, el capitán debe asignar a las maniobras pertinentes un número de hombres igual a la Tripulación Mínima de su barco, tal y como se describe en la Tabla de Embarcaciones (30 la fragata, 25 el galeón, 50 la galeaza, etc....).

Como ya se explicó anteriormente, si el capitán destina a dichas maniobras menos tripulación de la mínima exigida (ya sea por causas mayores o no), contará con un modificador de -1 a su tirada de *Navegación* por cada dos marineros que falten, y será imposible hacer navegar un barco que no tenga, al menos, a la mitad de su tripulación mínima realizando las maniobras necesarias.

ARMAS DE FUEGO

Siempre que la distancia lo permita (tal y como se describe en las reglas de persecuciones), podemos destinar a cuantos hombres queramos a disparar armas de fuego. Naturalmente, cada marinero que se encuentre disparando un arma no podrá estar ese mismo turno usando un cañón, maniobrando para mover el barco o realizando un abordaje. Las reglas para disparar un arma de fuego son las mismas que se describen en el manual de juego, teniendo en cuenta, como se ha dicho, las limitaciones y restricciones según la distancia a la que se encuentre el barco enemigo.

Si llevamos las reglas de armas de fuego a rajatabla, en el tiempo que dura un turno de combate naval (30 o 5 minutos, según distancia), un marinero puede realizar más de un disparo. Para simplificar, el Narrador puede limitar el número de disparos a uno o a dos a lo sumo, pero en caso de que el atacante tenga éxito en su tirada eliminará automáticamente a uno de los marineros enemigos (sin tener en cuenta reglas de localización o daño): se supone, simplemente, que durante ese tiempo el marinero ha estado corrigiendo errores en el disparo, apuntando, tomándole el pulso a uno de sus enemigos, recargando, etc.

CAÑONEAR

A partir del nivel de distancia media podemos utilizar nuestros cañones para atacar a nuestros enemigos, pero tendremos que destinar, al menos, 5 marineros a cada uno de los cañones que deseamos disparar (uno lo ceba, otro apunta y dispara, otro lo mueve o lo eleva, otro lo carga y otro pasa la munición), lo que significa que aunque dispongamos de muchos cañones, si no tenemos a los hombres necesarios para dispararlos, de nada nos servirán.

Una vez dispuestos los marineros en sus puestos de artilleros, el capitán o el condestable (si el barco cuenta con él) ordena disparar, lo que significa que realiza una tirada de *Artillería* con los mismos modificadores que las tiradas de *Navegación* de las persecuciones (-5 por noche, -1 por lluvia, etc., exceptuando, naturalmente el de la diferencia de nudos de velocidad), y teniendo en cuenta los modificadores por el nivel de distancia (-5 a distancia media y +5

a distancia corta). Si tiene éxito en la tirada, los cañones realizan sus disparos de forma adecuada, pero tenemos que averiguar cuantas balas impactan verdaderamente en el barco enemigo. Para ello tira 1D en la siguiente tabla, sumando +1 a la tirada si se encuentra a distancia corta y -1 si se encuentra a distancia media:

Tabla de Impactos de Cañón

D6 Impactos

1	Todas las balas se pierden en el mar y no impacta ninguna en el barco enemigo.
2-3	Impactan 1/3 de las balas disparadas (redondeando por exceso).
4-5	Impactan la mitad de las balas disparadas (redondeando por exceso).
6	Impactan todas las balas disparadas.

Llegados a este punto sabemos ya cuantos cañones hemos disparado (según los marineros que hayamos destinado a ello) y las balas que han impactado en el barco enemigo. Ahora debemos tirar 3D en la siguiente Tabla de Daños de Embarcaciones para averiguar lo que ha ocurrido exactamente con esos impactos y donde han ido a parar. En algunas de las entradas de la tabla se mencionan diferentes tipos de munición, ya que existen tres tipos diferentes de balas, según el tipo de daño que deseemos realizar en el oponente. Estas balas pueden ser:

- ♦ **Balas Normales:** Balas de hierro esféricas y sólidas. Se utilizan principalmente para destrozarse el casco de los buques enemigos y hundirlos.
- ♦ **Metralla:** Munición variopinta (clavos, trozos de cristal, monedas, balas de piedra que se fragmentan...) utilizada principalmente para matar a los marineros enemigos. Se utiliza sobre todo cuando deseamos capturar un barco más o menos intacto. Sólo pueden usarse a distancia de abordaje.
- ♦ **Balas Encadenadas:** Llamadas también *ángeles* o *balas enramadas*, se trata de dos balas esféricas unidas entre sí por una barra o una cadena, y se utiliza principalmente para abatir los aparejos del navío enemigo y así poder detenerlo sin dañarlo en demasía.

En la tabla también aparece, tras el nombre de la localización, un modificador: ese es el modificador que tendrá la tirada si el artillero desea disparar a ese punto concreto. Si tiene éxito, el daño se centra en ese punto y no hay que hacer tirada en la tabla. Si alguna localización no tiene modificador es que no es posible apuntar a ella.

Si el capitán del navío lo decide así, puede ordenar que los artilleros pasen todo un turno de combate apuntando al barco enemigo, lo que le otorga al capitán o al condestable un modificador de +1 a su tirada de *Artillería* por cada turno apuntando, aunque no se puede pasar más de tres turnos seguidos apuntando (por tanto, el modificador máximo será de +3).

Tabla de Daños a Embarcaciones

3D6 Descripción

3	Fuego: La salva provoca un incendio en el barco enemigo (consulta más adelante Los Peligros del Mar).
4-5	Bodega (-3): El barco pierde el 10% del cargamento transportado. Si la munición utilizada es metralla, no ocurre nada.
6-7	Cubierta de Cañones (-2): El barco pierde 1 cañón por cada 3 impactos recibidos (redondeando hacia arriba) y 1 pto de Casco por cada cañón perdido. Si el barco no dispone de cañones, no se perderán nada más que los puntos de Casco. Si la munición utilizada es metralla, no ocurre nada.
8-9	Quilla: El barco pierde tantos puntos de Casco como impactos haya recibido. Si la munición utilizada es metralla, no ocurre nada.
10-11	Casco (-1): El barco pierde tantos puntos de Casco como impactos haya recibido, y mueren tantos marineros enemigos como puntos de Casco se hayan perdido. Si se dispara metralla, el barco no pierde Casco, pero muere el doble de marineros.
12-13	Timón Dañado: El barco pierde 1 nudo de Velocidad, mueren tantos marineros como impactos recibidos y pierde tantos puntos de Casco como la mitad de los impactos recibidos (redondeando por exceso), excepto si la munición utilizada era metralla.
14-15	Velamen (-3): El barco pierde 1 nudo de Velocidad, -1 de Navegabilidad y mueren tantos marineros como impactos recibidos. Si se utiliza metralla, mueren el doble de marineros enemigos. Si se utilizan balas encadenadas, el barco pierde 1 nudo de Velocidad adicional y un -1 adicional de Navegabilidad.
16-17	Mástil (-5): El barco pierde uno de sus mástiles. Se reduce la Velocidad a 0 si solo tiene un mástil, a la mitad si tiene 2 o se reduce en $\frac{1}{4}$ (redondeando por exceso) si tiene tres o más mástiles. Además, se pierde 1 punto de Casco y mueren tantos marineros enemigos como el doble de impactos recibidos. Si se ha utilizado metralla, solo se tendrá en cuenta la pérdida de marineros enemigos.
18	Santabárbara: La salva afecta a la santabárbara del barco que estalla. Mueren tantos marineros como tres veces los impactos recibidos y el barco pierde tantos puntos de Casco como el triple de impactos recibidos. Si esto no basta para hundir el barco, el navío perderá 1 punto de Casco adicional hasta que se hunda definitivamente. Si el navío no lleva cañones ni santabárbara, considera que ha tenido lugar un incendio, como el resultado 3.

También existe una maniobra denominada “cruzar la T” que consiste en cruzar perpendicularmente ante la proa o la popa del barco enemigo al tiempo que se descarga todos los cañones. Si el capitán del navío atacante desea realizarla debe contar un barco que tenga al menos el doble de velocidad que el barco enemigo (si la velocidad del oponente es de 4 nudos, el del atacante debe ser de, al menos, 8 nudos). Si es así, el capitán puede hacer una tirada de Navegación y en caso de tener éxito, ese turno de combate puede cañonear dos veces seguidas a su oponente.

Ejemplo: Llega el momento del combate entre el San Ildefonso de Alonso de Santillana y el galeón holandés. El capitán Santillana actúa primero y decide cañonear a su oponente, destinando a 30 de sus hombres a 6 de los cañones (5 por cada cañón). Alonso hace la tirada de su Artillería 12 con sus modificadores (+0 por distancia media y +1 por la Navegabilidad de la fragata) y obtiene un resultado exitoso de 11. A continuación hace una tirada de 1D para comprobar cuantas balas impactan en el enemigo y obtiene un 4, lo que significa que el galeón holandés recibe tres impactos (la mitad de 6). Por último, hace una tirada de 3D en la Tabla de Daños a Embarcaciones, obteniendo un resultado de 11, lo que

significa que las balas dañan el casco del galeón, perdiendo 3 puntos de Casco y muriendo 3 marineros en el ataque. Alonso sonríe desde el castillo de popa...

ABORDAJE

En el siglo XVII, los abordajes se van desechando poco a poco como técnica de combate naval, ya que se confía cada vez más en la artillería, pero eso no significa que no haya un número considerable de capitanes que decidan realizarlos para terminar lo antes posible con sus enemigos.


Si deseamos abordar a un barco, tenemos que dejar inmediatamente de cañonear (no es posible utilizar la artillería en el mismo turno en que se aborda) y de movernos, lo que significa también que tendremos a nuestra disposición a un gran número de hombres para realizar la maniobra de abordaje. Para que tenga éxito, durante el turno de combate debemos seguir los siguientes pasos uno a uno:

♦ **Maniobra de Acercamiento:** Aunque los barcos se encuentren ya a distancia de abordaje, es necesario acercarse aun más al otro barco para poder lanzar los garfios de abordaje. A pesar de que lo que se piensa, lo normal no es abordar al otro desde el costado, ya que de esa forma se corre el riesgo de sufrir una andanada de cañones casi

a bocajarro, sino pegarse a su proa y utilizar el palo del bauprés como medio de entrada. Para conseguirlo, los capitanes de ambos barcos deben hacer una tirada enfrentada de *Navegación*: si gana el capitán atacante, consigue acercarse lo suficiente para que los marineros lancen los garfios (pasa al siguiente paso); si gana el capitán defensor, consigue evadirse por el momento del abordaje y el atacante no podrá volverlo a intentar hasta el siguiente turno. Naturalmente, esta tirada de *Navegación* se realiza con los modificadores habituales.

- ♦ **Lanzar los Garfios:** En este momento, el capitán ordena a sus hombres que lancen los garfios, aunque para simplificar el asunto y no hacer decenas de tiradas de *Lanzar* por todos los marineros, el capitán realizará una tirada de *Táctica* para dar la orden en el momento adecuado. Si tiene éxito en su tirada, los marineros asignados al abordaje consiguen entrar sin problemas en el otro barco; si falla, también se produce el abordaje, pero un marinero por cada punto por el que haya fallado la tirada cae al agua y no se incorpora al ataque.
- ♦ **Combate:** Una vez dentro del barco, llega la hora de combatir cuerpo a cuerpo. Para resolver el asunto sin demasiados problemas, cada uno de los capitanes tira 3D y le suma al resultado su nivel de *Liderazgo* + *Táctica* más el número de marineros asignados al combate. El capitán que haya obtenido el resultado mayor gana el combate ese turno y obliga al oponente a perder tantos hombres como la mitad de la diferencia obtenida entre los dos resultados.

Naturalmente, en cualquier momento, uno de los capitanes puede ordenar rendirse o luchar hasta las últimas consecuencias, y el capitán vencedor puede decidir si acepta la rendición o si decide acabar con todos sus enemigos.


Ejemplo: Tras unos turnos de combate y persecución, el galión holandés ha conseguido acercarse a distancia de abordaje al San Ildefonso y el capitán hereje ordena abordarlo. Ambos capitanes realizan una tirada enfrentada de *Navegación* que, por desgracia, gana el holandés, con lo que consigue acercarse lo suficiente como para ordenar lanzar los garfios. Para hacerlo, hace una tirada de *Táctica* que falla por dos, lo que significa que los hombres que ha asignado al abordaje consiguen entrar en el San Ildefonso, exceptuando a dos que caen al mar. A continuación, las dos tripulaciones se enfrentan sobre la cubierta de la fragata y llega el momento de que hablen las armas... 

Los Peligros del Mar

"Ya no hubo más incidentes salvo las incomodidades propias del viaje, si descontamos tres días de temporal a medio camino entre Irlanda y el cabo Finisterre que nos tuvieron a todos zarandeados bajo cubierta con el paternóster y el avemaría en la boca (...)"

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

La vida en el mar es muy dura, y existen muchas cosas aparte de los cañones enemigos que puedan enviar al fondo del mar a nuestro barco si no andamos con algo de tiento. Aquí tienes algunos de los peligros con los que tendrá que enfrentarse tarde o temprano cualquier capitán.

- ♦ **Galernas:** El clima influye decisivamente en la navegación de la época, tanto de forma positiva como negativa, sobre todo cuando nos enfrentamos a una galerna, una violenta tempestad en pleno mar. En ese caso, nuestro barco se moverá, como máximo, a la mitad de su velocidad normal mientras dure la tormenta, y el capitán se verá obligado a realizar una tirada de *Navegación* (con los modificadores pertinentes, excepto los referentes al clima): si no tiene éxito, las malas maniobras efectuadas harán que el barco pierda durante la tempestad 1D de puntos de Casco (caídas de velámenes, mástiles dañados, tablazón desclavada, etc.).
- ♦ **Arrecifes:** Puede suceder que nuestro barco choque contra un arrecife cerca de la costa, ya sea por una imprudencia del capitán o por que el clima o la oscuridad le impedía verlo. Cuando esto suceda, el barco perderá 1D de puntos de Casco, que el Narrador puede aumentar a 2D en caso de grandes arrecifes. De todas formas, si el capitán saca una tirada de *Navegación* antes de que se produzca la colisión puede reducir el daño a la mitad, ya que suponemos que ha intuitido o avisado el peligro lo suficiente para virar la embarcación y minimizar el daño. Otra manera de minimizar las probabilidades de embarrancar sería poniendo vigías a proa con sondas o enviando un bote por delante para examinar el terreno.
- ♦ **Fuego:** El fuego dentro de un barco es uno de sus grandes enemigos. Si estalla un incendio en el interior de un navío, el barco irá perdiendo 1 punto de Casco por cada 10 minutos que arda el fuego. Para apagarlo con eficiencia se debe ordenar hacerlo, al menos, a un número de hombres igual a la tripulación mínima del barco.
- ♦ **Embestidas:** En caso de que un barco embista a otro, ya sea por accidente, por voluntad del capitán o quizás por una tirada fallida de *Navegación* (un Narrador puede decidir, por ejemplo, que una pifia en una de estas tiradas durante un combate o persecución signifique embestir al contrario), lo normal es que tanto el barco embestido como el que embiste sufran graves daños. Ambas embarcaciones perderán tantos puntos de Casco como nudos de Velocidad llevara el barco que fuera más rápido, a los que habrá que restar los nudos del barco más lento si ambos iban en la misma dirección, o se sumarán si ambos navíos llevaban direcciones contrarias y se embistieron de frente. 

Naufragios y Reparaciones

"(...) dejaron maltrecho al galeón San Lorenzo, que al cabo terminaría separándose de nosotros para resguardarse en Vigo."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Como dijimos al comienzo de este apartado de reglas de navegación, el Casco de un barco es parecido a los Bríos de un personaje, ya que de dichos puntos depende la salud de un navío. Por tanto, es muy importante que lo manten-gamos en perfectas condiciones si no queremos terminar nuestros días naufragando en medio del océano.

Si tras un combate o algún tipo de encontronazo nuestro barco ha quedado con tantos puntos negativos de Casco como positivos tenía, que se olviden de hacer nada, pero si queda con 0 puntos de Casco o con negativos sin llegar a ese tope, el navío habrá comenzado a hacer agua y se reducirán nuestra Navegabilidad, pero todavía no es momento de alarmarse, ya que se pueden accionar las bombas de achique y ordenar que se taponen todas las vías de agua posibles. Para ello, el barco debe contar con, al menos, la mitad de su Tripulación mínima a bordo (redondeando hacia arriba): si es así y el capitán hace una tirada exitosa de *Liderazgo* para coordinar adecuadamente el trabajo (que puede repetir cada 30 minutos si las cosas no van bien), el barco recupera de forma momentánea 2 puntos de Casco. Pero que no canten todavía victoria, ya que esta reparación, como hemos dicho, es momentánea, y cada día que pase el barco perderá 1 de esos puntos de Casco temporales (lo que viene a decir que en dos días vuelve a estar como estaba, y esperamos que se haya conseguido llegar a puerto antes de que pasen). Además, durante todo ese tiempo, los hombres que fueron asignados a dicha tarea (la mitad de la tripulación mínima, como se dijo) deberán estar achicando agua constantemente y no se puede contar con ellos para gobernar el barco.

Ejemplo: El capitán Santillana ha conseguido finalmente rechazar al galeón holandés (tras un feroz combate sobre la cubierta del San Ildefonso, sus hombres consiguieron hacer huir a los malditos herejes), pero la fragata ha quedado bastante dañada por el cañoneo enemigo. Sus 7 puntos de Casco han quedado reducidos a -2, lo que significa que su Navegabilidad de +1 ha pasado a ser -1 y su Velocidad de Crucero y Máxima es ahora de 7/9 en vez de 8/10. Terminado el combate, Alonso ordena a 15 de sus hombres (la mitad de su Tripulación mínima de 30) que acudan a la sentina a achicar el agua con las bombas y a tapar cualquier vía de entrada de agua: hace su tirada de *Liderazgo* y tiene éxito, con lo que sus hombres se ponen rápidamente manos a la obra, y consiguen aumentar temporalmente los puntos de Casco de -2 a 0, al menos durante un tiempo. Solo queda ahora que el capitán Santillana consulte sus cartas y busque el puerto más cercano donde poder reparar su fragata.

Cuando el barco consigue llegar a un puerto y desea repararse, las cosas funcionan de diferente manera. El tiempo necesario para reparar un barco de forma permanente (no temporal, como ocurría en el mar) aumenta progresivamente según el daño que tenga: sólo se tarda 1 día en reparar 1 punto de Casco perdido, pero el siguiente tardará 2 días más, el siguiente 3 más, 4 días más el siguiente, y así sucesivamente hasta conseguir arreglar el navío. Naturalmente, para poder realizar estas reparaciones tenemos que contratar a los carpinteros oportunos, ya que un barco sólo puede ser reparado si se cuenta con una cantidad de trabajadores igual a su Tripulación mínima, más un maestro carpintero que dirija todo el trabajo. Cada uno de estos trabajadores cobra 2 reales diarios y el maestro carpintero 5, aunque nada impide que los propios marineros ayuden en el trabajo para poder, de esa forma, ahorrarnos algo de dinero (aunque deben tener, al menos, un nivel de 10 en *Artesanía* (*Carpintería*), o un nivel de 12 en *Construcción* (*Carpintería de Ribera*) si desean actuar como maestros carpinteros).

Una vez contratados los carpinteros, cada vez que se comience a reparar 1 punto de Casco el maestro carpintero hace una tirada por su habilidad de *Construcción* (*Carpintería de Ribera*): si tiene éxito, todo marcha correctamente, pero si falla, se tardará el doble en reparar ese punto de Casco; si pifia, se tarda el triple y con un crítico la mitad de tiempo.

Si lo que se trata es de reparar una parte concreta del barco (velamen, mástil, etc....) se requiere a la misma cantidad de trabajadores, pero el tiempo es diferente: para arreglar el velamen se tardan 5 días, para un mástil 4 días y para un timón 3 días. Naturalmente, se tendrán en cuenta también la tirada pertinente de *Construcción* del maestro carpintero y la disponibilidad del material requerido donde se esté realizando la reparación.

Por último, si la tripulación del barco cuenta con un maestro carpintero, el suficiente número de marineros con los conocimientos de carpintería apropiadas y materiales adecuados, podemos realizar todas estas reparaciones en el mar, pero el maestro carpintero tendrá un modificador de -3 a su tirada de *Construcción* (*Carpintería de Ribera*) y no pueden repararse más de 3 puntos de Casco de esta forma.

Ejemplo: La fragata San Ildefonso ha conseguido, por fin, arribar en La Coruña e inmediatamente entra en un dique seco para realizar las reparaciones pertinentes. Primero se tienen que contratar a los trabajadores adecuados (30 en el caso de la fragata) y un maestro carpintero, que si todo va bien, podrán tener el San Ildefonso listo en 45 días (ha perdido 9 puntos de Casco y se calcula de forma sucesiva), lo que le va a salir por un ojo de la cara (así, a bote pronto, 2700 reales los trabajadores y 225 solo el maestro carpintero). De todas formas, este tiempo puede aumentar, ya que cada vez que comiencen a reparar uno de los puntos de Casco, el maes-

tro carpintero tiene que hacer una tirada de Construcción (Carpintería de Ribera) y en caso de fallar, aumentará el tiempo... Alonso cruza los dedos y da gracias a Dios de que los holandeses no le dañaran los mástiles ni las velas...

Además de las reparaciones oportunas debidas al daño producido por el combate u otro tipo de peligro, una embarcación también necesita cuidados regulares, como tapar pequeñas vías, reemplazar alguna vieja cuaderna, limpiar los bajos de rémoras o carenarlo (derretir la brea vieja, volverlo a calafatear y embrearlo de nuevo), ya que si pasan 8 meses sin hacerlo (4 meses en aguas cálidas, como las del Caribe), la Velocidad de Crucero y Máxima del barco se verá reducida en un 25%, y si pasan otros 4 meses más (en cualquier tipo de aguas), la Velocidad de Crucero y Máxima se reduce a la mitad.

Para realizar este tipo de revisiones, sólo se necesita 1 día por cada punto de Casco que tenga la embarcación (por ejemplo, un jabeque necesita 4 días y un galeón requiere 8), y solo se necesita a un número de trabajadores igual a la Tripulación Mínima de la embarcación, trabajadores que no tienen porque tener ningún tipo de habilidad especial, así que es posible que la revisión la realicen los propios marineros del barco. Es más, aunque se recomienda realizar las revisiones y el carenado en un puerto con dique seco, muchos capitanes que no cuentan con uno cercano (o que no pueden acceder a él por el motivo que sea), realizan el carenado en alguna playa o cala tranquila donde poder trabajar sin interrupciones. En este caso, el tiempo necesario será de 2 días por cada punto de Casco.

Motines y Lealtad

"Nadie discutió más, ni sostuvo el envite, ni hizo semblante de pretenderlo. Todo quedó sereno, Cagafuego desarrugó el ceño, y cada cual fue a sus ocupaciones. Entonces observé que Sebastián Copons retiraba la mano de la empuñadura de su pistola."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)


A bordo de un barco la disciplina es fundamental si queremos que todo funcione correctamente y sin problemas, y para mantenerla el capitán tiene que saber hacerse respetar sin caer en el extremo de convertirse en un déspota implacable y violento. Y es que si la disciplina de a bordo se relaja o se tensa demasiado, corremos el peligro de sufrir un motín, que puede mandar al traste con la navegación (y no digamos con el capitán y el resto de oficiales, que pueden terminar el día dando de comer a los peces del mar...).

Para comprobar la lealtad y la disciplina de la tripulación de un barco, más abajo tienes una Tabla de Disciplina, basada en la Tabla de Lealtad que aparece en la pág. 64 del manual de juego, pero modificada para poder ser utilizada con marineros en lugar de con servidores. Al contratar a la tripulación de un navío, el Narrador hará una tirada de 3D en la tabla para determinar la disciplina de los hombres, añadiendo o restando los modificadores convenientes, aunque cada cierto tiempo es necesario que vuelva a tirar, sobre todo si los marineros están siendo mejor o peor tratados, o si ha ocurrido algo que pueda modificar las relaciones entre la oficialidad y la tripulación dentro del barco.

Tabla de Disciplina

3D6	Disciplina
0 o menos	Desastrosa: Los marineros odian al capitán y aprovecharán cualquier oportunidad para amotinarse y echarlo por la borda. El capitán tiene un modificador de -5 a sus tiradas de Navegación.
1 – 3	Muy Mala: Los marineros no tragan al capitán y desertarán, se amotinarán o lo traicionarán en cuanto puedan. El capitán tiene un modificador de -3 a sus tiradas de Navegación.
4 – 6	Mala: Los marineros no respetan al capitán y se comportan de forma perezosa. El capitán tiene un modificador de -2 a sus tiradas de Navegación.
7 – 9	Regular: Los marineros no están muy a gusto en el barco y no se esfuerzan demasiado. El capitán tiene un modificador de -1 a sus tiradas de Navegación.
10 – 12	Normal: Los marineros trabajan en el barco como en cualquier otro barco, y saben cual es su puesto y el del capitán.
13 – 15	Buena: A los marineros les gusta el capitán y como trabaja. El capitán tiene un modificador de +1 a sus tiradas de Navegación.
16 – 18	Muy Buena: Los marineros trabajan duro y pueden arriesgar su vida por su capitán, anteponiendo sus intereses a los propios. El capitán tiene un modificador de +2 a sus tiradas de Navegación.
19 o más	Excelente: Los marineros adoran a su capitán y darán su vida por él en caso de ser necesario. El capitán tiene un modificador de +3 a sus tiradas de Navegación.

Modificadores a la Tabla de Disciplina:

- ♦ Si el capitán tiene la habilidad de *Liderazgo* a nivel 15 o más: +3.
- ♦ Si los marineros reciben una buena ración de comida diaria: +2
- ♦ Si el capitán tiene la habilidad de *Liderazgo* a nivel 12 o más: +1.
- ♦ Por cada 10% de sueldo adicional que se le ofrezca a la tripulación: +1.
- ♦ Por cada 10% que se reste del sueldo normal a la tripulación: -1.
- ♦ Si una cuarta parte de la tripulación son marineros forzosos (leva o galeotes): -1.
- ♦ Si los marineros reciben raciones diarias de comida por debajo de lo habitual o en mal estado: -2.
- ♦ Si el capitán impone castigos muy duros o muy blandos: -2.
- ♦ Si la mitad de la tripulación son marineros forzosos (leva o galeotes): -3.
- ♦ Si el capitán no tiene la habilidad de *Liderazgo*: -3.
- ♦ Si tres cuartas partes de la tripulación son marineros forzosos (leva o galeotes): -5.
- ♦ Si toda la tripulación está formada de marineros forzosos (leva o galeotes): -10.
- ♦ Según la reputación del capitán: Variable. 

PJs como Tripulantes

"Ahora sonaban más voces arriba, y carreras por las entrañas del barco. Algunas cabezas aparecieron cautas por las portas de los cañones y volvieron a meterse dentro (...)"

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

Todas las reglas que hemos ido desgranando en este apartado se centran principalmente en la figura del capitán del barco, pues él es el encargado de realizar, entre otras, las tiradas de *Navegación* pertinentes. Pero también sabemos que rara vez uno de nuestros personajes jugadores se convertirá en el capitán de un barco, y que normalmente subirán a él como parte de la tripulación. Por eso, hemos creído convenientemente, facilitar igualmente unos pequeños apuntes para aquellos PJs marineros que deseen ver reflejadas sus acciones en el devenir cotidiano del barco.

- ♦ **Marinería:** Se supone que es el capitán el que da las órdenes, y los marineros se encargan de cumplirlas. Eso significa que el capitán tira *Navegación* y los marineros *Marinería* para acatar sus ordenes, y que de ambas tiradas depende la eficacia de una maniobra o la velocidad que pueda alcanzar un barco. Pero como sería hartito complicado (y lento) hacer tirar a cada uno de los tripulantes por su *Marinería*, hemos simplificado la cosa con una sola tirada de *Navegación*. Pero si los PJs forman

parte de la tripulación del barco, el Narrador puede obligarles a hacer las tiradas de *Marinería* correspondientes al recibir alguna orden del capitán (arriar velas, levar anchas, remar si es necesario, etc...), ya que pueden demostrar su eficacia al cumplir la orden recibida según el resultado de sus tiradas (y quedar como un buen marino o como un perfecto grumete...). Puede incluso que el Narrador otorgue un modificador de +1 o -1 a la tirada de *Navegación* del capitán teniendo como referente las tiradas de *Marinería* de los PJs.

- ♦ **Armas de Fuego:** Los PJs pueden ser, perfectamente, alguno de esos marineros a los que los capitanes ordenen disparar a la tripulación de un barco enemigo (sobre todo a los oficiales de mayor rango) contra los que se enfrentan, y con un buen disparo o dos, un único marinero puede terminar pronto con el capitán enemigo más avezado. Claro que los PJs pueden ser también el objetivo de los disparos del contrincante: en ese caso, el Narrador no debería tener en cuenta la regla de un disparo - un muerto, sino que debería tirar el daño normal del arma y restarle al PJ los puntos de daño pertinentes.
- ♦ **Cañonear:** Si alguno de los PJs se encuentra disparando uno de los cañones del barco, le haremos tirar por *Artillería*: en caso de tener éxito, consideraremos que su disparo ha llegado a impactar al navío enemigo, sea cual sea el resultado que obtengamos en la tabla de Impactos de Cañón (lo que significa que el barco enemigo recibirá, al menos, 1 impacto, el del PJ). En el caso de que los PJs formen parte de la tripulación del barco que está siendo cañoneado, tendremos que averiguar si los impactos recibidos han podido dañarles: para ello tendremos que concretar en que parte del barco se encuentran, ya que solo pueden ser heridos si están cerca del lugar de impacto (por ejemplo, si los PJs se encuentran en la cubierta de cañones, difícilmente podrán ser dañados por un impacto en el velamen). En caso de que se encuentren en el mismo lugar del impacto recibirán 2D puntos de daño (o 1D si están en las cercanías), aunque pueden hacer una tirada de *Destreza* para tratar de cubrirse: si tienen éxito, reducen el daño en 1 punto por cada punto en que hayan superado la tirada.

Ejemplo: Alonso de Santillana, durante el encontronazo con los holandeses, se encontraba junto al timón de la nave cuando los malditos herejes consiguieron impactar en esa zona con sus cañones. Alonso recibió, por tanto, 7 puntos de daño (pues eso es lo que marcaron los dos dados), aunque antes trató de cubrirse: tira por *Destreza* y obtiene un 8, que están 4 puntos por debajo de su *Destreza* de 12, lo que significa que consigue cubrirse lo suficiente como para restar 4 a los 7 puntos de daño. En resumen, que Alonso consigue salir más o menos indemne del cañoneo, excepto por una enorme astilla que se le ha incrustado en el muslo (que le ha hecho 3 puntos de daño).

- ♦ **Abordajes:** A la hora de abordar a un barco enemigo, los marineros tienen que estar en muy buenas condiciones físicas. Primero deben arrojar los garfios de abordaje (lo que significa una tirada de *Lanzar* para hacerlo con éxito), a continuación saltar o trepar al barco enemigo (con las tiradas pertinentes) y luego enfrentarse cara a cara los contrincantes (se siguen las reglas normales de combate que aparecen en el manual). Si los PJs se encuentran en el barco que están siendo abordado pueden tratar de evitar la entrada de algún otro enemigo cortando las cuerdas de los garfios: para ello deberán hacer una tirada de ataque con +4, pero solo con armas de corte (espadas cortas, hachas, espadas pesadas, etc.), ya que el resto son armas de estocada y no sirven para tales menesteres (como las roperas, las vizcaínas, los estoques, etc.). Si tienen éxito, conseguirán reducir el número de atacantes que entran en el barco en 1 (no es mucho, pero algo es algo), y luego tendrán que enfrentarse al resto en combate cuerpo a cuerpo.
- ♦ **Reparaciones:** Si alguno de los PJs cuenta con la habilidad *Construcción* (*Carpintero de Ribera*) nada le impide convertirse en el maestro carpintero al cargo de la reparación de un navío: simplemente será él el encargado de hacer las tiradas oportunas al comenzar a reparar cada punto de Casco. Si, por el contrario, el PJ cuenta con la habilidad de *Artesanía* (*Carpintero*) puede trabajar como uno más de los trabajadores del astillero, y si el Narrador lo considera pertinente, puede otorgar al maestro carpintero al cargo una modificación de +1 (o de -1) según la tirada obtenida por el PJ. 🎨

En muchas ocasiones, los PJs subirán a un barco simplemente para trasladarse de un puerto a otro, ya sea como pasajeros, como tropas del rey, como marineros en busca de fortuna, o como piratas a la caza de un puerto que asaltar. Pero si tratamos de calcular el tiempo que tardará nuestro barco en llegar a un puerto determinado, la cosa puede complicarse demasiado, ya que algunos de estos viajes pueden ser extremadamente largos, y no todos los Narradores tienen la paciencia y el tiempo necesarios para calcular la distancia que recorre el barco cada día durante uno o dos meses.

Para ayudar en esta tarea hemos preparado las siguientes tres tablas de distancias marítimas, una para puertos peninsulares, otra para puertos europeos y una para puertos de todo el mundo. En esas tablas aparecen recogidos en cada una de las entradas dos números separados por una barra: el primer número son los kilómetros aproximados que separan estos puertos y el segundo número son los días que se puede tardar en recorrerlos a bordo de un barco teniendo en cuenta una velocidad media y contando con alguna que otra incidencia. De esta forma, cualquier Narrador puede calcular rápidamente lo que van a tardar en alcanzar sus PJs un puerto determinado y, si lo desea, introducir algún que otro problema durante el viaje (piratas, galernas, etc.) para sazonarlo un poco y darle vidilla al asunto.

Debes tener también en cuenta que durante los viajes oceánicos se multiplican los problemas: si dura más de dos meses se tendrán problemas de abastecimiento de agua, si dura más de tres también habrá problemas con la calidad de la comida y si dura más de seis y no llevan cítricos a bordo es probable que varios miembros de la tripulación contraigan el escorbuto. 🎨

Viajes por Mar

“(...) mientras algunos buques de la guardia de la carrera de Indias salían rumbo a las islas Azores, al encuentro de la flota del tesoro para reforzarla y prevenirla, nosotros desplegamos vela para ir a Cádiz (...)”
(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

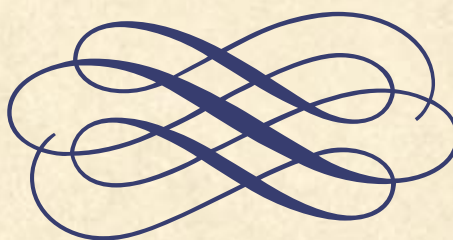


Tabla de distancias de Puertos Peninsulares

	Barcelona	Bilbao	Cádiz	Cartagena	La Coruña	Lisboa	Málaga	Mallorca	Santa Cruz de Tenerife	Sevilla	Valencia
Barcelona	–	2650/24	1170/11	575/5	2225/20	1650/15	910/8	225/2	2350/21	1260/11	300/3
Bilbao	2650/24	–	1520/14	2135/19	470/4	1105/10	1790/16	2520/23	2420/22	1580/14	2430/22
Cádiz	1170/11	1520/14	–	605/6	1070/10	450/4	270/2	1000/9	1300/12	75/1	870/8
Cartagena	575/5	2135/19	605/6	–	1700/15	1060/10	360/3	415/4	1810/16	690/6	295/3
La Coruña	2225/20	470/4	1070/10	1700/15	–	620/6	1330/12	2075/19	1950/18	1115/10	1900/17
Lisboa	1650/15	1105/10	450/4	1060/10	620/6	–	705/6	1445/13	1310/12	530/5	1320/12
Málaga	910/8	1790/16	270/2	360/3	1330/12	705/6	–	750/7	1435/13	350/3	620/6
Mallorca	225/2	2520/23	1000/9	415/4	2075/19	1445/13	750/7	–	2190/20	1075/10	255/2
Santa Cruz	2350/21	2420/22	1300/12	1810/16	1950/18	1310/12	1435/13	2190/20	–	1380/13	2050/19
Sevilla	1260/11	1580/14	75/1	690/6	1115/10	530/5	350/3	1075/10	1380/13	–	945/9
Valencia	300/3	2430/22	870/8	295/3	1900/17	1320/12	620/6	255/2	2050/19	945/9	–

Tabla de Distancias de Puertos Europeos

	Alejandro	Argel	Cádiz	Constanti- nopla	Dunquerque	Génova	Londres	Marsella	Trípoli	Túnez	Venecia
Alejandro	—	3420/31	4375/40	1320/12	7160/65	3480/32	7300/66	3830/35	1880/17	2740/25	2240/20
Argel	3420/31	—	990/9	2630/24	3815/20	1150/10	3965/36	750/7	1450/13	640/6	2400/22
Cádiz	4375/40	990/9	—	2240/20	2845/26	1830/17	3060/28	1470/13	2375/22	1650/15	3490/32
Constant.	1320/12	2630/24	2240/20	—	6230/57	2560/23	6420/58	2895/26	1910/26	1930/17	2160/20
Dunquer.	7160/65	3815/20	2845/26	6230/57	—	4675/43	240/2	4300/39	5240/48	4425/40	6120/56
Génova	3480/32	1150/10	1830/17	2560/23	4675/43	—	4735/43	360/3	1620/15	870/8	2160/20
Londres	7300/66	3965/36	3060/28	6420/58	240/2	4735/43	—	4230/38	5175/47	4420/40	6080/55
Marsella	3830/35	750/7	1470/13	2895/26	4300/39	360/3	4230/38	—	1560/14	825/8	2310/21
Trípoli	1880/17	1450/13	2375/22	1910/26	5240/48	1620/15	5175/47	1560/14	—	775/7	1700/15
Túnez	2740/25	640/6	1650/15	1930/17	4425/40	870/8	4420/40	825/8	775/7	—	1735/16
Venecia	2240/20	2400/22	3490/32	2160/20	6120/56	2160/20	6080/55	2310/21	1700/15	1735/16	—

Tabla de Distancias de Puertos Mundiales

	Bombay	Cádiz	Cartagena de Indias	Ciudad del Cabo	Costa del Oro	La Habana	Londres	Mada- gascar	Manila	Nueva York	Tokio
Bombay	—	20750/189	25250/230	10400/95	15150/138	26600/242	23400/212	7130/65	6250/57	29100/265	9400/85
Cádiz	20750/189	—	9100/83	10900/99	6020/55	7450/68	3060/28	14050/128	26400/240	9875/90	29400/267
Cartagena	25250/230	9100/83	—	15225/138	10560/96	1330/12	10160/92	18400/167	18050/164	3600/33	20850/190
C del Cabo	10400/95	10900/99	15225/138	—	4875/44	15400/140	13900/126	3390/31	16250/148	17750/161	19500/177
C del Oro	15150/138	6020/55	10560/96	4875/44	—	10560/96	9020/82	8050/73	20590/187	12820/117	23570/214
La Habana	26600/242	7450/68	1330/12	15400/140	10560/96	—	9350/85	18275/166	20650/188	2385/22	22350/203
Londres	23400/212	3060/28	10160/92	13900/126	9020/82	9350/85	—	17050/155	29490/268	5560/51	32700/297
Madagascar	7130/65	14050/128	18400/167	3390/31	8050/73	18275/166	17050/155	—	13190/120	21010/191	16200/147
Manila	6250/57	26400/240	18050/164	16250/148	20590/187	20650/188	29490/268	13190/120	—	23170/211	2805/26
N. York	29100/265	9875/90	3600/33	17750/161	12820/117	2385/22	5560/51	21010/191	23170/211	—	20620/187
Tokio	9400/85	29400/267	20850/190	19500/177	23570/214	22350/203	32700/297	16200/147	2805/26	20620/187	—



Jacques Colaert

Corsario de Dunquerque

"Quizá nunca en su historia los Países Bajos católicos, la Bélgica de hoy en día, poseyeron escuadras tan poderosas, capitanes tan valientes y tan competentes (...). Eso se debió, sobre todo, al hecho de que Dunquerque se encontraba entonces en los Países Bajos y la fama de sus capitanes aseguró a España marinos de primeros calidad."

(Fray Hambye, *La Capilla*)

SEMBLANZA

Jacques Colaert nació en una familia de marineros de Dunquerque, e incluso él mismo estuvo al servicio del rey de España durante muchos años sirviendo en la Marina. En 1635 se le encarga el transporte de 2.000 soldados de infantería de España a Dunquerque, y muy bien tuvo que hacerlo, que meses más tarde se le concede una patente de corso y se instala, como tantos otros, en Dunquerque.

En verano de 1635, al mando de seis fragatas y catorce buques de guerra, ataca a la flota pesquera holandesa (140 barcos en total) y hunde a la mitad. Al regresar se enfrenta a otra escuadra holandesa y los vence, abatiendo en el curso de la batalla el palo mayor de la capitana enemiga. Por tanto, en apenas dos semanas Colaert destruyó o desvalijó a 89 arrastreros holandeses y cinco barcos de guerra.

No contento con su éxito, en octubre del mismo año, durante un ataque relámpago, ataca un convoy de la Compañía de las Indias Orientales y consigue hacer prisionero al también corsario holandés Cornelis Corneliszoon Jol, que regresaba del Caribe a bordo de su barco, el *Otter*.

A comienzos del 36, España le cede cuatro grandes navíos para una expedición, pero esta vez parece que la suerte le abandonó: al cruzar el bloqueo holandés, uno de sus barcos embarrancó y el resto fue capturado en las costas francesas. Tras una feroz batalla, dos de sus galeones (uno de ellos, el del propio Colaert) son hundidos y el corsario tiene que ser rescatado por sus enemigos junto a 200 de sus hombres de las heladas aguas del golfo de Vizcaya.

En abril de ese mismo año, Colaert es intercambiado junto a 500 hombres por prisioneros holandeses en España, y pasa los siguientes meses curándose de sus heridas, hasta que en la primavera de 1637 zarpa en el galeón *Stella Maris* con el título de Almirante rumbo a San Sebastián, desde donde viaja a Madrid para que el rey en persona le conceda la Orden de Santiago "poniéndosela en el pecho con sus propias manos y dirigiéndose a él en la conversación por el nombre de Jacques".

Por desgracia, en agosto de ese mismo año, tras zarpar de nuevo en su galeón desde San Sebastián, muere durante un ataque de una flota holandesa

INTERRELACIÓN CON LOS PJs

Si los PJs conocen a Jacques durante el periodo en que transcurren las novelas de Alatríste, tendrán que vérselas con un marinero de Dunquerque al servicio del rey español, bastante espabilado y hábil en la navegación, pero si tratan con él a partir del año 1635, Jacques es ya uno de los corsarios de Dunquerque más famosos y reputados, afamado capitán, querido por sus hombres (que lo consideran hombre con suerte) y capaz de arriesgarse sin temor a las consecuencias.

Características Básicas

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 14
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 14
- ♦ Reflejos: 13
- ♦ Bríos: 12

Características Menores

- ♦ Aspecto físico: Corriente.
- ♦ Estatura: 1'75 m.
- ♦ Peso: 80 Kg
- ♦ Nivel de Riqueza: 4 (Medio).
- ♦ Posición Social: 4 (Hidalgo).
- ♦ Honra: 5 (Intacta)
- ♦ Edad: 32 años.
- ♦ Apariencia: +2.

Ventajas

- ♦ Buena Estrella
- ♦ Sentido de la Orientación

Desventajas

- ♦ Impulsivo
- ♦ Lealtad (a su Rey)
- ♦ Pecadillos (Obsesivo)

Habilidades

- ♦ Artesanía (Carpintería) 12.
- ♦ Cultura Local (Atlántico) 15.
- ♦ Estrategia (Naval) 15.
- ♦ Habla Marinera 12.
- ♦ Liderazgo 14.
- ♦ Marinería 14.
- ♦ Navegación 16.

- ♦ Orientación 15.
- ♦ Táctica 12.

Habilidades de Combate

- ♦ Armas Cortas 14
- ♦ Armas de Fuego 14.
- ♦ Artillería 15.
- ♦ Pelea 12.
- ♦ Esquivar 6.

Murad Reis (Jan Jansz)

El Holandés Berberisco

"(...) entre herejes, ser ladrón devino siempre respetada arte liberal."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

SEMBLANZA

Poco es lo que se sabe de los primeros años de vida de Murad Reis, únicamente que nació en Holanda con el nombre de Jan Jansz, pero entra de lleno en la historia de la piratería cuando se convierte en corsario al servicio de los Estados Generales contra España, aunque pronto se cansó de jugarse el pellejo por otros y de pagar diezmos a gobernantes. Así que cogió su barco y a su tripulación y puso rumbo al Mediterráneo, donde comenzó a navegar a las órdenes de Solimán, un famoso pirata argelino, hasta el año 1619, cuando decide instalarse por cuenta propia en el puerto de Salé (situado entre Gibraltar y la ruta de las Indias), capital de una pequeña república de piratas, gobernada por un grupo de ellos, al que perteneció el propio Jan, ostentando pronto el título de Almirante de Salé, y jurando lealtad únicamente ante el sultán de Marruecos.

En aquella ciudad africana, Jan se convirtió al islamismo y cambió su nombre por el de Murad Reis, y aunque había dejado en Haarlem mujer e hijos, tomó como esposa a una mora de la ciudad. Desde Salé, Murad, acompañado por otro compatriota, Mathys von Bostee como segundo de a bordo, se convirtió en uno de los piratas berberiscos más temidos de su época, además de uno de los más ricos.

Por desgracia, en una de sus muchas singladuras en busca de botín, Murad se quedó sin víveres en las aguas del canal de la Mancha y tuvo que refugiarse en el puerto holandés de Veese donde esperaba no encontrar resistencia alguna, ya que al ser Almirante de Salé, y súbdito por tanto del sultán de Marruecos, que tenía acuerdos comer-

ciales con Holanda, nada tenía que temer allí. Sin embargo parece ser que su fama corrió más que él, pues lo que no esperaba encontrarse en el puerto era a su mujer y sus hijos, además de a los padres de buena parte de la tripulación. Murad consiguió zafarse de las garras de su legítima esposa y poner rumbo de nuevo a África, pero tuvo que dejar atrás a buena parte de sus hombres, que fueron convencidos para quedarse por sus familiares.

En 1627, cansado del puerto de Salé, Murad trató de navegar hasta Islandia usando como guía a un esclavo danés que afirmaba haber visitado la isla. Tras una difícil travesía finalmente consiguió alcanzar Reykjavik, que saqueó, aunque no pudieron traerse más que pescado salado, algunas pieles y unos 400 islandeses para venderlos como esclavos.

No mucho después de su incursión a Islandia, Murad fue finalmente apresado en el Mediterráneo por barcos de los Caballeros de Malta, a los que tuvo que pagar él mismo su propio rescate. Tras su liberación, y cansado de vagar de un lado para otro, se pone en 1640 al servicio del sultán de Marruecos, que lo nombra Almirante de Salé a perpetuidad. Nada más sabemos de él, excepto su muerte, que fue, al decir de uno de sus biógrafos, "muy penosa".

INTERRELACIÓN CON LOS PJs

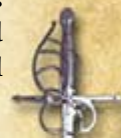
Si los PJs juegan en la época que transcurren las novelas de Alatríste y se llegan a conocer a Murad se encontrarán a un pirata en el apogeo de su fama y de su poder. Tiene mucho dinero, tiene muchos hombres a su servicio y tiene a muchas naciones pisándole los talones, así que puede convertirse en un mortal enemigo de los PJs, si es que trabajan en su contra, o en un ejemplo a seguir, si desean emular sus hazañas. Sea como sea, la compañía de Murad es una hoja de doble filo, pues igual te agasaja un día, que al siguiente te ahorca del palo mayor, según tenga el día.

Características Básicas

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 12
- ♦ Ingenio: 12
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 12

Características Menores

- ♦ Aspecto físico: Corriente.
- ♦ Estatura: 1'80 m.



- ♦ **Peso:** 90 Kg.
- ♦ **Nivel de Riqueza:** 7 (*Rico*).
- ♦ **Posición Social:** 1 (*Criminal*).
- ♦ **Honra:** 0
- ♦ **Edad:** 38 años.
- ♦ **Apariencia:** -2.

Ventajas

- ♦ *Espadachín*
- ♦ *Miembro de una Cofradía*
- ♦ *Riqueza (Rico)*
- ♦ *Rufezno*

Desventajas

- ♦ *Avaricioso (Codicioso)*
- ♦ *Enemigos (Muchos...)*
- ♦ *Impulsivo*
- ♦ *Indisciplinado*
- ♦ *Mala Reputación (Pirata)*
- ♦ *Villano (Criminal)*

Habilidades

- ♦ *Comerciar* 11.
- ♦ *Cultura Local (Mediterráneo)* 13.
- ♦ *Cultura Local (Atlántico)* 11.
- ♦ *Estrategia (Naval)* 12.
- ♦ *Habla Marinera* 14.
- ♦ *Idioma (Holandés)* 12.
- ♦ *Idioma (Árabe)* 12.
- ♦ *Intimidación* 11.
- ♦ *Liderazgo* 14.
- ♦ *Marinería* 10.
- ♦ *Navegación* 15.
- ♦ *Orientación* 13.
- ♦ *Táctica* 11.

Habilidades de Combate

- ♦ *Armas Cortas* 13.
- ♦ *Armas de Fuego* 15.
- ♦ *Artillería* 15.
- ♦ *Esgrima* 13.
- ♦ *Pelea* 12.
- ♦ *Esquivar* 6.

Maniobras de Esgrima

- ♦ *Acogotar (Ataque Normal)*
- ♦ *Ajar la Espada (Defensa Normal)*
- ♦ *Ataque Rápido (Ataque Completo).*
- ♦ *Cornada (Ataque Normal)*
- ♦ *Deslizamiento (Defensa Normal)*
- ♦ *Entrada (Ataque Normal)*
- ♦ *Parada Instintiva (Ataque Completo)*
- ♦ *Tajo de Barrido (Defensa Completa)*
- ♦ *Tapaboca (Defensa Normal)*

Alonso de Santillana

SEMBLANZA

Alonso es el hijo de un comerciante de Santander, muerto por piratas ingleses. Poco después, abandona la Península y se embarca con rumbo desconocido. Nadie sabe donde estuvo durante tantos años, pero cuando vuelve a España, con una enorme experiencia marinera, se enrola como piloto en los barcos de Su Majestad consiguiendo éxitos notables que le valieron sucesivos ascensos hasta conseguir el mando de un barco y algunas capturas bastante jugosas que le permitieron gastos ostentosos en la Villa y Corte.

En Madrid está saliendo con una menina de palacio escocesa (lo que le permite practicar el inglés). Por culpa de esta relación, mató a un actor que intentaba cortejarla bajo su balcón. El pobre no sobrevivió a la primera embestida...

Su última misión conocida fué llevar a un embajador hasta Londres y volver. Mientras estuvo allí, alguien le intentó matar de un pistoletazo, pero tampoco sobrevivió al contraataque de Alonso, el cual, por cierto, nunca supo a que vino ese ataque...

Características Básicas

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 10
- ♦ **Fortaleza:** 13
- ♦ **Ingenio:** 12
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 12

Características Menores

- ♦ **Aspecto Físico:** Corriente
- ♦ **Estatura:** 1,80 m
- ♦ **Peso:** 85 kg
- ♦ **Nivel de Riqueza:** 5 (Acomodado)
- ♦ **Posición Social:** 5 (Hidalgo Escudero)
- ♦ **Honra:** 5 (Intacta)
- ♦ **Edad:** 32 años.
- ♦ **Apariencia:** 0

Ventajas

- ♦ *Cargo (Capitán)*
- ♦ *Espadachín*

Desventajas

- ♦ *Honor*
- ♦ *Secreto*
- ♦ *Lealtad al Rey*

Habilidades

- ♦ *Cultura Local (Mediterráneo)* 12
- ♦ *Cultura Local (Atlántico)* 12
- ♦ *Estrategia Naval* 12
- ♦ *Habla Marinera* 12

- ♦ Idioma (Inglés) 10
- ♦ Intimidación 13
- ♦ Liderazgo 12
- ♦ Marinería 10
- ♦ Navegación 16
- ♦ Orientación 12
- ♦ Táctica 11

Habilidades de Combate

- ♦ Armas de Fuego 12
- ♦ Artillería 14
- ♦ Esgrima 12
- ♦ Esquivar 6
- ♦ Pelea 12

Maniobras de Esgrima

- ♦ Ataque Rápido (Ataque Completo)
- ♦ Entrada (Ataque Normal)
- ♦ Trabar (Defensa Normal)

William Semple

Arbitrista del Mar

"Esta monarquía, siendo la más poderosa de cuantas han existido (...), se vio reducida a lo que ha sido su pasado reciente, falta de dinero, hombres y aliados, obligada casi por completo a defenderse por doquier de un puñado de sus propios vasallos; rebeldes, pescadores, gentes sin Dios (...)"

(William Semple, *Discurso General sobre el Remedio de los Males que padecía la Monarquía de España*)

SEMBLANZA

La primera noticia que tenemos de William Semple tiene lugar en 1582, cuando ostentaba el título de gobernador inglés de la ciudad fortaleza de Lier, en Brabante, y tras traicionar a los ingleses entrega la plaza al duque de Parma. Desde entonces trabaja en el bando español, aunque sin abandonar nunca su afecto por su patria escocesa, convencido como estaba de que su nación solo sobreviviría si escapaba del vasallaje inglés que les imponía los Estuardo. También fue un enemigo fanático e inflexible de los holandeses.

Se estableció en Madrid, donde se casó con la hija de Juan de Ledesma, secretario de un subcomité del Consejo de Indias, y durante años, William Semple envió memorial tras memorial a Felipe II para tratar de convencerle de la necesidad de invadir Escocia, pero tras la muerte del rey y la llegada al trono de Felipe III, Semple abandona sus ideas y regresa a Flandes, donde intentó convencer a los nuevos gobernadores para atacar de forma definitiva a sus enemigos holandeses. También se le hizo mucho caso, por más que insistió en que España debía utilizar las islas escocesas como bases corsarias para atacar fácilmente a

los barcos pesqueros y mercantes holandeses que pasaran por el Canal de la Mancha desde el norte y el oeste.

Finalmente, en 1620 se le concedió una audiencia con Felipe III, donde trató de advertirle de la posibilidad de que Inglaterra se pudiera convertir en potencia marítima y en enemigo potencial de España. Felipe III le otorga el cargo de gentilhombre de boca y tras su muerte jura lealtad al su hijo, Felipe IV.

En 1625, cuando Olivares ha puesto en práctica muchas de sus teorías sobre guerra marítima, Semple vuelve a escribir un nuevo memorial en el que trata de defender la necesidad de mantener una política bélica puramente marítima en detrimento de la infantería, ya que asegura que los enemigos de España se convertirían más tarde o más temprano en grandes potencias navales que terminarían por acabar con su imperio.

Muere a comienzos del año 1633, y es considerado uno de los más importantes "arbitristas del mar" y padrino de la armada española de la época de Felipe IV. Además, fue el principal impulsor de la idea de utilizar a corsarios para acosar a los enemigos de España.

INTERRELACIÓN CON LOS PJs

En la época que tienen lugar las aventuras del capitán Alatríste, William Semple es un anciano cortesano, habitual de las Losas de Palacio y los patios del Alcázar, cansado de enviar memorial tras memorial durante años, aunque ahora parece que comienza a hacerle un poco de caso a sus teorías (lo que no quiere decir que se lo hagan a él). Si los PJs se relacionan con él conocerán a un anciano de cabello muy blanco y fuerte acento inglés, un poco cascarrabias y capaz de hablar horas y horas sobre el mar y la importancia de las costas escocesas en la guerra contra los herejes.

Características Básicas

- ♦ Destreza: 9
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 13
- ♦ Reflejos: 10
- ♦ Bríos: 11

Características Menores

- ♦ Aspecto físico: Corriente.
- ♦ Estatura: 1'65 m.
- ♦ Peso: 73 Kg.
- ♦ Nivel de Riqueza: 4 (Medio).
- ♦ Posición Social: 5 (Caballero).
- ♦ Honra: 5 (Intacta).
- ♦ Edad: 75 años.
- ♦ Apariencia: +0.

Ventajas

- ♦ Cargo (Gentilhombre de Boca).



- ♦ *Letrado.*
- ♦ *Nobleza (Caballero).*

Desventajas

- ♦ *Edad (Muy Viejo).*
- ♦ *Honor.*
- ♦ *Pecadillos (Tozudez).*

Habilidades

- ♦ *Cultura Local (Atlántico) 11.*
- ♦ *Detectar Mentiras 13.*
- ♦ *Diplomacia 14.*
- ♦ *Etiqueta 11.*
- ♦ *Idioma (Inglés) 13.*
- ♦ *Latines 14.*

Habilidades de Combate

- ♦ *Armas de Fuego 11.*
- ♦ *Esgrima 10.*
- ♦ *Pelea 9.*
- ♦ *Esquivar 4.*

Fadrique de Toledo

Conquistador de Bahía

"(...) España, cuyo inmenso imperio dependía del mar, vivió de espaldas a éste, habituada a tener en mas al soldado que al navegante."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Oro del Rey*)

SEMBLANZA

La vida de Fadrique de Toledo es un ejemplo claro de los métodos de los Austrias hacia los marineros en general, y hacia sus almirantes en particular. Entró en la armada española en 1606 siendo todavía niño, sirviendo como entretenido en las galeras de su padre, Pedro de Toledo, marqués de Villafranca. Ascendió rápidamente al grado de teniente y más tarde a capitán, hasta que en 1611 se le encargó ayudar en la tarea de expulsar a los moriscos, orden que no tuvo que gustarle demasiado, pues denunció en sus cartas el trato vejatorio que recibían los deportados.

Ese mismo año apresó una galera turca frente a Málaga y acudió a cegar la barra de La Mamora. Y desde entonces, su estrella estuvo en ascenso: fue nombrado Capitán General de la Armada en 1616, y peleó en los siguientes años en el Canal de la Mancha, apresando y hundiendo a cuanto barco holandés se le cruzaba en el camino, y consiguió en 1624 reconquistar de manos holandesas la ciudad brasileña de Bahía. Poco antes había casado con Elvira Ponce de León, hija del marqués de Zahara y sobrina de Olivares, que fue quien negoció el compromiso.

Regresó a España en 1625 (haciendo huir de paso a la flota angloholandesa que trataba de saquear Cádiz), y se le

nombró marqués y obtener de manos del rey la grandeza de España a título personal. En 1634 se le envía a recuperar la plaza de Pernambuco, pero al no obtener los medios que requería la campaña, pidió ser eximido como Capitán General de las Galeras de Portugal, lo que le valió ser acusado de insubordinación, ser encarcelado en su domicilio y desterrado de la Corte. Tras la orden, Fadrique enfermó gravemente y sin medios suficientes para poder curarse, se le permitió elegir libremente su prisión, siempre y cuando estuviera a más de cuatro leguas de la Corte, y aunque la enfermedad se fue agravando, nunca se le permitió regresar a la Corte.

Finalmente, el 6 de noviembre de ese mismo año, se le condena a destierro perpetuo del reino, a la pérdida de sus cargos y oficios, y al pago de una multa de 100.000 ducados, pero debido a su grave enfermedad y a la intercesión de la reina (convencida por doña Elvira), se le autoriza a morir en su domicilio madrileño, donde moriría el 10 de diciembre. Y aunque fue mucha la gente que acudió a velar su cuerpo, el mismo Olivares envió soldados para que prohibiera el funeral y fuera enterrado rápidamente y sin apenas oficios de difuntos.

Doce años después de su muerte, la marquesa viuda doña Elvira, elevó un memorial al rey, exponiendo su estado de abandono: "Hace años que no salgo de caso, por no gastar, no teniendo nada que vender para subsistir con la familia".

INTERRELACIÓN CON LOS PJs

Si, como es probable, los PJs tienen relación con Fadrique de Toledo durante la época que transcurren las novelas y la mayor parte de las aventuras del juego de rol, lo conocerán en la cumbre de su fama, pues es por entonces Capitán General de la Armada Española, respetado por muchos y envidiado por algunos más, un hombre con una gran influencia en la corte. Claro, que si juegan a mediados de la década siguiente, Fadrique está en el ocaso de su fortuna y de su vida, abandonado por muchos amigos y atacados por varios frentes dentro de la corte. Tanto es así que fueron muchos los que cayeron en desgracia nada más que por mantener la amistad con el antiguo navegante.

Características Básicas

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 15
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11

Características Menores

- ♦ **Aspecto físico:** *Corriente.*
- ♦ **Estatura:** 1'73 m.
- ♦ **Peso:** 73 Kg.
- ♦ **Nivel de Riqueza:** 6 (*Acaudalado*).
- ♦ **Posición Social:** 11 (*Marqués*).
- ♦ **Honra:** 5 (*Intacta*).

- ♦ **Edad:** 33 años.
- ♦ **Apariencia:** +4.

Ventajas

- ♦ Buena Reputación.
- ♦ Cargo (Capitán General de la Armada).
- ♦ Espadachín.
- ♦ Nobleza (Marqués).
- ♦ Riqueza (Acaudalado).

Desventajas

- ♦ Enemigos.
- ♦ Honor.
- ♦ Lealtad (Ciega al Rey).

Habilidades

- ♦ Cultura Local (Atlántico) 11.
- ♦ Cultura Local (Mediterráneo) 10.
- ♦ Diplomacia 15.
- ♦ Estrategia (Naval) 16.
- ♦ Etiqueta 13.
- ♦ Habla Marinera 13.
- ♦ Liderazgo 15.
- ♦ Navegación 17.
- ♦ Orientación 15.
- ♦ Táctica 16.

Habilidades de Combate

- ♦ Armas de Fuego 12.
- ♦ Artillería 16.
- ♦ Esgrima 14.
- ♦ Pelea 10.
- ♦ Esquivar 5.

Maniobras de Esgrima

- ♦ A Fondo (Ataque Completo).
- ♦ Entrada (Ataque Normal).
- ♦ Finta (Ataque Completo).
- ♦ Respuesta (Defensa Normal).

Jean David Nau (El Olonés)

Por Ángel Paredes

La fama de este terrible bucanero causó el terror entre los españoles del Caribe. Sus aventuras y sus excesos de crueldad (incluso dentro del mundillo de la piratería) le hicieron ganarse un hueco entre los más infames piratas de la historia. Os ofrecemos aquí su biografía y sus estadísticas de juego para El Capitán Alatríste JdR.

SEMBLANZA

Jean David Nau fue conocido como "El Olonés" por haber nacido en Sables d'Olonne (Bretaña Francesa) allá por

el 1630, pero no es hasta unos veinte años después que arriba a la Martinica como "engagé" o esclavo blanco, una figura habitual en las colonias francesas. En general, eran presos o gente que habían vendido su libertad para pagar sus deudas y que eran considerados esclavos sólo durante un número limitado de años. Curiosamente, eso hacía que fueron tratados peor que los esclavos negros (que eran para toda la vida y había que cuidarlos como inversión de futuro).

Tras haber dado muerte a un capataz que le había insultado, tuvo que escapar a Tortuga y entra a trabajar como marinero y pirata, aprendiendo rápidamente el oficio. En poco tiempo, consigue que el gobernador de Tortuga le arriende un navío y comienza su carrera como capitán pirata, ganando fama de cruel y atrevido.

Pronto decide añadir a los abordajes a barcos el asalto a villas desprotegidas, siendo la primera Campeche. Sin embargo, la mala suerte y una borrasca hace naufragar el barco y los supervivientes que llegan a la costa son atacados por españoles emboscados. El propio Olonés es herido de un arcabuzazo y dado por muerto por los españoles. Sin embargo consigue cauterizar sus heridas con salitre y, con la ayuda de unos negros cimarrones, consigue volver a Tortuga haciéndose pasar por un pescador español.

De nuevo vuelve a embarcar y su temeridad le lleva a asaltar una fragata española. Tras derrotarla, El Olonés decapita uno a uno a los supervivientes, teniendo que cambiar varias veces de machete porque perdía su filo. Tras ello va tomando más barcos hasta formar un flotilla pirata de ocho barcos, la más grande del Caribe.

Es en 1668 cuando pone en marcha junto a otro famoso pirata, Michel "el vasco", su plan no más ambicioso: asaltar Maracaibo y Gibraltar (no el de la Península Ibérica), unas de las ciudades españolas más ricas. Más de mil piratas cayeron sobre la ciudad, encerrando a todos los supervivientes en la iglesia hasta que murieron de inanición y dejando a las mujeres para satisfacer los instintos más bajos de los piratas. Los piratas también asaltaron la guarnición cercana de Gibraltar, destruyéndola y pasando a cuchillo a todos sus habitantes por no pagar lo que pidieron. Dos meses después de su llegada, los barcos de la flota del Olonés regresaron a Tortuga lastrados con oro y joyas.



En Tortuga, fue recibido como un héroe pero El Olonés no estaba contento con la transformación que estaba sufriendo la colonia (mucho más civilizada) y decide ir a Port Royal, la nueva meca de la piratería.

Tras gastar su dinero en ron y mujeres, El Olonés vuelve a su ocupación de asaltar ciudades pero sin suerte, varias poblaciones de Cuba sufren sus asaltos pero no encuentra en ellas dinero aunque si inocentes en lo que satisfacer su sadismo llegando a matar a un español y comerse sus tripas por no indicarle la ruta hasta la ciudad interior de San Pedro. Cuando llega allí, el botín no justifica los esfuerzos y a su salida no queda piedra sobre piedra.

La flota se dirige a Guatemala, también sin suerte y sus hombres comienzan a murmurar que el pirata está gafado. Comienzan las desertiones y motines hasta que El Olonés promete robar el oro de Guatemala. Sin embargo, la tripulación se confabula contra él y le deja abandonado en la selva junto con algunos otros de sus hombres, donde finalmente son asesinados (menos uno que es el que más tarde cuenta la historia) por unos indios que también reducen su cabeza.

GUÍA DE INTERPRETACIÓN

El Olonés es una persona extremadamente violenta e inestable. Puede ser amable y simpático durante un tiempo y cambiar su actitud a una locura homicida en el momento en que las cosas no vayan como él quiere.

El Olonés tiene también un elevado concepto de sí mismo e intenta crear una leyenda sobre sí mismo, lo que le obliga a intentar cada vez hazañas más peligrosas.

IDEAS PARA INTRODUCIRLO EN TUS PARTIDAS

Los personajes pueden conocer a El Olonés en la Martinica trabajando junto a él como esclavos y protagonizando junto a él la huída hasta Tortuga, quizás luego embarcando con él en busca de oro.

Por supuesto, en cualquier momento los personajes jugadores pueden entrar a trabajar en la flotilla pirata del Olonés o quizás verse obligados enfrentarse a él como víctimas de una de sus tropelías.

Una partida interesante podría tratar de la preparación de un motín contra El Olonés tras su funesta expedición en Guatemala. Los personajes pueden ser un grupo de piratas que quiere promover el motín y tiene que comenzar a ganar adeptos entre la dubitativa tripulación, siempre con la amenaza de que el Olonés se entere y los torture y mate. Otra opción es darle la vuelta al argumento e interpretar al Olonés y a sus pocos hombres de confianza intentando lidiar con el más que posible motín que se puede producir en el barco.

Características Básicas

- ♦ Destreza: 13
- ♦ Espíritu: 14
- ♦ Fortaleza: 12
- ♦ Ingenio: 14

- ♦ Reflejos: 13
- ♦ Bríos: 14
- ♦ Velocidad: 14

Características Menores

- ♦ Aspecto Físico: *Corriente*
- ♦ Estatura: 165 centímetros
- ♦ Peso: 55 kg.
- ♦ Nivel de Riqueza: Varía mucho dependiendo de cada momento
- ♦ Posición social: 1 (Pirata)
- ♦ Honra: -
- ♦ Edad: Nace en 1630.
- ♦ Apariencia: -1

Ventajas

- ♦ Carisma (4)
- ♦ Espadachín (3)
- ♦ Iniciativa (3)

Desventajas

- ♦ Buena Reputación (mundo pirata 2)
- ♦ Cargo (capitán pirata 4)
- ♦ Fuerza de voluntad (3)
- ♦ Intolerante (Españoles -2)
- ♦ Pecadillos (Mal genio -2)
- ♦ Posición Social (-3)
- ♦ Problemas de Peso (Flaco -1)
- ♦ Sanguinario (-2)

Habilidades

- ♦ Callejeo 12
- ♦ Charlatanería 13
- ♦ Detectar Mentiras 10
- ♦ Estrategia Naval 12
- ♦ Habla de Germanía 13
- ♦ Intimidación 15
- ♦ Liderazgo 15
- ♦ Marinería 13
- ♦ Navegación 13
- ♦ Nadar 12
- ♦ Ratear 12
- ♦ Supervivencia 13
- ♦ Tregar 12
- ♦ Sigilo 14
- ♦ Voluntad 16

Habilidades de Combate

- ♦ Armas Cortas 14
- ♦ Armas de Fuego 13
- ♦ Armas Pesadas 15
- ♦ Artillería 11
- ♦ Esquivar 12
- ♦ Pelea 13

Derrotero Universal del Mediterráneo de Alonso Contreras

Por Alfons Barba y Antonio Polo

"(...) uno era el citado capitán Contreras, con la cruz de Malta en el jubón, habitual de la casa de Lope cuando estaba en Madrid. Mi amo y él se tenían mucho afecto por haber navegado juntos en las galeras de Nápoles (...)"

(Arturo Pérez-Reverte, *El Caballero del Jubón Amarillo*)

En esta edición de *Los Papeles del Alférez Balboa* os adjuntamos un mapa con una serie de referencias que el capitán Alonso Contreras anotó a lo largo de su dilatada experiencia como marino.

Alonso Contreras fue un personaje real que vivió a principios del s. XVII, y tuvo una azarosa vida reflejada en *Las aventuras del Capitán Contreras*. Casi toda ella se desarrolló en el Mediterráneo: primero como soldado y después como capitán de alguno de los barcos que protegían las costas del acoso de turcos y piratas berberiscos (no me extenderé en su biografía: puedes encontrar su ficha en la pág. 100-101 de *Maestros de Esgrima*). Después de tantos años navegando por las costas mediterráneas, fue acumulando un conocimiento que para nuestra suerte quedó reflejado en este *Derrotero Universal del Mediterráneo*.

Pero ¿qué es un derrotero? Pues ni más ni menos que una guía de lo que te puedes encontrar en tu "derrota" (rumbo de un barco). ¿Quién no ha cogido una guía CAMPSA, Michelin o similar para trazar tu viaje o para saber como llegar a un sitio en coche? Salvando las diferencias el concepto es el mismo, solo que en lugar de restaurantes, gasolineras y hoteles encontrareis sitios donde hay agua, leña, protección o peligro.

El derrotero original son una serie de notas escritas que te indican diferentes puntos a lo largo de la costa. Tened en cuenta que en aquella época no existían aparatos eficaces que te dieran la posición, por lo que lo más habitual (excepto para viajes oceánicos) era navegar cerca de las costas tomando como referencia los elementos que sobresalían de las mismas: cabos, montañas, pueblos. Y si navegas cerca de una costa que no conoces, mejor hacerlo con unas notas que te digan como acceder a un puerto o donde puedes encontrar abrigo para los vientos demasiado fuertes. Esta es la importancia del derrotero.

Este libro ha sido editado recientemente por una editorial malagueña, con lo que tras una primera lectura se me ocurrió la idea de trasladar estas referencias a un mapa en el que se vieran a simple vista y facilitaran las tareas de los navegantes en la época del capitán Alatríste.


A partir de entonces todo ha sido anotar poblaciones y otros elementos a considerar e intentar ubicarlos en el perfil de la península con los precarios medios a mi alcance: a mano y con mapas de carreteras. Para hacerlo un poco más acorde con la época no he aprovechado un perfil exacto de lo que son las costas según las nuevas tecnologías disponibles, sino que he tomado el perfil de un mapa de finales del s. XVI (comparadlo con uno actual y veréis que hay alguna diferencia). También los nombres que aparecen son los originales del libro. Así pues Gelva, Mombiedro, la Pulla o Salo son nombres reales de ciudades que existen actualmente (algunas son fácilmente identificables, aunque os dejaré a vosotros ese trabajo).

El mapa tampoco contiene todo el detalle de las notas: es casi imposible anotar (y que se vean) comentarios sobre como esquivar los bajíos que hay entre algunas islas y la costa, distancias del estilo "tiro de arcabuz" o como encarar la entrada a una cala "navegando rumbo a la ermita hasta que veas los almacenes". Es más, he dejado de anotar algún pueblo, por un simple problema de "espacio" (la idea inicial era que cupiera en un DIN A4...).

Ahora que ya sabéis el origen del mapa, intentaré contestar alguna de vuestras preguntas por anticipado:

- ♦ *¿Solo se habla de la península en el Derrotero?:* ¡Ni mucho menos! De los quince capítulos solo cuatro se refieren a la Península. También aparecen la costa francesa, italiana, griega, las islas, etc. Tened en cuenta que por algo Alonso era caballero de la orden de Malta.
- ♦ *Hay señales de abrigo sin indicación de viento, otras con más de un viento indicado y otras con viento en direcciones raras ¿Es un error?:* No. Las que no tienen indicada la dirección quiere decir que están al abrigo de cualquier viento y las que tienen uno o más indican bajo que vientos hay protección.
- ♦ *¿De donde han salido estos nombres de la rosa de los vientos?:* Son los nombres que menciona el capitán Contreras. Dependiendo de la zona, a los vientos se les "bautiza". En particular, estos nombres coinciden con los que se utilizan en Catalunya salvando la castellanización que hace: lebeche por llebeig, jaloque por xaloc, mediodía por migjorn, etc.
- ♦ *¿Cómo puedo saber la distancia que hay entre 2 lugares?:* En el Derrotero te dice claramente las leguas o las millas que hay entre cada lugar, aunque parece que la memoria le falló en este aspecto porque no son nada fiables. En lugar de esto os recomiendo que utilicéis la escala que hay en el mapa (¡que tampoco es exacta!).
- ♦ *¿Qué distancia representa una legua o una milla en metros?:* En el Derrotero comenta "cinco de estas millas catalanas hacen una legua". Aproximadamente las medidas son 1 legua = 5.500 metros y una milla catalana = 1.100 metros.
- ♦ *¿Cómo puede ser que en un mismo cabo haya abrigo de vientos opuestos?:* Pues porque en el Derrotero te indica que si estás a un lado del cabo hay abrigo de un viento y al otro lado del viento contrario. Es una simplificación de lo que te dice.
- ♦ *¿No es un error lo de Isla Tarifa? ¿No es punta Tarifa?:* Pues no, ya que en aquella época era una isla. El perfil de la costa tal como la conocemos actualmente ha variado (sobre todo debido a la intervención humana). ¿Sabíais que el delta del Ebro se ha formado por los sedimentos generados tras la deforestación de su valle? En la época de los romanos era un simple estuario.
- ♦ *¿No hay puerto en Valencia?:* En el Derrotero no aparece ninguna referencia al mismo. En otros sitios habla de la existencia de muelles o lugares para amarrar las galeras, aunque eso no quita de que exista alguno más. Parece ser que el escrito lo hizo de memoria, con lo que es posible que se quedara algo en el tintero.
- ♦ *¿Qué diferencia hay entre las indicaciones de embarrancar una galera o una nao?:* Pues como una nao tiene mayor calado (se hunde más), hay lugares por los que pasa una galera y no pasa una nao. Evidentemente, por donde no pasa una galera no lo hace una nao.
- ♦ *¿Solo se puede comprar vino en Vinaròs?:* Pues no lo se. Supongo que se puede comprar en otras partes, pero solo he puesto lo que se menciona en el Derrotero.

Mi agradecimiento a los que me han ayudado a parir el invento: Ignatz por sus mapas y Toñok por sus iconos (y arte posterior).

Puedes encontrar el mapa del derrotero del capitán Contreras en www.alferezbalboa.net. 



EL CORRAL DE LA CRUZ



Y para terminar este segundo número de Los Papeles del Alférez Balboa, vamos a pasar de la teoría a la práctica, que de nada sirve discurrir durante horas o días, si no se traducen las cuestiones discutidas en momentos de diversión con gente de la liga y buenos amigos. Así que, echando toda la carne al asador, aquí teneis cinco aventuras que echarse a la boca, que pronto llegarán los tiempos de Pascuas y Nuevos Años y son muchos los que no saben gastar el precioso don que les regala Cronos en esas épocas...



LA CONJURA VENECIANA

Por Ricard Ibáñez

*Per me si va nella città dolente,
Per me si va nell'eterno dolore,
Per me si va tra la perduta gente.
Giustizia mosse il mio alto fattore:
Fecemi la Divina potestate
La somma sapienza e 'l primo amore
Dinanzi a me non fuor cose create
Se non eterne, e io eterna duro.
Lasciate ogni speranza, voi ch'entrate.*
(Dante Alighieri, *Inferno* — Canto III)

Aventura para un grupo poco numeroso (3 a 5 PJs). Trama ideal para Tapadas y Cortesanos, los PJs de clases sociales bajas tendrán que estar al servicio de éstos. Aunque se aceptan PJs de origen italiano, ninguno de ellos deberá ser oriundo de Venecia.

SE DICE EN LOS MENTIDEROS...

- ♦ Que de Italia viene todo, tanto lo bueno como lo malo, y que en el mundo de los jayanes no hay excepción. Que los que la parla de germanía entienden bien saben que dos de las más fieras espadas a sueldo de la Villa, una sirvió en Nápoles muchos años, y la otra es nacida en Palermo. Así que si esto no confirma lo dicho, que baje Dios y me lo desdiga...
- ♦ Por tal cosa los italianos no son muy queridos, que buen susto y mayor humillación le dieron ayer, en la Fuente del Acero, a un lisiado paticojo que gusta de acompañar a una muy bella damita, italiana como él. Y es que es gran desafuero ver tal beldad del brazo de personaje tan grotesco.
- ♦ Pero el que más y mejor puede hablar de los italianos sin duda es don Francisco Quevedo, que en Italia sirvió al duque de Osuna de muchas y muy variadas maneras, que pudieron costarle la cabeza, como pronto se verá...

Introducción

Palermo, Abril de 1618

Tras haberse puesto las cosas... "calientes" en la Península, los PJs han decidido cambiar de aires. Cruzar el Mediterráneo parecía una buena opción, así que llevan ya unos meses en Sicilia, hartos de guiso de cabra, vino áspero, hombres susceptibles y mujeres bigotudas. Por lo menos ese tiempo les ha permitido aprender tanto italiano como su *Ingenio/2* (+2 si se tiene la ventaja *Don de Lenguas*). Eso sí, con un fortísimo acento castellano...

Ponerse al servicio de un poderoso siempre es una opción razonable, por lo que, vestidos con sus mejores galas, bigote retorcido, mano bien aposentada en la empuñadura de la espada y "canuto" (tubo de metal o cuero donde los militares guardan la hoja de servicios y las cartas de recomendación de sus superiores) en el cinto, los PJs se encuentran buscando su fortuna en las antecámaras del palacio del duque de Osuna, virrey de Sicilia.

Un malentendido, un encuentro y un empleo

Ya se sabe, mal de muchos... En el salón donde el grupo se impacienta a merced de los covachuelistas (burócratas) que administran las audiencias se encuentran un buen número de personajes más: hay viudas enlutadas que con sus velos y sus llantos intentan conseguir una pensión, hay soldados de canuto al cinto, camisa cuidadosamente remendada y gesto fiero, en busca de ventaja (bonificación por servicios valerosos), hidalgos de honras dudosas y hambres ciertas, de esos que se frotan el bigote con un trozo de tocino para simular que han comido, que solamente ellos sabrán qué negocio buscan. Y dignos caballeros españoles vestidos de riguroso negro. Y petimetres vestidos "a la italiana" con la ropa teñida de colores chillo-

nes. Y eclesiásticos con tonsura y el hábito de su orden. Y tusonas rijosas que gozan de los beneficios de tener un cliente bien situado. Y poetastros y artistas buscando protector. Y pícaros que se ofrecen como criados y hacen de recaderos, alcahuetes y correveidiles... Y quien sabe si algún que otro aliviador de sobaco (ratero), que donde hay mucho, forzoso es que haya de todo...

No se imagine el lector que el ambiente es silencioso. Sería imposible. Antes bien, parece una fiesta. Toda esta variada fauna se encuentra hablando en corrillos, a veces chanceando y hasta cortejando si se presta la ocasión. En concreto, hay una damita de apenas dieciocho primaveras, de grandes ojos negros, que está acompañada solamente por una dueña (criada que ejerce de acompañante). Si a algún PJ no le parece raro que semejante belleza no esté rodeada de burladores (donjuanes) y se acerca a ella para decirle alguna cortesía... la muchacha soltará una risita (más bien boba) mientras se sonroja hasta las cejas... Un segundo más tarde un hombretón mal vestido de negro, unicejo y de dientes desiguales se encarará con el PJ, gritándole que si se cree *"que la sua hermana es una putana, porco fascalzone"*. Como le hubiera dicho cualquiera a un PJ que preguntara antes de actuar, la pareja de hermanos en cuestión pertenece a la familia de los Calabresse, muy conocida en la isla por su alto sentido del honor... lo que les obliga a mantener en pie media docena de vendettas contra otras tantas familias que les han ofendido, en el presente o en el pasado. Si el PJ no da una respuesta satisfactoria (tirada de *Charlatanería*, *Diplomacia* y/o una buena interpretación) no se deberá enfrentar a un duelo, no... sino a media docena de tipejos que lo buscarán por la noche para degollarlo y dejarlo en la plaza, con una rosa en la boca (viejo castigo reservado a los que ofenden a las mujeres). Evidentemente si por piruetas interpretativas la cosa ha pasado a mayores, se ha burlado, sobornado o acogotado a la dueña y el PJ se está beneficiando a la chica (que, por otro lado, no protestará en absoluto ante la perspectiva de un revolcón) cuando finalmente los pille el hermano de lo que se tratará es de casarlos primero... para seguidamente degollar y castrar (no necesariamente por este orden) al seductor de su inocente hermanita...

Sea como fuere, en la antesala los PJ conocerán a un cortesano español vestido de negro, con el jubón de la orden de los caballeros de Santiago. Un tipo de ojos miopes y andares cojos que dice ser poeta... y secretario del duque de Osuna. Y que anda buscando a un grupo de gentilhombres y de pícaros, buenos con el acero y mejores con el ingenio, para que le sirvan de séquito en un viaje que ha de realizar. Un viaje del que se negará en redondo a dar

explicaciones. Sólo exige que le sirvan fielmente, y sin hacer preguntas. Este intrigante cortesano, quizás algo espía y según él no mal poeta, se llama don Francisco Gómez de Quevedo y Villegas...



La esposa del mar

Venecia, mayo de 1618. Día de la Ascensión.

Unas semanas más tarde, los PJs y Quevedo llegan a Venecia... y al parecer no lo hacen en el mejor momento: una muchedumbre bulliciosa y jaranera invade calles y canales, haciendo del recorrido hasta el *palazzo* Tiépolo (donde Quevedo está invitado) una auténtica odisea. De hecho, los PJs deberán andarse con ojo para que, entre el bullicio y la confusión, no les birlen la bolsa... o "se pierdan"

alguno de los baúles con sus cosas o las de Quevedo.

En el *palazzo*, el poeta será recibido calurosamente por micer Andrea Tiépolo que, según explicará en un aparte Quevedo a los PJs, es un patricio inscrito en el *Libro de Oro*, lo que le da el deber y el derecho de formar parte del Gran Consejo, una especie de Asamblea de notables que eligen entre ellos a los miembros de los otros órganos gubernativos: el Senado, la Quarantía, el Colegio y por supuesto el Dux, el jefe del gobierno.

Andrea Tiépolo es un hombre de unos cincuenta años, de pelo y barba blancos, frente ancha y ojos vivaces. Viste la toga roja ceremonial de los patricios, e invita a Quevedo y a los suyos, después de haberse instalado, a que lo acompañen en su góndola para participar en la ceremonia de los esponsales con el mar. Si los PJs son preguntones podrán enterarse que se trata de una ceremonia que se realiza cada año por el día de la Ascensión. En esa festividad partió de Venecia el dux Pietro II Orseolo para la reconquista de Dalmacia, y también en un día de la Ascensión partió la flota del dux Ziani para derrotar a Federico Barbarroja. Sea como fuere, cada año, desde el siglo XI, es costumbre que el dux celebre el matrimonio simbólico de Venecia con el mar. Una procesión de barcas, presidida por el lujoso *Bucentauro*, la embarcación del dux (una galera de ciento ochenta y seis remeros, toda ella adornada con filigranas de oro), se dirige majestuosamente hasta el paso del Lido. Allí el dux, vestido de púrpura y oro, bajo el estandarte rojo con el león de San Marcos, arroja un anillo de oro al mar pronunciando las palabras ceremoniales: *"Desponsamus te, mare, in signum veri perpetuique Domini"*.

Tiépolo, desde su lujosa góndola, menea la cabeza, y susurra entre dientes, en un aparte para sí (pero lo bastante alto para que lo oigan Quevedo y los PJs):

"Si Venecia es el esposo del mar... el turco le pone los cuernos. Desde Lepanto que tenemos una humillante tregua con ellos, nuestro puerto está tan anticuado que

hemos tenido que recurrir a un dique flotante para que los barcos de gran calado puedan entrar en la laguna... Y nuestro Arsenal, el astillero en el que hace cien años se construían las galeras que gobernaban los mares, está casi en ruinas y tenemos que pasar por la humillación de comprar los barcos en el extranjero... Venecia ha de salir de su aislamiento... ¡o perecerá!"

Quevedo le pone una mano en el hombro, sonriéndole, y le dice a su vez los siguientes versos:

*Raer tiernas orejas con verdades
mordaces, ¡oh amigo!, no es seguro;
si desengañas, vivirás oscuro
y escándalo serás de las ciudades.*

*No las hagas, ni enojas las maldades;
no murmures la dicha del perjurio,
que si gobierna y duerme Palinuro
su error castigarán las tempestades.*

*El que piadoso desengaña amigos
tiene mayor peligro en su consejo
que en su venganza el que agravio enemigos.*

*Por esto a la maldad y al malo dejo.
Vivamos, sin ser cómplices, testigos;
advierta al mundo nuevo el mundo viejo.*

Recorriendo la ciudad de los canales

Tras el solemne Te Deum que todos cantan gravemente, la comitiva de barcas se deshace... y en las calles empieza la fiesta realmente popular. Quevedo dice a los PJs que no los necesitará en toda la tarde, pues tiene que hablar con micer Tiépolo de negocios... privados, y les invita a que den una vuelta por las calles, para familiarizarse con la ciudad. El patricio rompe el hosco silencio en el que se había sumido para recomendar que no vayan solos, ya que a un extranjero en Venecia le puede ocurrir de todo, y mucho más en un día de fiesta. Si los PJs protestan afirmando que ellos pueden cuidar de sí mismos, y que saben suficiente italiano para hacerse entender y pasar como nativos, Andrea y Quevedo les harán notar que en Venecia se habla el italiano con un acento muy especial, y con tantos giros y expresiones propias que lo convierten casi en un dialecto de la lengua de Petrarca. ¡Si los PJs pensaban que podrían pasar desapercibidos, que se lo vayan quitando de la cabeza! Por todo ello ordenará a un avisado criado suyo, de nombre Benno, que guíe a los PJs en su paseo.

Benno es un mocito de unos 16 años, de pelo rizado, ojos negros, tez morena y rostro agitanado. Y posiblemente tiene sangre gitana en las venas, ya que, según le

han dicho, procede de Centroeuropa, quizá Rumanía o Hungría. Sus padres, saltimbanquis de profesión, lo trajeron a Venecia cuando aún mamaba de la teta de su madre. De lo que sucedió a su familia pocos recuerdos tiene, y ninguno es agradable. De muy corta edad entró al servicio de micer Tiépolo como paje, y ahora es uno de sus criados de confianza... Y está orgulloso de ello. Dejará bien claro que es un criado, no un esclavo, con lo que posiblemente sorprenda a los PJs, ya que la esclavitud es rara en el Imperio de los Austrias (salvo que se trate de negros o de razas exóticas). Si los PJs le preguntan sobre ello les dirá que en Venecia es mucho más corriente, y que hay un activo mercado de esclavos en el barrio de Rialto.

Benno se mostrará en todo momento servil y respetuoso con el grupo, por ser invitados de su amo, y no hablará a no ser que le pregunten. Tampoco responderá a las posibles groserías de los PJs ni de palabra, ni de obra... Aunque el Narrador haría bien de empezar a anotar en secreto los amigos y enemigos que se vaya a ir haciendo el grupo...

Venecia tiene más de 140.000 habitantes... y los PJs tendrán la sensación de que todos ellos han salido de sus casas. Sobre la multitud que se empuja en las calles, dos cosas serán las primeras que llamen la atención del grupo: una es que buena parte de la multitud lleva el rostro cubierto por la misma máscara, blanca, de perfil agudo y lívido, que da a quien la lleva el aspecto de un extraño pájaro. La otra es que muchos de los que no llevan esa máscara llevan faja y birrete, unos de color rojo y otros de color negro. Los birretes de un color no se mezclan con los otros, y van en grupos, siempre de hombres, a menudo muchachos, lanzando insultos y desafíos a la facción contraria.

De interrogar a Benno (que para eso está), el criado les explicará que la máscara blanca es típica de Venecia, y está permitido llevarla en determinadas fechas: primero, en las fiestas de la Ascensión (que duran quince días, por cierto). Luego, del quince de octubre al dieciséis de diciembre. Más tarde, durante el Carnaval, que en Venecia empieza el día de los locos (26 de Diciembre) hasta el miércoles de Ceniza (primer día de Cuaresma). Y claro, todos los días de precepto en los que no se haya declarado previamente ayuno. En pocas palabras: ¡en el mayor estado policial de la época se puede llevar máscara la mayor parte de los días del año!

La máscara, continuará Benno, no sirve solamente para ocultar la identidad de su portador, sino también sus actos: aquél (o aquella) que inicie un cortejo llevando una máscara está diciendo que busca una simple aventura, sin más complicaciones. Casados, solteras, aristócratas y plebeyos, hasta eclesiásticos y monjas se cubren con la máscara para dar rienda suelta a sus instintos, con el "morbo" añadido de no ver jamás el rostro de su pareja, ni siquiera saber su nombre, a veces sin cruzar siquiera una palabra...

Respecto a los birretes, hay en Venecia dos facciones que compiten entre sí los días de fiesta: son los Castellani (faja y birrete rojo) y los Nicolotti, (faja y birrete ne-

gro). Los miembros del primer grupo se reclutan entre los aristócratas y burgueses, los segundos representan a las clases populares. Aunque se ha llegado el caso de peleas callejeras, suele ser raro, y ambos grupos se enfrentan en competiciones atléticas: tiro de arco, lucha, combates a puñetazos y "las fuerzas de Hércules" (torres humanas al estilo de los castellers catalanes). Tales exhibiciones se dan un poco por todas partes, pero en especial en la plaza San Marcos y en el puente de San Bernardo.

Si el grupo desea ver esas competiciones, descubrirán que alrededor de ellas funciona una intensa actividad de apuestas entre los partidarios de ambas facciones y los curiosos. Si alguno de los PJs se anima a apostar, un gentil-hombre vestido con camisa acolchada, puños y cuello de encaje, botas altas de mosquetero, colete de cuero negro y fantasioso sombrero le plumas le doblará en el acto la apuesta, sea la que sea. Es tan francés como su aspecto, cosa que confirmará una tirada de Espíritu (por lo del acento). Su nombre es Jean-Luc de Valois, aunque como muchos otros prefiere que le llamen por un mote o nombre de guerra, que en su caso es Tanys (recordemos a Athos, Porthos y Aramis). Como los PJs, es un aventurero con su espada y su honor como único capital. Así que, cuando pierda la apuesta (y la perderá) sonreirá encantadoramente y dirá: "No llegvo un ochavo ensima, monsieur... me temo que os debo ese dineggo...". No es mal espadachín (ver características) ni tampoco le falta ingenio, así que si los PJs pretenden cobrar acero en mano se escabullirá con un golpe de efecto más o menos espectacular... Por ejemplo, cortar de un tajo la cuerda que sostiene un toldo para que caiga encima del grupo (tirada de *Esquivar* para evitarlo, y de *Destreza* para desenredarse), para seguidamente cruzar un canal atestado de góndolas saltando ágilmente de una a otra (tirada difícil de *Salto* para seguirle, so riesgo de caerse al canal).

Si por el contrario los PJs no se enfadan con su desfachatez, descubrirán que es un caradura absolutamente simpático y encantador, capaz de meter a sus amigos en los embrollos más increíbles sin perder la sonrisa ni los buenos modales. Su debilidad son el juego y las mujeres,

así que si uno de los PJs es femenino... intentará por todos los medios seducirle.

Otros espectáculos que pueden presenciar los PJs son algo más macabros. Uno de ellos (variante de nuestra piñata actual) consiste en un ganso colgado cabeza abajo de una cuerda situada entre dos postes. El animal está incómodo, aletea y protesta soltando sonoros graznidos. Por unas monedas, cualquiera puede probar suerte e intentar matar al ganso con una espada, con lo que puede llevarse los restos del animal a su casa. Por desgracia ha de hacerlo con los ojos vendados y después que le hayan dado varias vueltas sobre sí mismo, para desorientarlo y marearlo un poco. Evidentemente, sola-

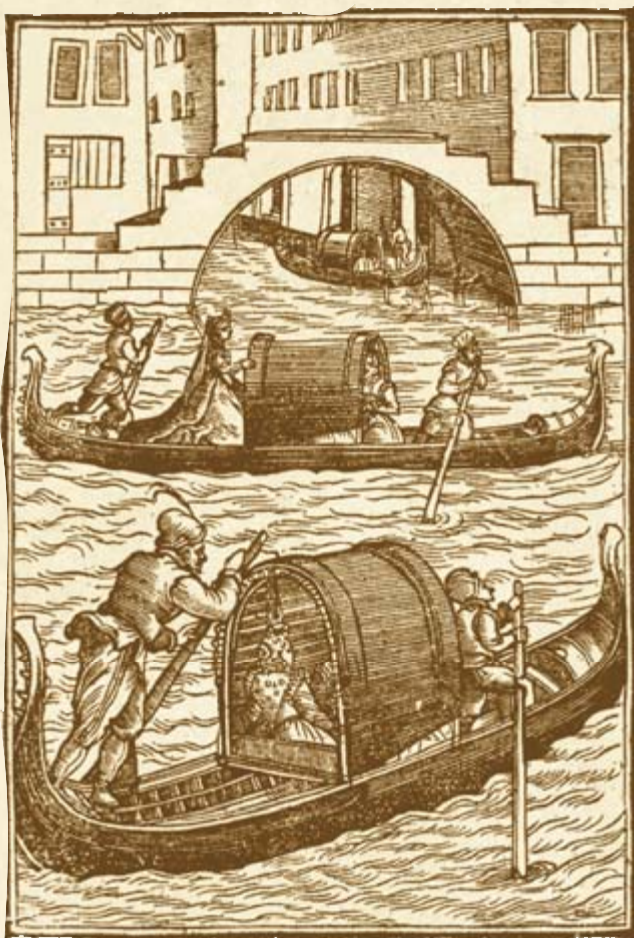
mente cuenta para orientarse con el ruido que mete el animal, mientras la muchedumbre que asiste al espectáculo se burla de él. Ha de hacerlo también en un tiempo determinado, si no se le pasa la vez y ha de volver a pagar... o ceder su puesto a otro.

Si los PJs quieren probar suerte deberán tirar por Espíritu a nivel difícil (más los bonus que pueda tener por *Sentidos Desarrollados*), y una vez pasada la tirada por *Esgrima* igualmente a nivel Difícil.

Otros espectáculos que pueden encontrarse en las plazuelas son comediantes, mimos, equilibristas, peleas de perros contra osos, concursos de cucañas encerradas... y hasta una que consiste en, con poca o ninguna ropa, saltar para intentar alcanzar un ganso (sí, sí,

otra vez ¿qué les habrán hecho éstos animales?) colgado sobre un canal. Evidentemente, se consiga arrancar el ganso de la cuerda o no, el participante acaba en el agua con un espectacular chapuzón. ¿Qué los PJs quieren probar suerte? Pues ya se sabe, tirada de *Salto*....

Si tienen estómago, también podrán presenciar una ejecución por la horca veneciana. Consta de dos patas, sobre las que se asienta un madero, y de él penden dos cuerdas: una con una sogá para el cuello de la víctima, la otra le hace un lazo a través de la entrepierna para sostenerle el cuerpo y que no se rompa el cuello al perder pie. El desgraciado se queda en el aire, sujeto por las dos cuerdas, pataleando y agitándose, mientras el nudo corredizo de la sogá se va



apretando cada vez más... La muerte suele producirse en diez, quince minutos, en los cuales el condenado sufre terriblemente, se le salen los ojos de las órbitas y la lengua de la boca, y la cara se le torna tan roja que parece que va a estallar... Y mientras la muchedumbre que asiste al espectáculo ríe alborozada... Benno explicará a los PJs, si le preguntan, que tres son las condenas a muerte en Venecia: te pueden cortar la cabeza (si eres un patricio) por traición al Estado, te pueden quemar vivo por delitos contra la República, y si no, simplemente te ahorcan de esta manera tan especial...

Otro encuentro más agradable será el de un grupo de mujeres, todas ellas rubias y de amplios escotes, que se insinúan al grupo desde una de las góndolas cubiertas. Una de ellas tiene un escote tan generoso que con una tirada de *Otear* se podrá distinguir que se ha colgado un pequeño collar en los pezones...

Antes de que los PJs se lancen como animales en celo, Benno tendrá la precaución de informarles que se tratará de un romance de pago: son prostitutas. En la ciudad se calcula que habrá unas dos mil, y tal cantidad hace que tengan unos precios bastante ajustados, incluso entre las tusionas (prostitutas) de calidad... Es costumbre que casi todas sean rubias (teñidas o naturales).

Si a los PJs les entra sed en su paseo por Venecia, siempre pueden comprar en alguno de los puestos callejeros una o varias botellas de vino. Benno les recomendará el Prosecco, vino delicado y dulce, aunque tiene su versión más áspera en el Prosecco Seco, que según dice, suele tomarse con pescado o quesos fuertes. Si buscan algo más fuerte siempre pueden optar por el Conegliano, vino blanco que les recordará el Mosto de Toro de la Península... Y si quieren comer algo siempre pueden consumir un poco de *fegato alla veneziana*, hígado de ternera o cerdo asado con cebolla, que parece ser el tentempié habitual en días de fiesta.

Ya de regreso al palazzo Tiépolo, los PJs se encontrarán en una callejuela secundaria con un grupo de media docena de Nicolotti que le están dando patadas a un tipo hecho un ovillo en el suelo... mientras se ríen a carcajadas, como si fuera la cosa más divertida del mundo. Si pasan una tirada de Espíritu (vista) (o simplemente se acercan a ver) constatarán, por el tipo de ropas que lleva, que la víctima de los "birretes negros" es un judío. Caso que deseen ayudarlo, deberán ahuyentar a sus agresores (que por otro lado, están bastante borrachos y tampoco serán un enemigo serio). El judío, de nombre Aarón Leví, está bastante maltrecho, y no sería mala cosa que los PJs terminaran su buena acción escoltándolo hasta la judería, situada en el *sestiere* (barrio) de Cannaregio, al norte de la ciudad. Benno les explicará que anteriormente la judería estaba en la isla de la Giudecca, pero que a raíz del fin de la peste de 1579 se expulsó a la comunidad judía para construir la iglesia del *Redentore*. La judería de Venecia se llama hoy *Ghetto*, ya que esa palabra, en el dialecto del véneto, significa "horno", pues en esa zona había antaño unos hornos de fundición.

Con lágrimas en los ojos, Leví agradecerá a los PJs que le hayan salvado la vida, diciendo: "*La amistad de un judío poco es... pero es para siempre. Solamente os deseo lo mejor. Pero si os llega la hora mala, acudid a mí, y os socorreré en lo que pueda*".

Interludio en el Palazzo Tiépolo

Andrea y Quevedo dejarán al grupo libre de obligaciones durante dos semanas (lo cual es una excusa perfecta para que los heridos en la accidentada fiestecita antes descrita se recuperen un poco). Como mucho, algún PJ puede acompañar a Quevedo al palacio ducal a presentar sus respetos, o a alguna de las visitas que, más o menos furtivamente, está realizando, a menudo en compañía de micer Tiépolo, a los palazzos de otros patricios. A estas alturas los PJs pueden haber llegado ya a la conclusión (acertada) que Quevedo y Andrea Tiépolo están conspirando para intentar que Venecia rompa su política neutralista y la cambie por otra más propicia al Imperio de los Austrias... Lo cual no está mal, pero convendría que recordaran que, en la República de los Dux, a los conspiradores y enemigos del Estado en general se los quema vivos...

Si intentan averiguar algo más sobre micer Tiépolo, interrogando a los criados podrán enterarse que no es mal amo, y no le gustan los esclavos, siguiendo la costumbre francesa de liberar a los que le regalan. Por otra parte, goza de una modesta fortuna, que le permite vivir sin estrecheces aunque sin lujos exagerados. Es viudo, carece de hijos, y su única familia es su hermana Isabella, que vive con él. Una tirada de Espíritu hará que los Pj se den cuenta, cuando se crucen con donna Isabella... que está loca. Ojos desencajados, pelo a menudo revuelto, risas y llantos descontrolados... y una corpulenta dueña que no la deja ni a sol ni a sombra, tratándola como una niña pese a que tiene casi cincuenta años de edad. Si los PJs preguntan sobre ella, pueden averiguar que hace años su marido la abandonó, sin que haya vuelto a saberse jamás su paradero. Un escándalo, que sin embargo el patricio no lamenta, pues el marido de donna Isabella no tenía ningún respeto hacia la institución del matrimonio, ni hacia la persona de su hermana.

Un banquete veneciano

Por fin, Quevedo informa a los PJs que deberán acompañarle (ya sea en calidad de guardia armada o de criados, según las habilidades de cada miembro del grupo) a un banquete que Tommaso Contarini celebra para anunciar el compromiso de su hija Claudia con el joven Pico, de la familia de los Gamboni. Será una celebración casi privada, apenas ciento cincuenta invitados, pero entre ellos hay algunos elementos que el poeta quiere conocer...

Los invitados y sus acompañantes, a medida que van llegando, son conducidos a unos salones donde pueden

conversar y tomar algunas frutas azucaradas con moscatel de Candía y malvasía de Chipre.

Posteriormente los invitados pasarán al comedor, cada uno de ellos atendido por un criado propio o ajeno que, justo detrás de su mesa, se encargará de servirle el vino y de ponerle y retirarle los platos. Al resto del séquito de los invitados (principalmente, hombres de armas y lacayos) se les servirán los restos del banquete en las cocinas.

Por la mesa del banquete desfilan noventa fuentes de comida durante más de cuatro horas. Primero, pasteles rellenos de tordos de Perusa, a continuación pavos rellenos, adornados con sus plumas. Les siguen los pescados: esturión de Ferrara, lamprea de Binasco, lubinas, lenguados, dentones, todos ellos servidos con mil y una salsas. Tras las fuentes de pescado vienen las de carne, precedidas por un gran pastel de carne de liebre con la forma del león de San Marcos: ocas, faisanes, guisos de cerdo, los inevitables capones, la carne de caza, siempre al final de todo banquete que se precie... Y no nos olvidemos de los postres: platos dulces, pasteles y frutas condimentados con agua de rosas, jazmín, miel, azúcar... Todo ello regado con vinos de la región véneta: Valpolicella, Bardolino, Soave, Conegliano...

Todos aquellos PJs que afirmen que se ponen a tripear sin medida deberán hacer una tirada por su Fortaleza. Los que no la pasen padecerán al finalizar el pantagruélico banquete una indigestión que les provocará, durante 1D6 horas, que toda acción física sea considerada Muy Difícil, y toda acción mental Difícil. En caso de sacar pifia se notarán muy hinchados, y al intentar realizar el menor esfuerzo físico, se pondrán a vomitar espectacularmente, para encontrarse a continuación tan mal que deberán ser acompañados al *palazzo* de Tiépolo. Aquellos que afirmen comer más frugalmente, tendrán que hacer una tirada igualmente de Fortaleza, pero no les pasará nada a no ser que saquen Pifia.

En el banquete hay un extraño utensilio, en forma de horquilla pequeña, que llamará la atención de los PJs, acostumbrados a cucharas y cuchillos, pero no al... ¡tenedor! Se trata, les explicarán, de una costumbre veneciana que data ya del siglo XI, cuando uno de los dux se casó con una princesa bizantina que usaba tal utensilio, que los venecianos consideraban muy práctico. El resto de Europa considera que es un afe-minamiento y una ofensa contra Dios, ya que, para coger la carne... ¿Acaso no hizo nuestro Señor los dedos? (Habrà que esperar hasta bien entrado el siglo XVII para que la costumbre del tenedor se imponga). Sea como fuere los PJs deberán pasar una tirada por la mitad de su Destreza (redondeando hacia abajo) para no hacer el ridículo a la hora de usar este novedoso utensilio (los que coman en el comedor principal, por supuesto; la servidumbre "pasa" de estos refinamientos).

Finalmente, tras el banquete los que aún se puedan mover podrán pasar a otro salón, donde se celebra un baile. Todo aquél PJ que por su posición pueda y quiera bailar, deberá pasar una tirada de *Etiqueta* para comportarse dignamente en los complicados bailes cortesanos.

Durante toda la fiesta, y mientras Quevedo y Andrea Tiépolo se dedican a ir tanteando a los posibles candidatos para la conspiración, los PJs pueden cruzarse con los siguientes personajes:

♦ Aquellos PJ que pasen una tirada de Espíritu (Vista) no podrán evitar fijarse en un siniestro personaje, todo él vestido de negro, con una pequeña piedra preciosa colocada en el párpado inferior, a la manera de lágrima. Si preguntan por él les dirán que se trata de Nicola Yago, uno de los agentes del Consejo de los Diez. Ante su ignorancia, se les explicará pacientemente que se trata de una comisión de diez patricios de familias distintas, encargados de descubrir y juzgar los actos de traición contra el Estado. Para ejercer sus funciones cuentan con un auténtico ejército de espías y soplones, y cuentan con la potestad de hacer "desaparecer" por cualquier medio, sin tener que justificarse, a quienquiera que pueda ser un peligro para la República...

Sobre la joya debajo del párpado, es un recuerdo de la época de Yago como informante. Con esa pequeña gema podía mirar por cerraduras o agujeros de habitaciones a oscuras, pues la joya reflejaba la luz al interior.

En esto que el tal Yago, como si presintiera que hablan de él, girará la cabeza y sonreirá a los PJs mostrando sus dientes amarillentos y desiguales...

♦ El PJ que saque la tirada de Suerte más baja (o aquél que en su día hiciera apuestas con quien no debía, a elección del perverso Narrador), oirá una voz demasiado familiar que le dirá: "¡Hoga! ¡Gue pegueño es el mundo! ¿vegdad?...". para encontrarse de cara a cara con el pesado de Tany en persona (si es que aún sigue vivo, claro...). Ha sido reclutado por el condittiero Attilio da Ermolin, contratado por la República Serenísima para defender sus posesiones continentales. Attilio, cuando se ha enterado de que era francés, se lo ha traído en el acto a la fiesta, pensando —con gazón— que le podría ir pasando apuntes de buenos modales...

La verdad es que el tal Attilio, además de ser soldado... padece del vicio nefando (vamos, que es homosexual), y siente especial predilección por los jovencitos gallardos y bien plantados...

♦ Otra personalidad con la que pueden trabar conocimiento es Claudio Monteverdi, un músico de unos cincuenta años de edad, maestro de capilla de la basílica de San Marcos, un tipo con una conversación francamente interesante (y considerado hoy en día el padre de la ópera veneciana).

♦ Para finalizar, los PJs pueden intentar sonsacar información a los invitados, a los lacayos de éstos o a los criados de los anfitriones (según dónde estén en la fiesta y en la escala social). Por desgracia, de lo único que saben hablar todos es del compromiso que hoy se celebra. Los PJs podrán así enterarse que los Gamboni y los Contarinni son enemigos desde hace años, rivales

en los negocios y en la política, hasta tal punto que el dux, temeroso de que estallara una guerra abierta entre ellos, que tiñera los canales de sangre, ha ordenado este compromiso nupcial. Compromiso del que, por supuesto, ninguna de las dos familias está satisfecha... Los PJs podrán fijarse, en efecto, de que tanto Claudia como Pico se evitan cuidadosamente, y que ninguno de ellos parece muy alegre que digamos...

Aquella misma noche Claudia Contarinni será secuestrada, al parecer por un grupo de hombres armados que irrumpirá silenciosamente en el palazzo de la familia. Su padre acusará ante el dux a los Gamboni, que negarán con fiera tener nada que ver...

Baile de máscaras

Unos días más tarde, Quevedo informará a los PJs que van a ir a otra fiesta, esta vez en el *palazzo* de donna Chiara Barozzi. Se trata de un baile de máscaras... un tanto informal. De hecho, lo de "baile" es un delicado eufemismo... no se espera que los invitados y las invitadas bailen, precisamente.

Mientras los PJs babeán y se frotan las manos pensando que por fin van a asistir a una de esas famosas fiestecillas licenciosas por las que tanta fama tiene Venecia, el poeta continuará diciendo que dicho "baile" será la tapadera de una reunión secreta muy importante, que nadie debe siquiera sospechar que se realice. Los PJs serán los encargados de vigilar que ningún sicario del Consejo de los Diez meta las narices donde no deba.

Si los PJs se interesan por esa tal Chiara se les dirá que se trata de una viuda, vieja amiga de Andrea Tiépolo. Según las leyes venecianas, una viuda tiene derecho a administrar su propio patrimonio, no estando supeditada a ningún pariente varón como en el caso de la península. Si los PJs andan de "porteras sin fronteras" e indagan acerca de qué le pasó al marido... descubrirán que era un mercenario de origen turco de piel muy oscura, famoso por sus frecuentes ataques de celos contra todo el que mirara dos veces a su mujer. Finalmente, para alivio de todos, unas malas fiebres se lo llevaron al otro mundo... Y si alguien sospecha de envenenamiento, se cuida mucho de decirlo...

La noche señalada, las góndolas van llegando al *palazzo* Barozzi. Los invitados, tanto hombres como mujeres, visten una especie de capote negro hasta los pies que se llama "tabarro". En la cabeza, la siempre presente máscara blanca. Por suerte, se identifican al llegar (mostrando su rostro) ya que, una vez dentro, todos parecen iguales.

Los invitados son conducidos a un gran salón donde, para sorpresa de los PJs, realmente se puede bailar (hay para ello una pequeña orquesta de músicos con los ojos vendados). Una sala auxiliar hace las veces de comedor, donde unos criados sirven comida o bebida al que tenga

apetito o sed. Pero la auténtica fiesta se lleva a cabo por todo el palacio (o por lo menos, por las salas y habitaciones que donna Chiara, siempre previsora, no ha cerrado con llave). Una vez conseguida pareja en el salón de baile, los invitados se "pierden" por el palacio, para entregarse a los más licenciosos placeres¹.

Es tras una de esas puertas cerradas donde tiene lugar la reunión secreta, organizada por Quevedo y micer Tiépolo, en la que ambos intentan convencer a un grupo de patricios de la necesidad de cambiar la política de la república y apoyar los intereses del imperio español. Los PJs deberían asegurarse que nadie cruzara esa puerta, ni husmeara por sus cercanías... Por desgracia, hay varios invitados que pueden distraerles:

- ♦ Para empezar está la mismísima anfitriona, donna Chiara Barozzi. Es una mujer de cuarenta años muy bien llevados, cabello negro y ojos más oscuros aún si cabe. Gusta de fumar en pipa, vicio que practica a solas o ante los íntimos. En la fiesta, en la que todos (incluidos los criados) van con máscara blanca, ella es la única con el rostro desnudo. Se encuentra cómodamente instalada en el salón de baile, bebiendo vino blanco de Conegliano, el preferido de los Dux de la Serenísima República. Si algún PJ conversa con ella, se encontrará con una mujer de gran personalidad... y muy, muy interesante. Por cierto, y que quede entre nosotros: realmente envenenó a su marido. De nada.
- ♦ Entre los invitados se encuentran nada menos que Attilio da Ermolin, el condittiero, acompañado por



¹ Para una mejor descripción de la fiesta, inspirete en la escena de la orgía de *Eyes Wide Shut*, ya sabes, la última de Kubrick. Seguro que la viste en su momento, aunque solamente fuera para verle las tetas a la Kidman... (Nota del Autor).

Tanys. Si alguno de los PJs contactó con el militar, puede que éste se haya encaprichado del mozo y busque la ocasión de pasárselo por la piedra. Si por el contrario nadie le hizo caso, ni se le acercó (al grito de “bujarrón, caca”) puede que el bueno de Tanys quiera librarse de las empalagosas atenciones del condittiero burlándole en la confusión de las máscaras, citándole en alguna sala a la que no piensa ir... pero a la que puede que vaya algún que otro PJ...

- ♦ Otra de las invitadas a la fiesta es una vieja amiga del grupo ¿O es que acaso los Pj han olvidado a la doncella Calabresse, la tímida damisela siciliana? Su familia ha cometido el error de enviarla al norte, con sus primos... que la están iniciando en las costumbres venecianas... Quizá se pueda ahora terminar lo que se empezó en la antesala del duque de Osuna...
- ♦ Si los PJs se toman su misión con un mínimo de seriedad e inspeccionan la casa se encontrarán en una de las habitaciones... ¡nada menos que con Claudia Contarinni! Es aquí donde su familia la ha escondido, pues los suyos son los que han fingido el rapto para evitar así una boda que consideran deshonorosa...
- ♦ Por último, los PJs pueden acudir a una de las salas atraídos por un estrépito como de pelea. Unos invitados medio borrachos intentan obligar a un enano negro, totalmente desnudo, a que fornicar con una cabra. El enano se llama Buzei, y es esclavo del ama, que lo ha bautizado como “Priapo” debido a sus enormes atributos sexuales. Su trabajo consiste en entretener a su ama... y en “entretener” a sus invitadas en fiestecillas como ésta...

Los Pj harían bien en no dejarse distraer por todo esto... ya que tienen los problemas rondando la puerta.

Nicola Yago, el agente al servicio del Consejo de los Diez que los PJs conocieron en el palazzo Contarinni, siente curiosidad acerca de los furtivos manejos de Andrea y Quevedo. Así que, sabiendo que el patricio Pietro Dandolo ha sido invitado a la fiesta, indica a uno de los espías que tiene instalados en su casa que procure colarse en la fiesta.

El espía en cuestión se llama Steffano, apodado “il Polenta” por la afición que tiene a ese plato veneciano, y trabaja como criado de micer Dandolo. No le cuesta mucho acompañar a su amo (en calidad de criado personal) hasta el *palazzo* Barocci. Desgraciadamente los criados y guardias son dejados en una sala aparte, con comida y bebida, eso sí, pero también con órdenes tajantes de no salir de allí. Por suerte, el agente de Yago ha pensado en todo. Así que, cuando los criados estén ya algo bebidos, les manifestará su intención de aprovechar la confusión del baile de máscaras para mezclarse con los invitados y “catar” a alguna noble. Evidentemente, los otros criados le reirán la gracia, y le aplaudirán cuando saque de entre sus cosas una máscara y un tabarro. El plan de Steffano es el de trepar por la fachada hasta el piso superior, colarse por

una ventana y, una vez dentro, disfrazarse, mezclarse con la gente e intentar averiguar qué pasa en el palazzo.

Los PJs pueden descubrirle de varios modos: si alguno afirma que va a visitar a los criados de los invitados, los notará extrañamente nerviosos, prontos a la risa, como si supieran de un buen chiste y no lo contarán. Si se recorren las habitaciones de la parte trasera, con una tirada de Suerte será posible encontrar la ventana que Steffano ha forzado (y con un triple 1, sorprenderle en mitad de la “escalada”). Por último, una tirada de Espíritu (vista) sumada a otra tirada de *Detectar Mentiras* harán que un Pj que manifieste estar más o menos alerta (y no se distraiga por las señoritas/os y demás entretenimientos del módulo) se fije en la extraña manera de actuar de ese invitado, que rechaza las proposiciones de unos y otras y que va curioseando por todos los rincones...

De ser descubierto, Steffano se ceñirá a su historia. Miente bien, tanto que aquellos que hagan una tirada de *Detectar Mentiras* para intentar descubrirle tienen que pasar una tirada Difícil. Así, en caso de ser sorprendido, piensa salir de la aventura como mucho con unos latigazos. Solamente confesará que es espía de Yago bajo tortura...

Muerte en Venecia

Varios días más tarde, Quevedo dará a los PJs una tarde libre, en la que podrán hacer lo que gusten... Y el Narrador haría bien en anotar cuidadosamente qué va a hacer cada miembro del grupo, y si van a irse por ahí juntos o separados... ya que, ya sea porque Steffano ha descubierto las intenciones de los conjurados, o porque haya un traidor entre éstos, la policía secreta se ha enterado de los planes de Andrea y de Quevedo. Agentes del Consejo de los Diez entrarán en el *palazzo* Tiepolo, deteniendo a mizzer Andrea y llevándose consigo para que dé cuentas de sus actos. Dejarán una guardia por las cercanías del palacio, para capturar a todos los cómplices que puedan (es decir, los Pjs). De la encerrona solamente escaparán Quevedo y el siempre espabilado Benno. Si el grupo se mostró amigable con él, intentará avisarlos del peligro que corren volviendo al *palazzo*. Si por el contrario lo trataron con crueldad o con desprecio... se limitará a salvar su pellejo. En ese caso los PJs que vuelvan confiadamente al *palazzo* deberán pasar una tirada de Espíritu (con los malus correspondientes si están más o menos borrachos) para darse cuenta de que hay tipos embozados vigilando bastante poco discretamente el *palazzo*... En total hay ocho guardias rondando la calle, y un enfrentamiento armado solamente provocará que 2D+3 turnos de combate acudan una docena más (con Yago a la cabeza), que se encuentran dentro del *palazzo*... Así que lo más sensato por parte de los PJs sería correr y despistarlos por las calles y canales venecianos...

¿Y ahora? El grupo está solo en una ciudad hostil, y buscado por la mejor policía de la época. Si son listos recor-

darán que en Venecia no es raro colocarse una máscara, y así mezclarse entre la multitud. Y si son más listos aún recordarán asimismo que su italiano tiene acento español, así que cada vez que abran la boca se delatarán a sí mismos... De sus acciones anteriores depende que tengan ahora amigos que les puedan ayudar... o enemigos que se sumen a la persecución o que los delaten al Consejo de los Diez:


- ♦ **Quevedo:** No ayudará en nada al grupo, preocupado como estará por salvar su propia piel... De hecho, los PJs no volverán a verlo en Venecia (sin rencores, pero la caridad bien entendida... empieza por uno mismo).
- ♦ **Andrea Tiépolo:** Tampoco será de ayuda para el grupo, ya que será detenido en su *palazzo* por los agentes del Consejo de los Diez... con Niccola Yago a la cabeza.
- ♦ **Benno:** Como ya se ha dicho, si los PJs se portaron bien con él procurará avisarlos; en caso contrario desaparecerá. Aún en el caso de que los avise, no puede esconderlos, como mucho darles consejos (usar las máscaras y no hablar, por ejemplo).
- ♦ **Tanys:** Si aún está en deuda con uno de los PJs procurará esconderlos en los cuarteles de Attilio: "*Cgreo gue pog fin podgué pagagos la deugda*". En caso contrario se encogerá de hombros ante su suerte: "*Sin guencog, peggo os guecuedo queg somos enemigos*".
- ♦ **Aarón Leví:** Caso que los PJs ayudaran al pobre judío éste los esconderá en el Ghetto y los sacará de Venecia (aunque, para ello, deberán llegar antes al barrio judío). Igualmente, si parte del grupo es capturado puede sobornar a los guardias para intentar una fuga.
- ♦ **Isabella Tiépolo:** Puede que alguno de los PJs esté en el palazzo Tiépolo (acostándose con una criadita, haciendo el vago o similar) cuando Yago y sus sicarios lo asalten. De pedir ayuda a la enloquecida hermana de Andrea, ésta lo llevará hasta una habitación, moverá un panel, mostrando una pequeña habitación secreta, y lo animará a que se esconda dentro. Si el PJ le hace caso, ella cerrará a sus espaldas, dejándolo en la más completa oscuridad. Tanteando, se encontrará con un montón de huesos y una calavera. Se trata de los restos del marido de Isabella, al que ella llevó mediante engaños a esa cámara secreta, cuya existencia descubrió por casualidad, para librarse de él para siempre... Por cierto, Isabella no tiene la menor intención de liberar al PJ, ya que, como los niños, solamente piensa en esconder las cosas (en éste caso, las personas) que puedan culpabilizar a su hermano. Como mucho, si el PJ pasa una tirada de Suerte y se pone a gritar pidiendo socorro puede que le oigan y le saquen de allí... los agentes del Consejo de los Diez.
- ♦ **Tommaso Contarini:** Evidentemente, tanto los Contarini como los Gamboni no estarán muy contentos si los PJs descubren el falso rapto y obligan a que el odioso matrimonio se lleve a cabo... Pero siempre es posible chantajear a mizzer Tommaso con tirar de la manta si no arregla las cosas para sacar al grupo de

Venecia con el pellejo intacto. El patriarca de los Contarini puede a su vez traicionar a los PJs y hacerlos matar en algún lugar discreto... o no, si su hija intercede por ellos (y eso dependerá, claro está, sobre cómo la trataron al descubrirla).

- ♦ **Niccola Yago:** Los caminos del Señor (y las acciones de los personajes de los jugadores de rol) son inescrutables... Así que hasta es posible que en la fiestecilla de los Contarini confraternicen con tan siniestro personaje... En ese caso les ofrecerá la libertad... siempre que sirvan de testigos y denuncien ante el Consejo a Andrea, Quevedo y sus compañeros. Que se conviertan en traidores, vamos. Evidentemente, si lo que cruzaron fueron insultos, frases subidas de tono y cosas así... tendrá un interés personal por la captura de los PJs... y por su "interrogatorio"
- ♦ **Attilio da Ermolin:** Si a algún PJ le van las aficiones sodomíticas del condittiero, o accede a "pasar por la piedra" no habrá ningún problema (salvo a la hora de sentarse). En caso contrario, Attilio se lavará las manos... No es juicioso meterse en los negocios del Consejo de los Diez...
- ♦ **Claudio Monteverdi:** Nada podrán conseguir del músico, ni bueno, ni malo (por cierto, junto con Quevedo son los únicos personajes históricos de la aventura).
- ♦ **Chiara Barozzi:** Temerosa de su implicación en la conjura (aunque sea como huésped de una reunión secreta) al enterarse de la detención de Andrea huirá a toda prisa de Venecia. Y si los PJs van rápidos a su *palazzo*, puede que lleguen a tiempo de partir con ella...
- ♦ **Priapo:** Si los PJs defendieron al pequeño sirio frente a los invitados de la fiesta, éste intercederá ante su ama por ellos. Si, por el contrario, hicieron caso omiso de sus súplicas o se rieron de él, aconsejará a Chiara que los abandone a su suerte, ya que su compañía solamente confirmará su culpabilidad caso de ser detenida...
- ♦ **Steffano "il Polenta":** Interceder por alguno de los PJs sería delatarse, así que, le hayan ayudado o no, nada conseguirán de él (como mucho, su simpatía...)

Conclusión y Recompensas

La cabeza de Andrea Tiépolo será cortada por el verdugo, tal y cómo manda la tradición. Quevedo logrará escapar, según el mismo explicó en su día, disfrazado de mendigo, y la República tendrá que contentarse con quemar su efigie públicamente. Respecto a los PJs que no logren escapar... serán torturados hasta que hablen, y luego condenados a ser ahorcados "a la veneciana" por su participación en los hechos. Claro que, si parte del grupo ha conseguido ayuda, siempre se puede organizar un rescate...

Sea como fuere, los PJs que logren salir vivos de la ciudad de los canales recibirán cada uno 3 PX. Aquellos que se distingan por tener buenas ideas o mejor interpretación del personaje, recibirán una bonificación de 1 (o 2, a juicio del Narrador) puntos más. 

Dramatis Personae

FRANCISCO DE QUEVEDO

(Ver sus características en el manual, págs. 211 y 212)

ANDREA TIÉPOLO

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 12
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Espadín 12/8 (+0)
- ♦ Habilidades: Charlatanería 14, Detectar mentiras 13, Diplomacia 14, Etiqueta 15, Idioma (castellano) 12
- ♦ Ventajas: Noble, Riqueza
- ♦ Desventajas: Secreto (conspirador)

BENNO

- ♦ Destreza: 13
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 14
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Cuchillo 14/9 (+1)
- ♦ Habilidades: Cultura local (Venecia) 12, Detectar mentiras 14, Diplomacia 13, Etiqueta 10
- ♦ Ventajas: Agilidad, Sentidos desarrollados (vista +2)
- ♦ Desventajas: Villano

CASTELANNI Y NICCOLOTTI

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Daga 13/8 (+0), Garrote 12 (+0)
- ♦ Habilidades: Idear bromas de pésimo gusto 13, Reírse históricamente 17

TANYS

- ♦ Destreza: 13
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 13
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Ropera 15/10 (+4)
- ♦ Armadura: Sombrero (1), Ropa acolchada (1), Coletto de cuero (2), Guantes (1), Botas (1)
- ♦ Maniobras de esgrima: Aumentar número de paradas (nivel 2), Incremento de daño (nivel 1), Estocada especial
- ♦ Habilidades: Cabalgar 13, Idioma (castellano) 10, Idioma (italiano) 10, Etiqueta 12, Seducción 14
- ♦ Ventajas: Agilidad, Don de lenguas, Espadachín
- ♦ Desventajas: Honor, Impulsivo, Pecadillos (lujuria)

AARÓN NAVÍ

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 14
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Pelea 10 (-2)
- ♦ Habilidades: Comerciar 15
- ♦ Ventajas: Aliados (Contactos), Riqueza
- ♦ Desventajas: Judío, Vêjez

ISABELLA TIÉPOLO

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 12
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Daga 10/6 (+0), Pelea (uñas) 10 (-2)
- ♦ Habilidades: Charlatanería 12, Sigilo 14
- ♦ Ventajas: Noble
- ♦ Desventajas: Costumbres odiosas -3 (enloquecida), Secreto

SICARIOS DE LOS CONTARINNI

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Ropera 12/8, Garrote 12, Daga 12/7
- ♦ Armadura: Sombrero (1), Camisa acolchada (1), Botas (1)

NICCOLA YAGO

- ♦ Destreza: 13
- ♦ Espíritu: 14
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 13
- ♦ Reflejos: 13
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Ropera 15/10 (+3), Daga 13/8 (+1), Pistola 14 (+2)
- ♦ Armadura: Sombrero (1), Coletto (2), Guantes (1), Botas (1)
- ♦ Bottas de escuela italiana: Botta di Otto, Guardia di Porta di Ferro, Stocatta
- ♦ Habilidades: Callejeo 16, Diplomacia 14, Detectar mentiras 17, Etiqueta 15, Recursos 14, Sigilo 15, Venenos 14
- ♦ Ventajas: Cargo, Espadachín, Escuela de esgrima, Sentidos desarrollados (+3, Mirar)
- ♦ Desventajas: Enemigos, Mala reputación, Sanguinario

- ◆ **Destreza:** 12
- ◆ **Espíritu:** 12
- ◆ **Fortaleza:** 13
- ◆ **Ingenio:** 9
- ◆ **Reflejos:** 12
- ◆ **Bríos:** 13
- ◆ **Armas:** Espada pesada 14/7 (+4), Daga de guarda-mano 14/10, Pistola 13 (+1)
- ◆ **Armadura:** Sombrero (1), Colete de cuero (2), Guantes (1). Botas (1)
- ◆ **Golpes de espada de filo:** *Esgrima alemana de tizona y daga* (nivel 3), *Steel Cross*.
- ◆ **Habilidades:** *Cabalgar* 13, *Etiqueta* 8, *Liderazgo* 14, *Maña* 12, *Sigilo* 13, *Táctica* 14
- ◆ **Ventajas:** *Cargo*, *Escuela de esgrima*, *Espadachín*, *Resistencia física* (2)
- ◆ **Desventajas:** *Secreto* (Homosexual)

- ◆ **Destreza:** 10
- ◆ **Espíritu:** 14
- ◆ **Fortaleza:** 9
- ◆ **Ingenio:** 13
- ◆ **Reflejos:** 12
- ◆ **Bríos:** 12
- ◆ **Armas:** Pelea (uñas) 10 (-2)
- ◆ **Habilidades:** Detectar mentiras 14, Etiqueta 14, Fin-
gir 15, Seducción 16
- ◆ **Ventajas:** Belleza, Noble, Riqueza
- ◆ **Desventajas:** Secreto, Vulnerable al dolor

- ✦ Destreza: 10
- ✦ Espírito: 12

- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **Ingenio:** 12
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Pelea 12 (-2)
- ♦ **Habilidades:** “Seducción” (¿ahora lo llaman así?) 14,
Sigilo 12
- ♦ **Ventajas:** Agilidad, Salud de Hierro (2)
- ♦ **Desventajas:** Enanismo

- ✦ **Destreza:** 14
- ✦ **Espíritu:** 13
- ✦ **Fortaleza:** 9
- ✦ **Ingenio:** 10
- ✦ **Reflejos:** 14
- ✦ **Bríos:** 11
- ✦ **Armas:** Daga 15/9 (+1)
- ✦ **Habilidades:** Abrir Cerraduras 14, Callejeo 13, Diplomacia 13, Etiqueta 11, Fingir 15, Ratear 15, Recursos 10, Trepar 15 (+3), Saltar 9 (+3)
- ✦ **Ventajas:** Agilidad, Carisma (nivel 1), Iniciativa
- ✦ **Desventajas:** Lealtad, Secreto

- ◆ **Destreza:** 12
- ◆ **Espíritu:** 12
- ◆ **Fortaleza:** 10
- ◆ **Ingenio:** 9
- ◆ **Reflejos:** 12
- ◆ **Bríos:** 10
- ◆ **Armas:** Ropera 13/9 (+2), Pistola 12 (+1)
- ◆ **Armadura:** Sombrero (1), Camisa acolchada (1)
- ◆ **Habilidades:** Callejeo 11, Cultura local (Venecia) 10, Intimidación 12, Sigilo 12



Aventura para el JdR de El Capitán Alatríste para un grupo no demasiado numeroso (3 ó 4 jugadores), de los cuáles es recomendable que al menos uno de ellos tenga contactos en la Iglesia, sea de una previa aventura o porque pertenezca a sus filas; así como que sigan el espíritu renacentista: personas tanto de armas como de letras, que habrá momentos para todo. Dividida en dos actos, se desarrolla en Madrid y Salamanca y en ella los personajes habrán de saber moverse en el mundillo de la edición literaria de la época, al amparo de las sombras del Santo Oficio, así como prepararse para otras labores... más de campo. ¿Qué saben vuestras mercedes sobre exorcismos y malos espíritus?

– Primer Acto: Ars Literari –

*“La eternidad es una de las raras virtudes de la literatura.”
Madrid, otoño de 1625.*

SE DICE EN LOS MENTIDEROS

- ♦ Que grande ingeniería e industria supo poner en marcha el general Spínola, que en el negocio de lo de Flandes supo rendir por fin la ciudad de Breda por asedio el pasado verano. Ya los veteranos vuelven a la patria...
- ♦ [Introducir aquí datos vagos y ligeramente distorsionados sobre alguna aventura anterior del grupo].
- ♦ Cuentan las malas lenguas que han llegado a la Villa y Corte de las Españas de contrabando varias copias de un libro prohibido y perseguido por la Inquisición, del que se dice obra maleficios tales como invocar al mismísimo Luzbel...

De cómo comenzó todo

Una fría mañana de finales de otoño de no recuerdo muy bien qué año de la segunda década del siglo —por los avisos se trata de 1625—, reciben los personajes en su lugar de residencia —o lugares, de vivir separados— a un enviado, un emisario de la voz inquisitorial. Éste anónimo lacayo les emplaza a encontrarse en las dependencias del Santo Oficio con su amo, el padre Aringarosa. Hablará de que quizás halle el grupo en la proposición de su señor un trabajo bien remunerado, honroso y que ayudará a la justicia divina en la tierra.

Es de suponer que aunque con la mosca detrás de la oreja, los personajes harán lo posible por no indisponerse con el inquisidor, así que se acercarán hasta el lugar atravesando las frías y húmedas calles de la villa, bajo el fuerte viento que arrastra una fina lluvia sobre las oscurecidas

calles. Al llegar los personajes harán cara a un austero y macizo edificio con una fachada en absoluto ornamentada y un enorme portón. Tras llamar habrán de esperar unos minutos en una oscura y tosca antesala, en la silenciosa compañía de un monje vestido con el hábito dominical que espera en una esquina en sombras, de manera que no consiguen distinguir sus rasgos; a renglón seguido son recibidos en el despacho del eclesiástico.

El padre Manuel Aringarosa es un hombre de cuerpo enjuto, cabello blanco, ralo y escaso bajo la dominical tonsura. Parco de palabras y austero de modales, les expondrá al grupo con toda claridad de detalles y sin andarse con rodeos la cuestión. Se trata de hacer indagaciones sobre el paradero de una cierta cantidad de libros que han llegado a Madrid desde tierras italianas, concretamente desde la ciudad de Venecia. Se trata de un libro prohibido, intitulado *De Umbrarum Regni Novem Portis* (o *Libro de las Nueve Puertas del Reino de las Sombras*)¹, el cuál versa sobre las artes oscurantistas y prácticas demoníacas que tanto alejan al rebaño católico de su buen pastor. El veneciano impresor Aristide Torchia dio forma a esta tremenda profanación, y por ella expió sus mortales pecados en la hoguera, junto con su obra. Sin embargo, antes de poder ser aprehendidos por la Inquisición, algunos de esos malditos y pecaminosos volúmenes —encuadernados en piel negra y con un dorado pentáculo en la portada— hallaron la manera de llegar hasta el propio corazón del Imperio del buen rey católico, la Villa y Corte.

La misión del grupo es, pues, indagar sobre el nombre y residencia de la persona que recibió los volúmenes, para así poder quitarlos de la circulación antes de que se les pierda la pista. Es en ese momento, al terminar el padre Aringarosa de exponerles la cuestión, que se abre la puerta del despacho para dar entrada a un monje, al que inmediatamente reconocerán como el reservado personaje de la antesala. Sin abandonar la fanática expresión de su cara, el inquisidor les presentará a fray Juan de la Rosa. Al ser presentado, el fraile bajará su capucha poniendo a la vista un joven rostro adornado con unos anteojos quevedescos. Su inocente y franca mirada paseará por el grupo, mientras Aringarosa les explica que el joven fue goliardo y gran estudioso, y que es un auténtico experto en las materias prohibidas, y se encargará de guardar, leer y clasificar los libros una vez requisados. Por ello, será su “consultor, guía y... ángel guardián” dirá el padre remarcando la segunda palabra de esta expresión.

Antes de que nadie pueda pronunciarse a favor o en contra de aceptar el encargo, el inquisidor dejará caer una pesada y abultada bolsa de dinero (que contiene 30 escu-

¹ Como más de un lector avisado podrá apreciar, el texto se haya salpicado de referencias a obras tales como *El Club Dumas* de Arturo Pérez-Reverte o *Ladrones de Tinta* de Alfonso Mateo-Sagasta... a ellos va dedicado (Nota del Autor).

dos en monedas de a uno, o sea 300 reales) sobre el sólido escritorio de roble, a la par que manifiesta que la justicia divina paga siempre por adelantado, pero que sabrá dónde y cómo cobrarse las deudas en el caso de que sus honrados —al decir esto asomará a su voz un arranque de sarcasmo y desprecio mientras fulmina con la vista al grupo— y santos paladines eludieran el deber para el que fueron escogidos. Dicho esto, guardará silencio. Contestará de manera parca dos ó tres preguntas que el grupo pueda plantear, pero ya les ha dicho todo lo que sabe (o quiere decir). Acto seguido les dará su bendición y los pondrá de patitas en la calle, ordenando que le informen en breve del éxito de la misión. El joven hermano de la Rosa les seguirá con un andar inseguro no carente de timidez, casi retraído. Les dirá que se hospeda en el monasterio dominico de Santo Tomás, en la calle de Atocha apenas a unos pasos de la bulliciosa fuente de Santa Cruz, y que acudan a buscarle cuando le requieran para cualquier consulta. Con esto, se disculpará pues debe continuar con sus estudios y se retirará de camino a su lugar de hospedaje, mientras que el encapotado cielo se abre, ofreciendo una breve tregua al infortunado grupo.

Los mentideros y el vino de Yepes

Los personajes podrán empezar a revolver Madrid, pero lo más inteligente sería darse una vuelta por el Mentidero de Representantes, dónde sin dudas los chismorreos andarán más en torno a lo que ellos buscan. Tras pasar varias tiradas de *Charlatanería*, los jugadores oirán el rumor que ya conocían, sobre los diabólicos libros. Si consiguen rastrear el origen del rumor (pasar 3 tiradas de *Charlatanería* en menos de 7 intentos), darán con la persona que originó el rumor. Si tardan 7 o más intentos, se harán con su nombre, un tal Félix Almansa, un escritor de tres al cuarto, que tiene fama de borrachín, así como de buen conocedor del mundillo de la letra escrita en la Villa y Corte. Les dirán que pueden encontrarlo con casi total seguridad en el mesón de Chete, al que llegarán tras pasar una tirada de *Cultura Local (Madrid)* y una de *Callejeo*.

Si como dijimos los jugadores pasaron las respectivas tiradas en sus intentos, encontrarán a Félix en el mentidero. Félix es un hombrecillo feliz y alegre, de unos 30 y pocos. Escribió una comedia de éxito hacía ya varios años, cuando empezaba en el negocio; sin embargo el resto de sus trabajos no fueron tan bien recibidos, pero aún así por su manifiesta capacidad de hacer amistades y por su buen carácter, era querido y bien recibido en la mayor parte de los círculos literarios. Bajo de estatura, ni delgado ni gordo, acompañaba su perenne sonrisa unos finos bigotillo y perilla. Inquieto, afable y jocos, se movía como pez en el agua por el mentidero.

En cuánto los jugadores traben palabra con él y le expongan la cuestión, éste sugerirá que por qué no le invitan a tomar un trago en el mesón de Chete, para remojar la palabra con un buen vino de Yepes. Ésta sin duda, es una buena

propuesta que un grupo inteligente sabría seguir. Sea como fuere, al final lo más probable es que acaben en el mesón, fuere porque recalasen allí para beber o porque fueren en su busca, caso en el que si preguntan por él al orondo posadero —el susodicho Chete—, les indicará al hombrecillo sentado a una mesa pegada a la pared, junto a la chisporroteante chimenea. Tras compartir con el literato venido a menos una buena comida y unas rondas de vino, éste se avendrá a irles contando lo que sabe (se requerirán varias tiradas de *Charlatanería*, y por cada cuál que fallen deberán invitar a una nueva copa... hasta que Félix cuente lo que sabe o caiga en los brazos de Morfeo sumido en vapores etílicos). Contará que hace un par de noches su amigo Rafael, que trabaja como vigilante y hombre para todo de un garito, le habló de los últimos negocios de su jefe mientras bebían a la salud de los viejos tiempos, hasta caer en un ligero sopor (Chete confirmaría una borrachera épica). Porque sí, su jefe es a la par dueño del garito, y librero. Hiips. Que su jefe había comprado unos libros a su contacto italiano, con los que se decía podía contactarse con el Diablo; sí, un "*bocatto di cardinale*" para las bibliotecas de los más extravagantes nobles, siempre y cuando pudieran pagarlo.

Entre unas cosas y otras, Almansa acabará diciendo el nombre del librero entre risotadas momentos antes de caer en un profundo sueño alcohólico: don Francisco Robles.

El garito de Robles

Cuando los personajes pongan el pie en la calle con las bolsas algo más vacías pero con más información en su haber, ya estará bien entrada la tarde. Cabe la posibilidad de que los jugadores decidan ir inmediatamente a informar al padre Aringarosa de lo que ya saben, en cuyo caso este se mostrará ligeramente sorprendido y a la par complacido, mandando con un tono ligeramente más afable a sus "paladines" a echar un vistazo al garito de Robles, con la intención de establecer la situación antes de proceder a un arresto y posterior interrogatorio. Si hablan con fray Juan éste se mostrará más confiado con el grupo y animoso, con un ligero rubor en las mejillas ante la anticipada lectura ávida de lo que los libros pudieran contener. Insistirá con buenas palabras a sus "queridos amigos" a que no se detengan por más tiempo y acometan con presteza su labor, puesto que la gloria de Dios depende de ellos.

Tras estas visitas o directamente al salir del Mesón de Chete, los personajes querrán sin ninguna duda inspeccionar el garito de Robles para recopilar más información. Pasando una tirada de *Cultura Local (Madrid)* y dos de *Callejeo* los personajes harán su entrada en el garito de Robles con los últimos rayos del sol.

El garito de juego de Francisco Robles está situado en los bajos de un edificio como otro cualquiera de la villa. Tras pasar el umbral de la puerta de la casa se da a un zaguán umbrío del que parte una escalera descendente

al sótano, dónde está ubicado el garito de juego. De ese mismo zaguán parte otra escalera que lleva al despacho de Robles y su vivienda, zonas ambas que están vedadas a su paso (al menos, de momento). Y sentado en un banco a la sombra, guardando la puerta y acariciando con indiferencia a un gato, se encuentra un hombretón de anchos hombros, grande, rubicundo y zambo, con perilla de gancho y bigotes de guardamano; a todas luces extranjero, teutón. Pero no parece un vulgar rufián, sino soldado veterano, como atestigua el cañón de hojalata que porta; uno de esos hombres que ahorran amenazas y te meten una cuarta de acero en los riñones antes de que tengas tiempo de calentarte y empezar a insultarles.

Se trata de Manfred, el eficaz portero y guardián del orden a sueldo de Robles. Evidenciando un gran desconocimiento del castellano, y a base de signos, lenguaje de germanía y dos o tres palabras pronunciadas con un fuerte acento alemán, les indica a los componentes del grupo que deben dejarle todas sus armas para que las guarde a buen recaudo en la entrada. Caso de que no lo obedezcan —por muy alto noble o hidalgo que sea el pretendiente— no les dejará pasar, sin amenazas pero con una firme determinación.

Tras acceder de buenas maneras al local, en él podrán hacer lo propio de este tipo de establecimientos: jugar a los distintos tipos de juegos de desencuadrada —baraja— propios de la época, clasificables principalmente en dos categorías: los de sangrado —porque se van perdiendo cantidades pequeñas— y los de estocada —con fuertes apuestas en las que se juega uno la bolsa—; jugar lanzando los huesos de Juan Tarafe —los dados— o simplemente disfrutar del ambiente mientras juegan compañeros y entablar conversación ociosa con el resto de la parroquia. Asimismo se podrá disfrutar de comida y bebida —a pesar de estar prohibida por premática real la venta de tales bienes en establecimientos de juego.

Es de esperar que un grupo medianamente espabilado no quiera llamar la atención en exceso, limitándose a hacer indagaciones y estudiar veladamente el establecimiento. Pero si optan por irse de fulleros en el juego —al menos más que sus contrincantes, que se hallan en buena compañía con los encargados del garito— o provocar a los habituales, pueden llegar a organizar una refriega, que se convertirá en batalla campal. Los habituales del garito —el número de los mismo lo establecerá el Narrador a su discreción, pero serán al menos el doble que los PJs— se pondrán de parte de los encargados del mismo, se pelearán entre ellos o correrán a ponerse a salvo de la pelea. El caso es que en breves instantes se organizará allí la de San Quintín, con botellas volando y taburetes rotos. Todos los personajes se hayan desarmados —a no ser los que hayan conseguido pasar una cuchilla de matarife oculta—, por lo que les convendrá quitarse de en medio antes de que los encargados abran el armero y requieran los instrumentos allí guardados para detener la escabechina por las bravas

(los encargados pueden utilizar las mismas estadísticas que los habituales, pero añadiendo la habilidad *Armas de Fuego* 12). La Ronda podrá hacer acto de aparición en el garito para solventar el conflicto —si así lo estima en Narrador dadas las circunstancias particulares—, y los jugadores podrán librarse de su arresto demostrando que trabajan para el Santo Oficio, pero harían bien en no justificarse de esta manera dentro del garito, puesto que Robles podría sospechar algo y tomar las de Villadiego. De todas formas, lo ideal sería que evitaran cualquier barullo de este estilo, pues se supone que van a inspeccionar el local discretamente.

Si preguntan por don Francisco les dirán que no se encuentra ahora mismo en su despacho, pero que si desean sus mercedes dejar sus nombres y el asunto a tratar le informarán de su visita; por lo cuál podrán deducir los jugadores que el despacho de Robles se encuentra en el mismo edificio, probablemente tras esa escalera infranqueable.

Cuando los personajes deseen abandonar el establecimiento ya será noche cerrada. A la salida, Manfred les devuelve de buena gana sus armas, con una sonrisita peligrosa como una cuchillada bailándole en la comisura de los labios al tiempo que aduce: “Sí, tomar... sin duda necesitarán”.

Al salir del garito a la fría noche madrileña lo más probable es que los personajes decidan dirigirse a su lugar de residencia para dormir, pero a no tardar y sin alejarse mucho del garito del librero, caerá sobre ellos desde las sombras un grupo que sin mediar palabra se lanzará al ataque.

La emboscada

¿Quiénes son estos desconocidos embozados? Todo se entenderá mejor con un relato de aquello que aconteció lejos de las miradas de los personajes: al poco de abandonar a Félix Almansa en su feliz siesta, Rafael —un joven de cabellos morenos por la nuca, fino bigote y una mirada de arriba abajo que pone los pelos de punta— llegará al mesón, buscando una tardía comida debido al trabajo en el garito. Allí encuentra a su amigo, y tras despertarlo e invitarlo a una copa para que le acompañe mientras come con su habitual jerigonza (es increíble la cantidad de alcohol que soportan algunas personas), al poco se entera de que estuvo hablando con unos amables caballeros que parecían muy, hiips, interesados en los libros italianos de su jefe... ¿no es curioso?

Reprimiendo las ganas de atravesar allí mismo a ese desgraciado, Rafael, pálido y perdido el apetito, decide al punto solucionar el asunto de la mejor manera que su pasado como soldado le hace ver: contrata a unos matasietes —tantos como personajes sean— para un trabajillo rápido y razona que sin duda habrán ido a investigar al establecimiento de su jefe, así que con las descripciones aportadas por Almansa, se aposta con sus compañeros de a tanto la estocada en las inmediaciones del garito para hacer cierto el dicho de que la curiosidad mató al gato.

Así pues, de entre las sombras —a no ser que hayan pasado una tirada de Espíritu para darse cuenta de los emboscados— los matasietes liderados por Rafael saltarán sobre el grupo (llevando —solamente— en este primer turno una ventaja de Velocidad de +2, con lo que ello implica en el orden de actuación). Tras un combate del que huirán o se rendirán tras perder la mitad o más de sus puntos de daño (y que es de esperar que los personajes ganen), sólo quedará Rafael que permanecerá luchando un momento más de lo conveniente, por lo que será capturado, caerá herido o moribundo a los pies de los personajes. Tras interrogarle sobre lo sucedido, Rafael —que aunque buen servidor estima que no le debe tanto a su jefe como para pagarlo con la vida— contará quién es y qué pretendía, añadiendo mientras escupe sangre a los pies del grupo que a estas alturas no tienen nada que hacer, puesto que Robles pondrá en breve pies en polvorosa.

Es de esperar que los jugadores decidan actuar prestamente, avisando al padre Aringarosa en las dependencias de la Inquisición (dónde tiene su residencia) o a fray Juan en el convento de Santo Tomás (por si los jugadores lo preguntan, el convento se halla más cerca, por lo que probablemente querrán avisar a De la Rosa para que éste a su vez avise al padre Aringarosa) de que es necesario hacer el arresto de inmediato. Una vez avisados, los eclesiásticos reúnen y mandan junto con fray Juan de la Rosa y los personajes a un grupo de familiares de la Inquisición como refuerzos, con las órdenes claras y concisas de entrar (por la fuerza si es necesario) en el garito clamando al nombre del Santo Oficio y arrestar a Robles. Al estrepitoso pero raudo paso del grupo bien pertrechado con coseletes, espadas y hachas se irán abriendo ventanas y enciendo luces en las viviendas, mientras que las antorchas iluminan las caras aterrorizadas de aquellos pocos viandantes con los que se cruzan a tan altas horas de la noche.

Es probable que los jugadores dejen apostados a parte de sus personajes en los alrededores del garito para vigilar y evitar una posible huida por parte de Robles mientras alguien avisa al Santo Oficio... el caso es que mientras se decidan a entrar o no nadie tratará de huir del edificio, puesto que Robles informado convenientemente por Rafael, espera su regreso, totalmente confiado en que la amenaza haya quedado eliminada con los curiosoadores.

El arresto

La manera más sencilla de conseguir que les abran la puerta es pedir a los familiares de la Inquisición que se escondan y hacerse pasar por jugadores que van al garito, con lo que Manfred les abrirá la puerta y tendrán el camino expedito, rindiéndose de inmediato ante la visión de lo que parece un decidido ejército tomando la plaza. Ya una vez dentro los familiares de la Inquisición bajarán al garito para controlar la situación y a la cada vez más atemorizada clientela, así como encargarse de los encargados del mismo y desarmarlos. Los personajes quedarán pues al cargo de dar

buen fin a su misión, así que es de esperar que subirán las escaleras y al tiempo que entran en el despacho, un atemorizado Francisco Robles —que resultará ser un tipo físicamente vulgar, de grande y tersa tripa, pelo ondulado y bigotillo recortado por la línea del labio— les disparará dos pistoletazos desde el otro lado de su escritorio. Una vez hecho esto y tas comprobar tembloroso como de esa manera no podrá huir caerá al suelo tembloroso, derrotado. Un personaje que pase dos tiradas de Espíritu se apercibirá de que una de las estanterías que llenan las paredes del despacho del librero tiene unas extrañas bisagras disimuladas, y tras tirar de ella abre paso a una habitación de apenas cuatro metros cuadrados dónde se hallan sobre varios anaqueles unos libros encuadernados en piel negra y con un pentáculo dorado en la portada, los cuáles fray Juan identificará con una mueca de satisfacción en su cara y un anhelante brillo en los ojos como los que andaban buscando, los *Novem Portis*.


Si por el contrario deciden encarar el arresto a las bravas y llegan llamando a golpes a la robusta puerta gritando “*Tenganse al Santo Oficio!*”, Manfred atrancará la misma y subirá a avisar a Robles, mientras que los personajes pierden unos valiosos instantes esperando a que el brazo laico de la Inquisición eche abajo la puerta a base de hachazos. También en esta ocasión los familiares inquisitoriales seguirán la misma línea de acción que antes, bajando al garito y estableciendo una guardia en la puerta. Sin embargo, un valeroso miembro de los familiares tomará el camino de la escalera ascendente a todo correr y de inmediato sonará una expresión ahogada y el estruendo de un tiro, seguido del retumbo del cuerpo del pobre desgraciado rodando escaleras abajo con la cara irreconocible y humeante. Ante lo visto, el líder del grupo de familiares —un hombre de cabellos canos y enorme chapeo con dos buenas pistolas al cinto— les encomienda a los “valerosos” personajes la labor de subir a la vivienda y detener al librero, si es que los mismos no se han puesto a ello ya. Al encarar el estrecho pasillo en arco de la escalera (en el que sólo cabe una persona de lado) se encontrarán al robusto Manfred en lo alto de la misma, que les disparará con su segunda pistola y luchará hasta el final con su pappenheimer en una mano y la daga en la otra para defender la puerta del despacho, mientras ruge y suelta guturales improprios en su lengua natal: “*Dummkopf, Sohn der Nutte, Dummer Idioten*”. Una vez neutralizado el guardaespaldas, encontrarán la misma circunstancia antes descrita al abrir la puerta del despacho. Sin embargo, si tardaron más de 4 turnos en neutralizar al tudesco, al entrar en el despacho lo encontrarán vacío, al igual que la vivienda, pero con evidentes signos de que Robles estaba ahí hasta hace muy poco. Si pasan las antes citadas dos tiradas de Espíritu, se fijarán en la estantería y en esta ocasión hallarán a Francisco Robles escondido junto con sus libros, tratando de pasar desapercibido. Si no logran localizarlo, horas más tarde será capturado mientras intentaba escapar por uno de los familiares inquisitoriales que quedaron de guardia.

De como concluyó todo y recompensas

Tras todas las pesquisas, de una manera u otra don Francisco Robles es arrestado por el Santo Oficio y llevado a los calabozos de las dependencias del Santo Oficio en Madrid. Después de ser trasladado a Toledo, torturado e interrogado admitió la propiedad de los libros, junto con otras informaciones que sin duda darán lugar a próximas aventuras...

Los personajes son recibidos por el padre Manuel Aringarosa, que les hará partícipes de su satisfacción por el buen hacer y la buena mano que tuvieron para llevar a cabo la operación, lo que ya es grande muestra de aprecio por el dominico.

Fray Juan de la Rosa comprobó los libros encontrados, hallando no sin cierto pesar que faltaba uno de los ejemplares con respecto a los que esperaban por los datos que tenían. Mientras se sucedían los interrogatorios, empezó a analizar el libro con creciente interés, según sus compañeros monacales, sin apenas dedicar tiempo al rezo, la comida o al reposo.

- ♦ Si los PJs sobreviven a la aventura obtendrán 3 PX.
- ♦ Si además logran encontrar a don Francisco Robles obtendrán 2 PX más.
- ♦ Por conseguir entrar en el garito sin echar la puerta abajo obtendrán 1 PX por barba.
- ♦ Las buenas ideas o buena interpretación serán premiadas con 1 ó 2 PX extra.
- ♦ Otros posibles beneficios de la aventura puede ser el contacto de Félix Almansa, o el buen trabajo realizado para el Santo Oficio, cosa que sin duda el padre Aringarosa sabrá apreciar para futuros trabajos. 

Dramatis Personae

PADRE MANUEL ARINGAROSA

Dominico inquisidor y santo varón

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 15
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 15
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 13
- ♦ **Armas:** Carece.
- ♦ **Armadura:** Carece.
- ♦ **Habilidades:** Detectar Mentiras 18, Charlatanería 17, Intimidación 12, Latines 16, Teología 16, Leyes 16, Idioma (Latín) 15, Diplomacia 15, Etiqueta 15, Cultura Local (Madrid) 15, Venenos 14, Cabalgar 9, Armas Cortas 9, Armas de Fuego 10, Fingir 14.
- ♦ **Ventajas:** Sacerdocio, Cargo (Inquisidor), Letrado.
- ♦ **Desventajas:** Intolerante, Lealtad (a la religión), Vejez.

FRAY JUAN DE LA ROSA

Fraile oscurantista

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 14
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Daga 10/6 (-1)
- ♦ **Armadura:** Carece.
- ♦ **Habilidades:** Latines 16, Teología 15, Idioma (Latín) 15, Leyes 14, Diplomacia 12, Armas Cortas 10, Idioma (Italiano) 13, Etiqueta 13, Detectar Mentiras 11, Intimidación 9, Ocultismo 14.
- ♦ **Ventajas:** Sacerdocio, Letrado, Cargo (Calificador).
- ♦ **Desventajas:** Intolerante, Timidez, Lealtad (a la religión).

FÉLIX ALMANSA

Jocoso literato... hiips.

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 14
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 12
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 9/6 (+1)
- ♦ **Armadura:** Camisa acolchada (1), Sombrero (1).
- ♦ **Habilidades:** Charlatanería 16, Diplomacia 15, Cultura Local (Madrid) 13, Callejeo 16, Comerciar 14, Etiqueta 12, Arte (Poesía) 13, Esgrima 9, Latines 11, Teología 11.
- ♦ **Ventajas:** Letrado, Cargo, Buena reputación.
- ♦ **Desventajas:** Borracho, Pobreza.

MANFRED

Tudesco de armas tomar.

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 15
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 10
- ♦ **Bríos:** 13
- ♦ **Armas:** Pappenheimer 17/9 (+5), Pistola 11 (+1), Vizcaína 13/7 (+0).
- ♦ **Armadura:** Coletó de cuero (2).
- ♦ **Habilidades:** Armas Pesadas 17, Armas de Fuego 12, Armas Cortas 12, Intimidación 15, Habla de Germania 9, Detectar Mentiras 11, Cabalgar 10, Callejeo 10, Juegos de Azar 8, Idioma (Español) 8.
- ♦ **Ventajas:** Ambidextro, Patrón (Robles), Cargo (Jaque).
- ♦ **Desventajas:** Lealtad (a Robles), Impulsivo, Villano (Extranjero).
- ♦ **Maniobras de esgrima:** Angriff Pappenheim, Blitz Meyer, Esgrima de Tizona y Daga (Nivel 3).

RAFAEL

Fiel guardián de su señor.

- ♦ Destreza: 13
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Ropera 15/10 (+3), Daga de guardamano 14/9 (+1), Cuchilla de matarife 14/9 (+1).
- ♦ Armadura: Coletó de cuero (2), Camisa acolchada (1), Sombrero (1).
- ♦ Habilidades: Esgrima 15, Armas Cortas 14, Armas de Fuego 15, Sigilo 13, Callejeo 12, Juegos de Azar 10, Habla de Germanía 9, Intimidación 10, Liderazgo 11, Cultura Local (Madrid) 9.
- ♦ Ventajas: Espadachín, Patrón (Robles), Cargo.
- ♦ Desventajas: Impulsivo, Lealtad (a Robles), Villano.
- ♦ Maniobras de esgrima: Esgrima con Espada y Daga (Nivel 3).

DON FRANCISCO ROBLES

Garitero y librero de mal hacer.

- ♦ Destreza: 11
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 13
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Daga 10/6 (+0), Pistolas 11 (+1) (2, en su escritorio).
- ♦ Armadura: Carece.
- ♦ Habilidades: Comerciar 14, Cultura Local (Madrid) 14, Charlatanería 13, Arte (Poesía) 13, Latines 13, Juegos de Azar 13, Leyes 12, Diplomacia 11, Armas Cortas 10, Armas de Fuego 11.
- ♦ Ventajas: Letrado, Riqueza, Cargo (Librero).
- ♦ Desventajas: Avaricioso, Cobarde, Secreto.

MATASIETES (TANTOS COMO PJs)

Rufianes con más afilada lengua que hoja.

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Ropera 13/9 (+2), [Opcional: Vizcaína 13/7 (+0)].
- ♦ Armadura: Coletó de cuero (2), Sombrero (1).
- ♦ Habilidades: Esgrima 13, Armas Cortas 12, Callejeo 12, Habla de Germanía 8, Intimidación 10.
- ♦ Maniobras de esgrima: [Opcional: Esgrima con Espada y Daga (Nivel 3)].

FAMILIARES DE LA INQUISICIÓN

El brazo laico del Santo Oficio.

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Ropera 13/9 (+2) o Hacha 11/- (+4), [Opcional: Pistola 12 (+1)].
- ♦ Armadura: Coselete (4) o Coletó de cuero (2); y Sombrero (1).
- ♦ Habilidades: Esgrima 13 o Armas Pesadas 11; Armas Cortas 12, Armas de Fuego 12, Intimidación 10, Detectar mentiras 10, Cultura Local (Madrid) 8.
- ♦ Ventajas: Cargo (Familiar de la Inquisición)
- ♦ Desventajas: Intolerante

HABITUALES DEL GARITO

Jugadores, jaraneros y demás parroquia.

- ♦ Destreza: 13
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Pelea 13 (-2), Garrote o similar 13/7 (+0), [(+1) si es objeto contundente o grande], [Ropera 13/9 (+3), Daga 13/8 (+0), si consiguen hacerse con una].
- ♦ Armadura: Camisa acolchada (1), Sombrero (1).
- ♦ Habilidades: Pelea 13, Esgrima 13, Armas Cortas 13, Juegos de Azar 9.

Apéndice:

El garito de Francisco Robles

El garito, despacho y domicilio de don Francisco Robles se encuentra en un edificio de lo más común en el conjunto urbano madrileño. Pintado de cal blanca, las pobres paredes del mismo dan alojamiento a varias viviendas, un par de comercios a la vuelta de la esquina y al garito en sí. Nos centraremos en éste pues, que es lo que nos trae a este apéndice.

- ♦ 1 – **Zaguán:** La apertura de la puerta principal da paso a esta umbría y fresca estancia, que guarda un banco de madera pegado a la pared oeste —para el portero vigilante— y un armario para guardar objetos —entre otros las armas de los habituales del local—. Da paso a la escalera inferior hacia (5).
- ♦ 2 – **Despacho de Robles:** Habitación bien acondicionada, con sendas estanterías en la pared oeste y norte, cubiertas de libros. Hay un cómodo sillón tras el robusto escritorio de nogal, y a este lado una silla, así

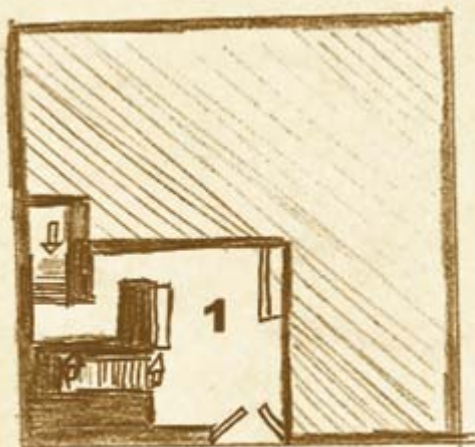
como un cuadro tipo bodegón en la pared este. Al lado del mismo hay una puerta que conduce a (4), y tras la estantería de la pared trasera un mecanismo secreto conduce a (3).

- ♦ **3 – Habitación secreta:** Diminuta estancia para guardar cosas de valor, ilegales o para esconderse en caso de necesidad. Hay 2 anaqueles para libros anclados a la pared.
- ♦ **4 – Dormitorio de Robles:** Lugar de descanso del librero. Cama, armario, muebles básicos, enseres varios y jofaina para el aseo.
- ♦ **5 – Garito de juego:** Habitación de buenas dimensiones con varias mesas de juego de diversos tamaños, con las diversas variedades de juego. En la pared norte de la misma está la barra dónde se sirven los

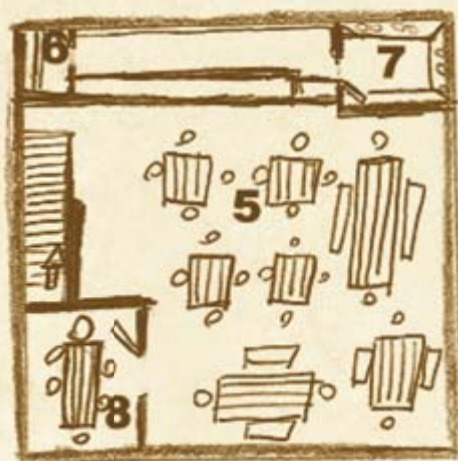
alimentos y bebidas. Al oeste de la barra está (6), y al este (7). En la parte sudoeste de la misma se accede a (8).

- ♦ **6 – Armero:** Pequeño armario dónde el personal del garito puede requerir armamento —roperas, dagas y alguna pistola— para mediar en algún conflicto, caso de ser necesario. Está cerrado con llave que guarda el encargado.
- ♦ **7 – Despensa:** Pequeña estancia bien provista de bebida (desde buen vino hasta matarratas casero) y de algunas viandas más o menos comestibles.
- ♦ **8 – Sala de reuniones:** Habitación discreta y apartada del resto del alboroto del establecimiento, para poder reunirse con alguien más cómodamente —ideal para planificar actividades ilegales—.

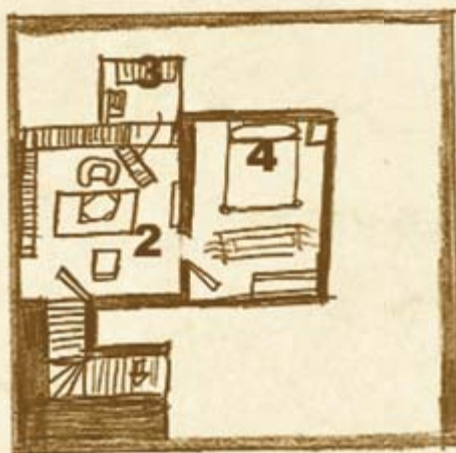
El Garito de Robles



Planta Principal



Sótano



Primera Planta

– Segundo Acto: Ars Diavoli –

“In nomine Dei Nostri Satanas Luciferi Excelsi”

(Extracto de *Las Nueve Puertas*)

SE DICE EN LOS MENTIDEROS

- ♦ Todavía se comenta el hecho que aconteció a principios de año, cuando una noche se encontró el poetastro Garciposadas y un par de sus amigos culteranos con un grupo de embozados que, liderados por un valeroso cojitranco y a ritmos de buen verso conceptista los desorejaron un rato, pues no tenían ni media estocada. Aunque se desconoce la identidad de los atacantes, muchos sospechan pero callan por simpatía.
- ♦ Que hubo algarada en el garito de Francisco Robles, y hay quién dice que es cosa seria, un golpe de mano del Santo Oficio en la búsqueda de no se sabe qué... lo que es cierto es que desde entonces a esta parte el local está cerrado y no se sabe nada del dueño.
- ♦ Cuentan los viajeros que llegan desde Salamanca que desde unos días a esta parte anda la gente aterrorizada, que dicen que el Diablo anda suelto por sus calles, haciendo el mal tanto como le place.

De cómo continúan las aventuras y desventuras

Si algo de verdad funcionaba con efectividad en aquella España nuestra, turbia, oscura y fanática, un buen ejemplo de ello eran nuestros Tercios; y otro, la Inquisición. Es por ello que apenas una semana después del incidente del garito de don Francisco Robles, recién cerradas las posibles heridas que recibiesen los PJs —o encargadas misas para los que fueron al encuentro de nuestro Señor Jesucristo— y aún no del todo enfriados los bulos al respecto en los mentideros, los personajes reciben en su hogar —u hogares— la visita de fray Juan de la Rosa.

Una vez todos reunidos expondrá, ojeroso y pálido —debido a una excesiva dedicación al estudio del libro prohibido, pero esto los jugadores no lo saben— pero visiblemente excitado que ha habido novedades, que el prisionero finalmente confesó todos sus pecados, con lo cuál pudieron arrojar algo de luz sobre el paradero del volumen perdido de *Las Nueve Puertas*. Pero sin duda los hidalgos querrán recibir la información de primera mano, de parte del padre Aringarosa, expondrá. No parece dejarles muchas más opciones, por lo que se hará acompañar hasta las dependencias inquisitoriales, con un atisbo de fanática felicidad en su mirada.

Con su eficiente parquedad de palabras, el padre Aringarosa les hará partícipes —tras recibirles en términos parecidos a la primera entrevista— de las novedades referentes al asunto —al menos las que él estime convenientes que sus mentes pecadoras deban conocer—. Francisco Robles

confesó bajo tortura sus delictivas actuaciones, siendo no la menos grave de ellas la importación de los volúmenes heréticos, pero ciñéndose al tema, todo cuánto supieron sacar en claro sus torturadores es que recibió la petición de compra del libro de manos de un lacayo de una familia noble, al menos una semana antes de ser detenido. Ignoraba cómo y bajo qué circunstancias pudo la renombrada familia enterarse de su adquisición, pero no necesitó entrar en más detalles al observar la abultada bolsa de dinero con la que el lacayo estaba autorizado a adquirir la sapiencia encerrada entre aquellas páginas. Además, él sabía obtener la información que deseaba por otros medios... tanto es así, que una vez llevado a cabo el negocio, y dejando todo resuelto, la faceta garitera de Robles se hizo cargo del asunto, invitando al sirviente a disfrutar de algo de crédito gratuito en su establecimiento, a fin de celebrar la feliz consecución de la venta. Sabiendo reconocer de inmediato a un jugador empedernido, el patrón acertó en el blanco. Así, mientras jugaba y distraído, el buen Rafael se lo trabajó con buenas palabras y mejores consejos al apostar, hasta que supo el apellido de la aristocrática familia a la que servía, los Ayala, condes de Salvatierra, y que actualmente al menos uno de sus miembros paraba en Salamanca. Sumando dos y dos, era todo lo que necesitaba saber; quién sabe si sabría sacar buen partido a esa información... lo que no podía saber, es que acabaría en manos de la Suprema.

Una vez expuesto el tema, pasará directamente a dar sus instrucciones, obviando —al menos por ahora— cualquier pregunta o comentario que alguno de los personajes quisiera hacerle —mientras le clava una cáustica mirada hasta hacerlo callar en medio del retumbante silencio—. Los emplazará pues, a que viajen a Salamanca para hallar al comprador del libro, proceder a su denuncia y captura, así como recuperar o destruir el maldito libro. Antes de que nadie pueda intervenir, añadirá que, por si todavía no se lo habían preguntado, al ser Salamanca ciudad universitaria por excelencia y no pertenecer los de Salvatierra a la nobleza local —puesto que el señorío de los Salvatierra se encuentra en la pequeña villa de Salvatierra de Tormes, no lejos de Salamanca—, sin duda habrán de buscar a la prole de familia, a alguno de sus hijos que andará embarcado en sus estudios en la prestigiosa universidad. Les está pasando a los PJs la información tan pronto como le ha llegado desde Toledo, así que no ha habido ocasión de poner a trabajar a los informadores inquisitoriales de Salamanca, pero ya ha unas horas que salió un mensajero para allá portando las nuevas para poner en marcha todo el mecanismo informativo, así como anunciando la próxima llegada del grupo. Probablemente cuando lleguen dispondrán de algo más de información.

Acabada esta perorata, extraerá de uno de los cajones del fornido escritorio de roble un escrito que leerá por encima, estampando su rúbrica al final del mismo, tras lo cual se lo alargará a fray Juan de la Rosa. Explicará pues, que se trata

de un documento acreditativo para las autoridades locales, tanto la corchetería como la Inquisición, y que el hermano de la Rosa les acompañará en calidad de experto en la materia ocultista. A renglón seguido les advertirá que habrán de extremar la cautela en su proceder, puesto que en esta ocasión no se trata de un mero librero metido en negocios sucios, sino de una familia de la nobleza, que aunque no intocables, habrán de requerirse pruebas fiables para poder iniciar un auténtico proceso contra los implicados.

Ahora sí, tras exponer todo lo que tenía que decir, aceptará a contestar de manera escueta las preguntas de sus interpelados. Tras saciar relativamente su sed de respuestas les indicará la puerta, dándoles su bendición para el viaje... y quizás sea el momento para que algún avisado personaje pregunte por la remuneración de sus servicios, o por algún medio de transporte para llegar a su destino. El ceño del padre Aringarosa se hará más pronunciado, a la par que indica desabrido y con mucha sorna que no han de preocuparse los señores hidalgos por esos detalles, que ha dado instrucciones de que les provean de lo necesario. Después de lo cual volverá su vista a los documentos que tiene sobre la mesa y obviará a los personajes.

Al salir del despacho se encontrarán con un hombre de avanzada edad —aunque no anciano— con una prominente calva y el cabello incipientemente encanecido. Mientras se ajusta sus anteojos sobre el puente de la nariz se presentará como Gonzalo, el intendente. Les hará entrega del pago —por adelantado— de sus servicios: 400 reales (de los que habrán de proveerse también alimento y alojamiento, les indica). Invitará al grupo a tomar los caballos de monta que hayan de menester de la cuadra, o si lo prefieren —porque haya gran número de miembros del grupo que no sepan montar a caballo— un coche de caballos que podrán guiar por sí mismos o un cochero hosco y silencioso, al que presentará como Gabriel (el cuál simplemente tiene órdenes de llevar a Salamanca al grupo, y esperar allí a que lo requieran para su regreso, ni más, ni menos). Sea como fuere, sin deciden ir a caballo alguien tendrá que llevar en la grupa a fray Juan, puesto que no podría montar un equino él solo. Una vez todo acordado, harán su salida para Salamanca.

El viaje y la llegada a Salamanca

La salmantina ciudad dista un buen trecho desde la Villa y Corte de las Españas (concretamente a 210 km), por lo cuál tardarán entre 2 y 4 días en llegar, dependiendo de la prisa que se den y el medio de transporte escogido, a criterio del Narrador². Fuere como fuere, y tras sobre llevar un viaje más o menos accidentado, el grupo hará su entrada en la ciudad de noche, y tras atravesar el Tormes sobre el puente romano, habrán de buscar una hostería

con cuadra que los pueda acoger, la cuál hallarán con facilidad si preguntan a alguno de los escasos transeúntes.

Se trata de un edificio de buena apariencia y decentemente limpio, con buen servicio y que no habrá de resultarles caro —al menos en comparación con otros establecimientos parecidos—. El patrón, un orondo hombre rebosante de simpatía y buen humor que se presentará como Evaristo Pérez, les dará la bienvenida y se encargará de que acomoden los caballos, de ofrecerles unas buenas habitaciones y de prepararles una tardía cena. Si se lo permiten, se sentará con ellos en la sala común durante la cena e intercambiará chismorreos de la Villa y Corte por los extraños rumores que se hacen oír en los últimos días: se dice que el mismísimo Diablo anda suelto de noche por las calles de su hermosa ciudad. Que gente se cruzó con él, y no se sabe qué vieron, que cayeron al suelo aterrorizados y rehúsan hablar de ello si pueden. También les presentará a su hija Rosalía, una bella moza de rubios cabellos y abultado escote que —al buen criterio del Narrador o la buena suerte con los dados de algún jugador picarón— puede sentirse atraída por alguno de los personajes.

Es de suponer que los personajes decidan descansar por esa noche, pues de todas formas poco podrán hacer a tan avanzada hora que no sea rematar la noche emborrachándose en alguna mala taberna o sufriendo algún asalto nocturno. Pero aunque ellos descansen en los brazos de Morfeo, en alguna parte de la ciudad habrá quién estará atareado...

Un cadáver al desayuno

Tras levantarse, los personajes pueden ir a darse a conocer a los superiores del Santo Oficio en la ciudad [pasando las correspondientes tiradas de *Callejeo* o de *Cultura Local* (Salamanca)], dónde les informarán de que efectivamente hay un joven miembro de la familia de Ayala entre el alumnado de la universidad, un tal Francisco de Ayala, con casi total seguridad el hijo “segundón” de la familia de Salvatierra. Así como también les confirmarán que los últimos días han estado recibiendo noticias y denuncias de extraños sucesos, gente que dice cruzarse con un demonio de llameantes ojos por las nocturnas y oscuras calles de la ciudad; así como robos de gallinas y gallos, para ser halladas las piezas descuartizadas cerca de sus jaulas.

De camino a las oficinas del Santo Oficio, pueden haber visto revuelo por las calles; lo hayan seguido o no, ahora les informarán de lo acontecido, pues tiene relación con el asunto que se traen entre manos. Por lo visto, durante la noche anterior, un criado del joven Ayala fue asesinado en extrañas circunstancias, y podrán encontrar la escena del crimen en uno de los patios interiores del campus.

No tendrá el grupo problema en hallar la entrada al recinto universitario en la calle Libreros —con las enormes

² Si es de su gusto, también puede ambientar y sazonar el viaje con alguna de las propuestas sugeridas a ese efecto en la campaña *De la Filosofía de las Armas*, en la página 51 del suplemento *Maestros de Esgrima* (Nota del Autor).

estructuras de la catedral antigua del siglo XII y la más reciente de nueva construcción al alcance de la vista—, porque además montones de curiosos y ociosos se agolpan a las puertas intercambiando chismes y bulos sobre lo sucedido. Llegarán los personajes al lugar dónde se halla el cuerpo a tiempo para examinar la escena sin que se haya tocado y modificado en demasía, puesto que la corchetería local ha actuado con presteza, acordonando la zona y iniciando una investigación. Les darán paso franco si muestran su documento acreditativo como colaboradores de la Inquisición. El teniente de alguaciles al cargo de la investigación —un hombre en torno a los 40 años, de adusta expresión y acerados ojos grises sobre unos poblados bigote y barba— se presentará como Rodrigo Castro, y les ofrecerá su colaboración con una media sonrisa a forma de mueca en el borde de la boca —Castro colaborará sin reservas con el grupo, pero no sin dejar de manifestar cierto escepticismo sobre sus métodos—. El antiguo veterano de Flandes —a todas luces lo es, entre otras razones porque carga encima media herrería de lo bueno de Toledo y Vizcaya— les explicará que encontraron el cadáver —una tirada exitosa por Ingenio hará que lo identifiquen como el criado descrito por Robles— tal y como lo pueden apreciar, colgado de un árbol en el patio, semidesnudo, con ligeras mutilaciones en forma de extraños signos y símbolos en rostro, brazos, piernas y tórax. Y curiosamente parece ser que el ojo izquierdo le fue extirpado. Una tirada exitosa de *Cirugía* revelará que fue extraído por unas manos profesionales, con instrumental adecuado. ¿Un médico, un estudiante o profesor? Con expresión nerviosa, fray Juan les hará saber que cree reconocer en los extraños cortes y la disposición del cuerpo uno de los heréticos rituales de *Las Nueve Puertas* y su simbología cabalística, pero que necesita consultar con el ejemplar que trae del mismo consigo.

Poco más hallarán en la escena del crimen, excepto si pasan una tirada difícil de Espíritu, notando algo aparentemente fuera de lo común: unas extrañas hojas con un olor acre. Una exitosa tirada de *Botica* o *Venenos* revelará que se trata de una hoja poco frecuente, traída sin duda de Indias, y que recientemente ha empezado a usarse como narcótico en un preparado anestésico para aplicaciones médicas —el láudano—, entre otras, para dormir al paciente —que pueda pagarlo— antes de una operación. Si así se lo solicitan, el teniente de alguaciles Castro les llevará ante el joven Francisco de Ayala, de los Salvatierra, para proceder a un interrogatorio.

Francisco Ayala de Salvatierra es un joven de apenas 22 años cumplidos, con un fino bigote comenzando a espesarse y el porte que le otorga saberse noble. No obstante, su actitud no será ostentosa ni desdeñosa, pero sí de superioridad. Le acompañará durante el interrogatorio un hombre ya mayor, calvo excepto por algunos mechones entrecanos; de rostro descarnado y ojos crueles y fanáticos, que se mantendrá en silencio durante la mayor

parte del interrogatorio. Si se le pregunta por su presencia, contestará lacónicamente que vela por los intereses de su alumno —puesto que es profesor del mismo—. No responderá a más preguntas sobre sí mismo, y de hacerlo lo hará con evasivas (indagaciones por la universidad lo revelarán como don Ricardo Vargas, profesor de Teología que no goza de muy buena fama entre el alumnado).

El de Salvatierra contestará a las preguntas planteadas por los personajes, pero hasta cierto límite, y cuando empiecen a hacer preguntas demasiado incómodas, se retirará haciéndoles saber que ya ha tenido suficiente, y que sin duda los hidalgos sabrán disculparle pues ha tenido una ajetreada mañana; hecho que será remarcado por el profesor, que no permitirá al grupo seguir importunándole con más cuestiones. A criterio del Narrador, puede solicitar una tirada por *Detectar Mentiras*, que de ser exitosa revelará al jugador un apenas visible gesto nervioso instantes antes de dar pon zanjada la conversación. Antes de irse, una tirada difícil de Espíritu (con los correspondientes bonificadores por *Sentidos Desarrollados*, sin procede) en presencia de Ayala les permitirá identificar un olor acre procedente de su persona; de ser inquirido al respecto, dirá que se trata con seguridad de restos de los productos que manejan para las clases de medicina.

Ya poco más podrán sacar en limpio, así pues a estas alturas del asunto fray Juan les dirá con gesto preocupado que si no les importa, él pasará la tarde estudiando *Las Nueve Puertas*, para intentar hallar alguna pista de lo que llevan entre manos; a la par que les recomienda que investiguen mezclándose entre los salmantinos por dónde estimen conveniente, preguntando por antiguas cuentos, leyendas y mitos de la ciudad, para cotejarlos y ver si concuerdan en algo con (textualmente sus palabras) “los extraños y maravillosos sucesos que están aconteciendo en la ciudad”. Quedarán en verse “a la noche” en la Hostería del Puente —pues así se llama el establecimiento de Evaristo Pérez—.

También pueden los personajes solicitar el registro de las habitaciones del de Salvatierra, coordinándolas con el equipo de corchetes y alguaciles de Castro. Éste último se mostrará receloso a la idea, pero si los personajes insisten (con su correspondiente tirada de *Charlatanería*) pueden convencerlo a pesar de sus reservas. De Ayala se mostrará indignado por esa intromisión, y así lo manifestará. Por desgracia, nada de interés hallarán en las pulcras y bien acondicionadas habitaciones del caballerete en su colegio mayor; pero no por ello este registro quedará sin consecuencias, como ya se verá...

Los cuentos, mitos y leyendas de Salamanca

Bastará que el grupo se dé una vuelta por algunas de las tabernas del centro de la ciudad, presten algo de atención, inviten a un par de rondas y muestren interés por lo que les están contando (con las correspondientes tiradas socia-

les necesarias) para que escuchen hablar sobre las diversas historias que se cuentan desde hace muchos años sobre la ciudad, a propósito de las cuáles los ociosos del lugar hablarán encantados a tan atento e interesado público (aunque mejor disposición mostrarán con algo para llenar sus hambrientos estómagos y para remojar sus secos gaznates).

♦ **La Cueva de Salamanca:** Se dice que no lejos de las dos catedrales, en esta siniestra cueva, el Diablo enseñaba a sus discípulos todo sobre sus oscuras artes, a cambio del alma de uno de sus aplicados aprendices. Dicen que un tal Enrique de Villena fue requerido por su Maestro Negro a pagar el precio, pero que logró huir, no sin antes perder su sombra en el intento, por lo que quedó marcado para las gentes de bien. Las autoridades hace ya tiempo que tapiaron la polémica gruta, pero se rumorea que continúan sus actividades, oculta cerca del seminario Carvajal —también conocido como Torre Villena, por don Enrique—, sólo que esta vez la entrada se encuentra en otro lugar... siendo la versión más extendida que se halla en las ruinas de una antigua carbonería.

♦ **Los estudiantes y el alma en pena:** Cuenta la leyenda que dos estudiantes que se alojaban en la casa de una mujer, cierta noche escucharon sonidos de cadenas y gemidos... pensando que era el Diablo, fueron a huir, cuando la voz les habló. Les dijo que nada temieran, pues era el alma en pena del antiguo propietario de la casa, que se veía obligado a vagar en ese estado porque forzó a una joven de 18 años y después la tiró a un pozo. Les pidió que la enterraran en tierra santa y que encargaran 2000 misas por su alma con el tesoro que se encontraba oculto bajo el suelo de debajo de la cama, y que se repartieran el resto como buenos hermanos. Así lo hicieron, haciéndose ricos para siempre, como gratitud por liberar de su sufrimiento al alma en pena del hombre.

♦ **El Lunes de Aguas:** Los salmantinos se muestran muy orgullosos de la historia que cuenta cómo fueron los primeros a los que se concedió una licencia para abrir una casa de prostitución en España, a manos del Príncipe Juan, hijo de los Reyes Católicos; puesto que en tiempos de Cuaresma y Semana Santa las prostitutas eran expulsadas de la ciudad al otro lado del río, siendo readmitidas después. Se llama pues Lunes de Aguas al día que marca el fin de la abstinencia de los dos tipos de carne: la animal y la carnal.

♦ **La Casa de la Muerte:** Una macabra leyenda de fallecimientos llevó a que esta bella casa particular no fuera adquirida por ningún ciudadano de bien, puesto que se dice que está maldita. En su fachada plateresca destacan entre medallones, escudos y relieves unas esculpidas calaveras, que según se dice aparecen y desaparecen, convirtiéndose en simples esferas de roca. Nadie se acerca desde hace mucho tiempo a este tenebroso lugar, pues es bien sabido que llevaría la condenación de su alma...



Y ya que andamos de taberna a figón, posadeando podrán deleitarse los personajes con los platos típicos de la gastronomía de la ciudad salmantina, entre los que podemos encontrar el hornazo —empanada rellena de diversos tipos de carne, jamón, chorizo, tocino, magro de cerdo, huevo cocido y a veces carne de ave—, la chanfaina —plato compuesto por arroz preparado con diversas partes del cerdo, como los callos—, el farinato —un tipo de longaniza de color anaranjado— o exquisiteces como el dulce bollo maimón. Ya puestos a manducar, mejor hacerlo bien, que aquí se puede. Todo ello regado por un buen vino, si los personajes gustan.

De una noche salmantina

El grupo, ahora conocedor de las más famosas leyendas, cuentos y mitos de la ciudad universitaria, acabará su pesquisa ya anochecido; aún así, es posible que algún jugador decida echar un vistazo a ubicaciones como la Cueva de Salamanca o la Casa de la Muerte, a pesar del incómodo y ululante viento que se ha levantado, acompañado por una fina lluvia que cala hasta los huesos. De preguntar por el camino a alguno de los escasos transeúntes, lo más posible es que a tales horas e inquiriendo sobre tan siniestras ubicaciones, el pobre lugareño salga despavorido o acaso consiga balbucear unas medio inteligibles instrucciones. Sea porque les indiquen el camino o pasen las correspondientes tiradas de *Callejeo* o *Cultura Local* (Salamanca) (a criterio del Narrador) podrán visitar ambos lugares; pero a medida que pasen más tiempo en la calle, la lluvia irá cogiendo fuerza y empezarán a descargarse sobre la infortunada ciudad fuertes rayos y relámpagos, tronando con estruendo.

Sin embargo, en este nocturno trayecto los personajes pueden recibir las consecuencias de haber sido particularmente impertinentes con el interrogatorio al joven Salvatierra... pues en alguna de las oscurecidas calles se hayan emboscados tras las contraventanas o los cortinajes sendos tiradores, que harán del grupo su objetivo. Una tirada difícil por Espíritu hará que el personaje se aperciba de un

extraño reflejo brillante en la ventana, pudiendo alertar al resto del grupo gritando sobre la amenaza inminente. Una tirada exitosa de Reflejos y una de Correr por personaje harán que logre hallar cobertura antes de que salgan los disparos (que pueden ser de arcabuz o mosquete). Si nadie se percatara del inminente ataque o no avisara a los compañeros, una tirada por Suerte determinará los dos que recibirán el impacto de los proyectiles (se considerará la distancia como dentro del rango de la mínima). Si les dan tiempo a recargar antes de abandonar la calle, los tiradores se plantearían hacerlo y soltar una segunda andanada (tienen órdenes de amedrentar al grupo de investigadores, no de liquidarlos... al menos no a todos; pero aún así se deja a criterio del Narrador y de la situación particular). Otra variante de esta emboscada nocturna es que sea realizada mediante disparos de virote de ballesta³, en cuyo caso no se permitirá tirada alguna para darse cuenta de la emboscada, sino que simplemente se llevarán a cabo las tiradas de Suerte y ataque. Y si intentan registrar los edificios para hallar a sus atacantes, nada encontrarán, puesto que han puesto prestamente pies en polvorosa, tomando las de Villadiego.

Sea como fuere, si los personajes visitan la Cueva de Salamanca nada de provecho han de hallar, puesto que es simplemente la entrada a una antigua gruta que ha sido tapiada para acallar la superstición popular y nada fuera de lo común en ella encontrarán —en el supuesto caso de que logren entrar, para lo que habrán de derribar la tapia, atrayendo a la Ronda en el proceso—. Sin embargo, si se acercan de noche a investigar a la Casa de la Muerte, al entrar en la calle en la que se ubica quedarán sobrecogidos por el total y absoluto silencio que devora todo sonido, bajo la sombra de una tétrica torre con almenas (es la famosa Torre del Aire, pero ellos aún no lo saben). Los personajes llegarán a tiempo para ver entre las sombras de las inmediaciones a una figura extraña, antinatural, que lleva un gran manto oscuro sobre el cuerpo, pero en la testa se percibe claramente y a contraluz una cabeza grotesca con cornamenta... que se girará hacia el grupo al saberse descubierta. Y puede que más de uno y más de dos que se las den de hombres de hígados se queden impresionados y sobrecogidos, puesto que en las cuencas oculares del monstruo brillan con claridad las llamas del mismísimo infierno. La aparición aprovechará la vacilación del grupo (tendrá al menos 1 asalto de ventaja para salir corriendo hacia la esquina de la calle y desaparecer tras ella, tirando los personajes por *Voluntad* a partir del segundo turno para salir del estado de aturdimiento y comenzar la persecución) para ponerse en fuga y a buen recaudo. Es poco probable que detengan a la extraña figura, incluso disparando contra ella (ya se sabe que en la oscuridad es difícil acertar a un objetivo en movimiento)... además empleando estos métodos atraerán con facilidad a la Ronda y entre explicaciones, di-

mes y directes perderán toda posibilidad. Incluso si siguen persiguiéndola más allá de la esquina toparán con un grupo de valentones embozados (tantos como PJs haya) que cubrirán su huída. Estos, tras debatirse lo suficiente para asegurar la huída, se retirarán también, y de caer alguno, lo hará muerto o de no ser así, cualquier interrogatorio será recibido con un nones y no sacarán nada en limpio. Ellos pasaban por allí y sus mercedes se les echaron encima de muy malos modos, blablabla...

De todas formas, si se da la circunstancia, ésta puede llevar a una prematura finalización de la aventura, puesto que la figura enmascarada (pues la cabeza cornuda y con los ojos iluminados por un ingenioso sistema de lámparas de aceite no es más que eso, una máscara) oculta ni más ni menos que a don Francisco de Ayala. Así vestido, llega de perpetrar un segundo asesinato ritual (del que se hablará más adelante); para así alimentar los rumores de que se trata todo de la obra del mismísimo Belcebú. Tras ser capturado se batirá intentando huir, pero si logran reducirlo finalmente —hallarán que lleva encima entre otras cosas un escapelo de cirujano, las manos y los ropajes horrendamente manchados de sangre y un ojo derecho en un pequeño frasco de cristal— y lo ponen a disposición de la Inquisición, los asesinatos se detendrán (al menos por un tiempo). Si los mismos PJs no se aseguran de que se le pone una vigilancia férrea y de confianza, antes de ser trasladado a Toledo e interrogado será asesinado por unos secuaces a sueldo contratados por su cómplice y cabeza pensante del siniestro plan (de quién también hablaremos a su debido tiempo). Además, no sólo así evitará que delate a su cómplice, sino que el libro buscado no aparecerá de ninguna manera, cayendo los personajes en el disfavor del inquisidor Aringarosa. Incluso aunque fueren el portón de la Casa de la Muerte y registren su interior, nada hallarán fuera de lo esperado (una casa sucia, de muebles carcomidos y lúgubre y cargada atmósfera).

Con mayor o menor fortuna, lo más probable es que al final el grupo retorne a la Hostería del Puente, dónde al llegar encontrarán al hermano de la Rosa en vela, con una palmatoria inclinado sobre un ejemplar del *Novem Portis*, con mirada perdida. Al intentar sacarlo de su ensimismamiento se asustará, y recuperado el ritmo normal de pulsaciones explicará a los personajes que efectivamente se trata de lo que más temía, el principal ritual del libro, cuya finalidad es convocar al Príncipe de las Tinieblas para firmar un Pacto con él. Contará esto sudoroso, con la mirada febril y la tez pálida. Aunque los personajes se muestren escépticos o incluso desdeñosos con sus teorías, no parecerá más apaciguado o tranquilo, más bien todo lo contrario. Escuchará silencioso y con gravedad lo que los jugadores tengan que contarle. Tras todo esto, los personajes se retirarán a dormir, mientras dejan al fraile sumido

³ Refiero al lector a la habilidad específica descrita en el dossier sobre armas de fuego del nº 1 de *Los Papeles del Alférez Balboa*, página 73 (Nota del Autor).

en la hipnótica lectura de los escritos en latín. El último personaje será vencido finalmente por el sueño intranquilo ante la siniestra sombra del hábito del fraile proyectada en la pared por la vacilante iluminación de las velas.

Otro cadáver al desayuno...

Los personajes serán despertados temprano a la mañana de su segundo día de estancia en la ciudad por un corchete del corregidor. El enviado dice venir de parte del teniente de alguaciles Rodrigo Castro, que los convoca frente al Palacio de las Cuatro Torres —el Palacio de Fermoselle— para un asunto que seguro ha de interesarles. Si los jugadores deciden ponerse en marcha inmediatamente, el corchete puede guiarles, pero si prefieren tomárselo con tranquilidad habrán de buscar el camino solos, cosa que por otra parte no es difícil, por ser lugar hartó conocido de la ciudad.

Al llegar a las inmediaciones del palacio los personajes reconocerán con facilidad —si visitaron la noche anterior los alrededores de la Casa de la Muerte— la lúgubre y tétrica torre nocturna en la airosa y descabalada atalaya que remata el Palacio de Fermoselle, la conocida Torre del Aire. El lugar al que han sido convocados no dista más de un par de calle en paralelo de la de la Casa de la Muerte... curiosa casualidad.



Cuando lleguen a la calle en cuestión verán a las claras el porqué de que les hayan llamado, ya que la escena les resultará familiar, muy similar a la de la mañana anterior en el claustro de la universidad. En los escalones del palacio, justo debajo de una de las caras de la torre se encuentra el cadáver de un hombre de aproximadamente 50 años, envuelto en los harapos de lo que una vez fueron ropas de calidad, propias de un comerciante enriquecido. El modus operandi es a todas luces el mismo de la mañana anterior, y también se aprecian parecidas mutilaciones en rostro, brazos, piernas y tórax. Sin embargo esta vez se observan dos diferencias... la primera de ellas es que esta vez no fue extirpado el ojo izquierdo, sino el derecho; y la segunda es la cruz de hierro invertida clavada en el pecho abierto de la víctima. Tras visualizar el cadáver por primera vez, los que no superen una tirada de *Voluntad* vomitarán ante la visión de las terribles heridas. Fray Juan caerá de rodillas y se llevará las manos a los oídos cuando vea la escena, retorciéndose entre roncós gemidos hasta alcanzar la posición fetal.

Estará en estado de shock al menos durante 5 minutos.

Rodrigo Castro les contará que encontró el cuerpo temprano por la mañana un labrador que venía a vender su mercancía en el mercado de la ciudad. Asustado, se acercó a la casa más cercana para dar el aviso y desde allí fueron a buscar a los representantes de la ley. Identificado como un próspero comerciante de telas salmantino de nombre Julián Fernández, sin parientes conocidos. Su hogar ya ha sido registrado en busca de pruebas relacionadas con el crimen pero no se ha podido hallar relación aparente. Tras inspeccionar el cadáver (con las tiradas correspondientes) los personajes llegarán a las mismas conclusiones de la mañana anterior, hallando en esta ocasión también las olorosas hojas secas. Sin necesidad de tirada alguna encontrarán que la cerrada mano del cadáver —afectada por el rigor mortis— aferra una página de buen papel manchada parcialmente por su propia sangre. Hoja que el ahora recuperado —y avergonzado por su debilidad— fraile identificará como parte del volumen que buscan, puesto que representa una de las nueve láminas xilografiadas de la obra —de preguntar por detalles, la lámina representa a un comerciante que cuenta con avaricia monedas de un saco, ignorante de la presencia de la Parca a su espalda, portando un reloj de arena y una guadaña—. Poco más en limpio sacarán de la situación, puesto que el poco trabajo de interrogatorio que pudiera haber ya ha sido realizado (con mayor o menor acierto) por los hombres del teniente de alguaciles. Aún así, si el grupo insiste en revisar la investigación realizada, podrán hacerlo, más nada encontrarán que les aclare la misteriosa situación, el aparente callejón sin salida en el que se encuentran.

¿Una nueva pista?

Apenas hayan caminado un par de calles desde la escena del crimen, se les acercará corriendo un joven de apenas 20 años con aspecto de labriego rural que les preguntará con humildad —luego la sabremos fingida, al igual que el resto de su carácter— si son sus mercedes los hidalgos que se encargan de la investigación del terrible asesinato. Dice llamarse Manuel Comino y haber presenciado en más de una ocasión moverse por las callejuelas al extraño ser que todos nombran de demonio, pero que él no tenía miedo a tales supersticiones, que lo siguió y finalmente descubrió dónde tenía su escondite el impostor. Explicará que se dirige a ellos puesto que tiene “ligeros problemas de entendimiento” con los representantes ordinarios de la ley, y que esperaba encontrar cierto indulto por “pasados malentendidos” al colaborar en el caso que se traen entre manos.

Los personajes pueden decidirse a no seguirlo, pero en esa eventualidad, de la Rosa les instará a seguir la única pista que parecen tener so pena de entregar al padre Aringarosa un informe de su negligente actuación, perdiendo el rastro fresco del herético volumen. Como personajes de su época,

temerosos del poder inquisitorial y de los riesgos de caer en su disfavor, es de esperar que aunque forzados a ello, el grupo seguirá al joven Manuel. Éste les guiará a caballo (si los personajes no disponen de tales equinos en las cuadras de la Hostería podrán alquilarlos en ciertos establecimientos cerca de las puertas de la ciudad) por las puertas fuera de la ciudad (si los personajes no saben cabalgar y no pueden ir a la grupa del resto, habrán de hacerlo a pie). Recorrerán bajo un encapotado cielo de malos presagios un trecho de varios kilómetros que los alejará del núcleo urbano en dirección a las ruinas de una antigua carbonería a las afueras (quizás los jugadores lo relacionen con la leyenda de la Cueva de Salamanca), que se encuentra en un estado bastante lamentable de abandono, pero que aún así conserva intacta buena parte de la sólida estructura del antiguo edificio. Una vez allí, entrarán por la puerta principal del mismo, sigilosamente, y tras bajar unas escaleras y girar un recodo, Manuel les cerrará una reja a la espalda, girando la llave dentro de la cerradura. Ante la perpleja mirada del grupo comenzará a reírse con desprecio, diciéndoles que sin duda se merecen su destino por lerdos y confiados. Antes de marcharse —si los PJs no lo detienen de algún modo— les dirá que siente profundamente que se pierdan el espectáculo que habrá de llegar con la noche en la Casa de la Muerte y que si logran huir, ya será tarde para impedirlo; a renglón seguido tratará de irse por donde vino, llevándose los caballos con él. Si algún precavido personaje trae una pistola cargada podrá dispararla a través de la reja contra el traidor, que caerá al suelo herido y no podrá huir con los medios de transporte (en este caso, tras escapar los personajes de su encarcelamiento si deciden interrogarle, nada más podrán sacarle de lo que ha dicho, porque realmente es todo lo que sabe —que no es poco—). Aunque logre escabullirse ileso, hay formas de escapar de su prisión, pero habrán de hacer el trayecto de regreso a pie. Podrán huir de la improvisada celda mediante una tirada exitosa de *Abrir Cerraduras*; o si carecen de tal habilidad o atascan el mecanismo pueden tirar por Espíritu para encontrar unas herramientas ocultas tras varios leños de madera en una sucia esquina de la sala, con las que con algo de maña y tiempo podrán desmontar las bisagras desvencijadas de la reja que los aprisiona.

Sea como fuere, es de esperar que los personajes logren huir de su prisión —antes incluso de lo esperado por Manuel— y que se dirijan lo más rápido que den sus monturas —o sus pobres y doloridos pies— hacia el desenlace de la trama en el interior de la Casa de la Muerte.

La Casa de la Muerte

Según se las hayan apañado con Manuel Comino y para huir de las ruinas de la carbonería, tardarán más o menos tiempo en retornar a Salamanca, aunque en los trazos generales el desarrollo de la acción será el mismo —las ligeras

variaciones, como ya veremos, repercutirán a la hora de las recompensas—. El grupo llegará a Salamanca entre la puesta de sol y la recién caída noche, siendo lo más probable que pongan camino al abyecto lugar dónde se estará llevando a cabo el ritual. Pueden intentar pedir ayuda y refuerzos tanto a las instancias inquisitoriales como a la corchetería, pero ambos cuerpos alegarán que se encuentran faltos de efectivos pues están llevando esa misma tarde-noche una operación conjunta de “sin duda mucha mayor importancia que las fruslerías” que el grupo se trae entre manos. Esta vez los personajes se hallarán pues solos ante el peligro.

Al acercarse al vetusto caserón encontrarán a dos figuras embozadas haciendo guardia en la puerta, que de acercarse mucho les recomendarán a los “señores que sigan su camino, que nada que ver hay en este lugar”, y si insisten les advertirán que “mejor váyanse con viento fresco en malahora”. En cuánto el grupo muestre la más mínima resolución a entrar en el edificio, se batirán, intentando avisar a gritos a unos compañeros que no los oirán. Si se les registra encontrarán un grueso manojo de llaves, entre las que se encuentra la de la cerrada puerta principal.

Una vez dentro, respirarán el opresivo y cargado aire de la casa, quedando sobrecogidos por el sepulcral silencio. En estos momentos, el encapotado cielo de la tarde se abrirá y empezará a descargar con estruendo una fuerte lluvia acompañada de relámpagos y truenos. Podrán explorar el caserón con entera libertad⁴ —el Narrador podrá encontrar la descripción del mismo en los apéndices—, pero lo verdaderamente interesante está sucediendo en las entrañas del mismo, en el sótano de la casa. Cuando lleguen sobre la portezuela que da paso a la escalera de madera que baja al mismo escucharán sin dificultad un ligero rumor, parecido a un cantar lejano; tras abrirla escucharán con total claridad el rítmico cántico, y el joven fraile de la Rosa comenzará a mostrar signos de un poderoso nerviosismo que sacude su cuerpo. Mientras tanto, fuera, arrecia la lluvia y resuenan los truenos que iluminan a intervalos el interior de la casa, a la par que un ululante viento penetra por algún lugar, pues sienten una helada corriente de aire que proviene de la semioscuridad de abajo.

Oscuridad que no durará sin embargo. Pues apenas hayan bajado la escalera y recorrido un corto pero estrecho pasillo que acaba en un recodo, al girar el mismo verán una abertura —difícilmente puede denominarse a esas estrecheces como puerta— iluminada por un resplandor, que se abre al sótano de la casa: una estancia amplia, que se ubica debajo de la planta de la construcción, teniendo sus mismas dimensiones. El techo —relativamente alto para un sótano— está sostenido por gruesas vigas de madera y reforzado por alguna que otra columna de piedra. Pero lo importante se desarrolla en el centro de la estancia, dónde se puede distinguir a la titilante luz de las antorchas dispuestas por todos lados y de una gran hoguera central un grupo de personas alrededor de lo que parece una mesa

⁴ Una detallada descripción del mismo y de todo lo que contiene se encuentra en los Apéndices al final del Segundo Acto (Nota del Autor).

de madera, un atril del mismo material, un barril abierto apartado del fuego y un enorme pentáculo dibujado en el suelo con sangre, rodeado por un círculo, velones de sebo encendidos y símbolos cabalísticos. En al aire se respira un profundo olor acre, que cala hasta lo más hondo de la garganta.

Sobre la mesa y amarrada mediante correajes se encuentra inmovilizada y amordazada una joven. Según hayan tardado más o menos el grupo en volver de la carbonería, se encontrarán el proceso del ritual más o menos avanzado. Si lograron volver con los caballos y en poco tiempo, la joven aún estará viva, en los preliminares del mismo, pero dócil ante sus captores, pues parece estar bajo los efectos de algún tipo de narcótico. Si por el contrario tardaron más, al irrumpir los personajes en la sala comenzará la joven a proferir horribles alaridos audibles a pesar de la mordaza, pues están extrayéndole el corazón en vida, con lo que el grupo no llegará a tiempo de salvarla.

El siniestro grupo del sótano está compuesto por dos figuras que llevan a cabo el ritual, mientras que el resto y más alejadas del grupo central son embozados como los de la puerta —tantos como PJs haya en el grupo—, que se hallan simplemente como fuerza de seguridad, aunque lanzan miradas nerviosas al truculento espectáculo que se desarrolla en la sala. Las dos figuras centrales llevan echadas sendas capuchas de hábitos negros sobre sus cabezas.

Cuando los personajes entren en el círculo de luz, los asombrados guardianes se mirarán incrédulos, para reaccionar acto seguido y lanzarse jaleando contra los personajes —luchando con ellos hasta el último aliento—. Entre tanto, fray Juan de la Rosa, totalmente fuera de sí, comenzará a elevar lo que parecen plegarias en latín, en contestación al tenebroso cántico de los dos encapuchados, mientras se acerca a ellos al margen del combate, ya que los guardianes se hayan enzarzados con los personajes. Mientras tanto, los encapuchados desatan a la joven de sus ligaduras, prestos a proseguir con el ritual, totalmente abstraídos del mundo físico y sin apercibirse de lo que acontece a su alrededor. Tras desatarla, ambos se vuelven y el más cercano al joven fraile se quita la capucha, dejando caer de la Rosa sobre su cabeza un pesado atizador de metal que había cogido de la hoguera, haciéndolo caer de bruces al suelo, sangrante y en apariencia desvanecido: se trata de Francisco de Ayala. Mientras tanto, la otra figura —que permanece encapuchada— comienza a forcejear con de la Rosa, continuando ambos con sus cánticos en latín y otros extraños dialectos ininteligibles, con un sobrecogedor fulgor en los ojos.

Para cuando los personajes hayan acabado con la amenaza de los embozados, la muchacha —que ahora podrán reconocer como Rosalía, la hija del posadero Evaristo Pérez, apenas reconocible por la suciedad y los harapos que porta— habrá conseguido medio arrastrándose y con

grandes esfuerzos llegar hasta el otro extremo de la sala, junto con los PJs; asimismo, el joven fraile habrá derribado por ese entonces al maestro de la ceremonia, que al caer al suelo deslizará accidentalmente su capucha, quedando al descubierto el rostro del teólogo Ricardo Vargas. De la Rosa arrojará el libro maldito del atril a la hoguera ante los perplejos y aterrorizados alaridos del yaciente. Mirará hacia el techo con la mirada perdida, profiriendo en una voz ronca e inhumana que el fuego y la llama todo lo habrán de purificar, hecho que demostrará extrayendo de la ardiente hoguera un tizón cuajado de llamas, que dejará caer con una diabólica carcajada (que llega hasta los más recónditos rincones del alma, dejando helados y petrificados a los personajes) en el barril abierto que se haya un poco apartado del fuego. Barril que demostrará estar lleno de pólvora, puesto que instantáneamente explotará con retumbante estruendo, tirando a todos los ocupantes del sótano al suelo, que recibirán un fuerte golpe de calor. Siguiendo las reglas descritas para ello⁵, al hallarse en el barril en el momento de la explosión 1 kilo de pólvora, la deflagración provocará en ese lugar 12D de daño, reduciéndose en 1D cada metro que se aleje del punto central de la misma. Así, lo más probable es que los PJs se encuentren aún cerca del pasaje de entrada al sótano —de lo contrario ya pueden ir encargando misas por sus almas—, que se encuentra a unos 10-12 metros del punto de la explosión —el sótano tiene unos 20-25 metros de largo, y unos 15 de ancho, habiéndose producido la explosión aproximadamente en el centro del rectángulo—. De la Rosa, Ayala y Vargas serán devorados por la flameante llama de la explosión, y los PJs deberán tirar por daño según su posición en ese momento y determinar también si quedan aturdidos. Al turno siguiente a la explosión, en medio de la humareda que se ha producido, comenzará a escucharse el sonido de los crujientes soportes del techo que comienzan a resquebrajarse, y al 2º turno desde la explosión comenzará a hundirse el mismo, que quedará completamente derribado para el final del 3º turno. Todos los personajes que se hallen en el pasadizo de entrada o sus inmediatas proximidades se habrán salvado del derrumbamiento, habiendo perecido el resto por los cascotes.

Ya sólo resta al grupo —más o menos maltrechos— abandonar el terrible escenario, arrastrando a los heridos desde la malhadada casa hacia el exterior, encontrando la calle iluminada por hachones y un creciente grupo de vecinos y curiosos que se han echado a la calle al temer que el Apocalipsis se hubiese desplegado retumbante desde la Casa de la Muerte. Entre los presentes habrá un médico que tiene su casa y consulta en la misma calle, llegando en breve la Ronda para enterarse de lo acontecido. Parece que los personajes podrán dar por finalizadas sus pesquisas —al menos por ahora—.

⁵ De nuevo una referencia al magnífico dossier sobre armas de fuego del nº 1 de Los Papeles del Alférez Balboa, en esta ocasión, página 79 (Nota del Autor).

De cómo concluyó todo y recompensas

Los personajes podrán reposar hasta que se curen, y estarán bajo la supervisión de un buen médico. A medida que vayan pudiendo contar la penosa experiencia, serán interrogados por miembros del Santo Oficio, así como de la Ronda —por el propio Rodrigo Castro—. Tras su regreso a Madrid el padre Aringarosa los recibirá en audiencia para oír de primera mano el relato que ya le habrán contado sus informadores, lamentando la pérdida del joven pero capacitado fraile, pero complacido por haber puesto punto y final al asunto de los libros prohibidos.

Si lograron salvar a la linda Rosalía, Evaristo Pérez les mostrará una tremenda gratitud, ofreciéndoles su establecimiento cuando lo hubieren de necesitar de paso por Salamanca, sin gasto alguno. Se convertirá a partir de ahora para el grupo en un Contacto y Aliado. Podrá además ofrecerles alguna otra recompensa a discreción del Narrador.

Los condes de Salvatierra se mostrarán consternados ante la muerte de su hijo, convirtiéndose paulatinamente su indignación en precaución al enterarse de que el mismo se hallaba relacionado con asuntos de índole demoníaca y actividades heréticas, esperando escapar relativamente incólumes a las garras del Santo Oficio.

- ♦ Si los PJs sobreviven a la aventura obtendrán 5 PX (sólo 3 PX si capturaron a Ayala anticipadamente).
- ♦ Si evitaron que Manuel huyera con los caballos 1 PX, y 1 PX más si lograron salvar a Rosalía Pérez.
- ♦ Si capturaron a Ayala antes de tiempo, pero consiguen que sobreviva, delate a su maestro y se recupere el libro serán recompensados con 1 PX adicional.
- ♦ Las buenas ideas o buena interpretación serán premiadas con 1 ó 2 PX extra.

Si al capturar anticipadamente a Ayala no logran recuperar al volumen, caerán en el disfavor del inquisidor, con los riesgos que eso pueda conllevar. Y por cierto, sí, los caballos de monta que utilizaron para ir hasta Salamanca habrán de ser devueltos... que algún que otro jugador muy listo y avisado hay suelto por ahí.

De lo que realmente ocurrió

Para los Narradores más curiosos, un relato de lo que aconteció oculto a nuestros ojos. El joven Ayala era buen estudiante, pero también un bala perdida, falto de fe en la religión y en la vida, hastiado de lujos. Encontró la horma de su zapato en un dominante profesor de Teología que le dio clases en la universidad salmantina, don Ricardo Vargas. Tras comprobar el carácter de su alumno y su forma de ser, el hábil manipulador halló la manera de interesarlo por las artes oscurantistas; y ante la noticia que le llegó de las ediciones del *Novem Portis* que se salvaron de la quema en Italia consiguió convencerlo de que invirtiera parte del dinero en que tan pródigo era en la compra de uno de los


ejemplares, por mediación de uno de sus criados. Criado que más tarde acabaría siendo la primera de las víctimas de sus rituales para llevar a cabo la invocación final; así además evitaban cualquier posible fuga de información.

Idearon un ingenioso disfraz para pasear por las calles de la ciudad de noche y poder cometer sus crímenes, evitando que la temerosa y supersticiosa población interviniese, avivando en el mismo movimiento la leyenda del Diablo en las calles de la urbe.

Ante la intervención del grupo intentaron asustarles contratando a unos tiradores primero, y viendo que no desistían en su empeño decidieron acelerar el proceso e intentar hacer la invocación esa misma noche, pero asegurándose de que el grupo no intervendría, para lo que contrataron al pillastre de Manuel Comino —el cuál como ya dijimos prácticamente nada sabe del asunto—, así que si logró huir y deciden buscarlo podrán encontrarlo preguntando por él entre la carda, pues a fin de cuentas un pícaro de malvivir a sueldo es) —además de para secuestrar a la infortunada Rosalía prácticamente instantes después de que los personajes abandonaran la hostería aquella misma mañana—.

Y el resto es ya historia conocida por todos...

SE DICE EN LOS MENTIDEROS (SALMANTINOS)

- ♦ Que el excelentísimo señor alcalde de la Villa y Corte de Madrid, don Francisco de Brizuela y Cárdenas, fue agredido mediante el certero lanzamiento de verduras podridas por descontentos agricultores de la zona, debido a la reciente construcción de un nuevo cercado delimitante de la ciudad, con objetivo de fiscalizar los abastos de la misma. Los alborotadores se dieron a la fuga y andan requeridos por la Justicia.
- ♦ Muy extraña es la desaparición sin rastro ni noticia de don Francisco de Ayala, de los Salvatierra; con una persona de tal calidad de por medio, y aparentemente ninguna autoridad conoce nada nuevo del asunto... o quiere desconocer. Y eso que a la par con joven pisaverde desaparecía un conocido profesor de nuestra universidad, don Ricardo Vargas... aunque es probable que a éste no lo echen tanto de menos, que conocido era, pero no por su buena fama.
- ♦ Que el día menos pensado, cuando llueva de más y haya crecidas el Tormes se desbordará causando gran destrozo, que no habría manera de controlar la riada (concretamente lo hará el 26 de Enero de 1626, tras oscurecerse el día, dejando un balance de 200 muertos y más de 1500 casas destruidas).
- ♦ No hace más que hablarse de el extraño suceso acontecido recientemente en la llamada Casa de la Muerte, de dónde surgió un retumbante sonido que parecía partir en dos las entrañas de la tierra; no obstante, momentos después surgían de la maldita estructura un grupo de heridas personas... o tales al menos en apariencia. Pues hay quién no se cansa de afirmar que no eran tales, sino engendros enviados a engendrar el Mal en nuestra bella tierra. 

Dramatis Personae

RODRIGO CASTRO

Teniente de alguaciles salmantino.

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 11
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 15/10 (+3), Daga de guardamano 14/9 (+1), 2 Pistolas 15 (+1).
- ♦ **Armadura:** Coletto de cuero (2), Camisa acolchada (1), Sombrero (1), Guantes de cuero (1), Botas de cuero (1), Capa (3 – Desviar).
- ♦ **Habilidades:** *Esgrima* 15, *Armas Cortas* 14, *Armas de Fuego* 15, *Capa* 13, *Detectar Mentiras* 12, *Rastrear* 12, *Cultura Local* (Salamanca) 10, *Diplomacia* 11, *Táctica* 9, *Liderazgo* 11, *Intimidación* 10, *Habla de Germania* 10.
- ♦ **Ventajas:** *Espadachín*, *Sentidos Desarrollados* (Vista), *Cargo* (Teniente de alguaciles).
- ♦ **Desventajas:** *Lealtad* (a la Ley, al Rey), *Pecadillos* (Envidia), *Enemigos* (Criminales).
- ♦ **Maniobras de esgrima:** *Esgrima con Espada y Daga* (Nivel 3), *Entrenamiento de la Mano Torpe* (Nivel 3), *Parada Instintiva*, *Tajo de Barrido*, *Trabar*, *Trabar con Capa*.

FRANCISCO DE AYALA, DE LOS SALVATIERRA

Jovencito pisaverde un tanto bala perdida.

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 12
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera personal 15/10 (+2), Pistola 13 (+1) [cuando sale de noche], Escalpelo 12/6 (+0) [para extraer los órganos de las víctimas].
- ♦ **Armadura:** Camisa acolchada (1), Jubón de terciopelo (1), [intercambiar por un Coletto de cuero (2) cuando sale de noche], Sombrero (1), Guantes de cuero (1), Botas de cuero (1), Capa (3 – Desviar).
- ♦ **Habilidades:** *Esgrima* 14, *Armas de Fuego* 13, *Armas Cortas* 12, *Etiqueta* 13, *Latines* 12, *Detectar Mentiras* 12, *Diplomacia* 12, *Teología* 11, *Cabalar* 11, *Idioma* (Latín) 11, *Cultura Local* (Salamanca) 11, *Ocultismo* 12.
- ♦ **Ventajas:** *Nobleza* (hijo segundo de los Condes de Salvatierra), *Riqueza* (Acaudalado), *Espadachín*, *Letrado*.
- ♦ **Desventajas:** *Intolerante*, *Secreto* (Actividades heréticas), *Lealtad* (a Ricardo Vargas).
- ♦ **Maniobras de esgrima:** *Incremento del Daño* (Nivel 3), *A Fondo*, *Finta*, *Deslizamiento*, *Respuesta*.

EVARISTO PÉREZ

Posadero de buen talante.

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 14
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **Ingenio:** 13
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Daga 9/5 (+0), 2 Pistolas de silla 10 (+2) [tras la barra de la hostería].
- ♦ **Armadura:** Camisa acolchada (1), Mandil de cuero (1).
- ♦ **Habilidades:** *Comerciar* 16, *Hostelería*⁶ 15, *Charlatanería* 15, *Detectar Mentiras* 14, *Recursos* 13, *Cultura Local* (Salamanca) 13, *Curar* 13, *Veterinaria* 13, *Conducir Carro* 10, *Maña* 9, *Botica* 12, *Armas Cortas* 9, *Armas de Fuego* 10.
- ♦ **Ventajas:** *Cargo* (Dueño de hostería), *Intuitivo*, *Empatía con los Animales*, *Buena Reputación*.
- ♦ **Desventajas:** *Problemas de Peso*, *Pecadillos* (Glotonería), *Edad* (Vejez), *Protegidos* (su hija Rosalía), *Pecadillos* (Cotilla).

ROSALÍA PÉREZ

Linda hija de Evaristo.

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **Ingenio:** 12
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Cuchillo 10/6 (+0), Honda 12 (+0).
- ♦ **Armadura:** Mandil de cuero (1).
- ♦ **Habilidades:** *Hostelería* 13, *Armas Cortas* 10, *Honda* 12, *Seducción* 11, *Cultura Local* (Salamanca) 11, *Charlatanería* 11.
- ♦ **Ventajas:** *Belleza* (Guapa).
- ♦ **Desventajas:** *Pecadillos* (Lujuria).

MANUEL COMINO

Pícaro y buscavidas.

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 14
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Espada corta (+1).
- ♦ **Armadura:** Camisa acolchada (1).
- ♦ **Habilidades:** *Fingir* 16, *Charlatanería* 15, *Armas Cortas* 13, *Ratear* 10, *Abrir Cerraduras* 12, *Callejeo* 14, *Cultura Local* (Salamanca y alrededores) 9, *Detectar Mentiras* 13, *Cabalar* 11, *Habla de Germania* 9.

⁶ Hostelería (de villanía, E): esta habilidad cubre todo lo relativo a las posadas, tabernas y figones (Nota del Autor).

- ♦ **Ventajas:** *Sentidos Desarrollados* (Tacto), *Agilidad*, *Intuitivo*, *Sentidos Desarrollados* (vista).
- ♦ **Desventajas:** *Villano* (Criminal), *Enemigos* (Corchetería).

RICARDO VARGAS

Teólogo ocultista.

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 13
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **Ingenio:** 14
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Daga 10/6 (escondida en la manga de la túnica).
- ♦ **Armadura:** Carece.
- ♦ **Habilidades:** *Teología* 16, *Latines* 15, *Botica* 15, *Charlatanería* 13, *Idioma* (Latín) 14, *Armas Cortas* 10, *Leyes* 14, *Medicina* 14, *Cirugía* 13, *Curar* 13, *Cultura Local* (Salamanca y alrededores) 13, *Fingir* 14, *Intimidación* 8, *Ocultismo* 16.
- ♦ **Ventajas:** *Letrado*, *Cargo* (Profesor universitario), *Intuición*.
- ♦ **Desventajas:** *Edad* (Vejez), *Secreto* (Actividades heréticas), *Sanguinario*.

EMBOZADOS

Leales de a tanto la estocada.

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 13/9 (+2), [Opcional: Vizcaína 13/7 (+0)].
- ♦ **Armadura:** Coletó de cuero (2), Sombrero (1).
- ♦ **Habilidades:** *Esgrima* 13, *Armas Cortas* 12, *Callejeo* 12, *Habla de Germanía* 8, *Intimidación* 10.
- ♦ **Maniobras de esgrima:** [Opcional: *Esgrima con Espada y Daga* (Nivel 3)].

Apéndice I: La Casa de la Muerte

Una perfecta descripción exterior del edificio en cuestión lo hallamos en el texto explicativo de la leyenda, en el apartado de *Los cuentos, mitos y leyendas de Salamanca*; por no repetirla, nos referimos a ella. Sólo añadir que con anterioridad a su caída en desgracia fue una majestuosa vivienda de una acomodada familia, una de tantas de la ciudad. Hoy día es apenas una triste sombra de lo que un día fue.

- ♦ **1 – Zaguán:** El polvoriento recibidor carece ya de todo mobiliario, con excepción de una raída alfombra. Las puertas dobles al norte dan a (2), la puerta al oeste a (3) y la este a (4).
- ♦ **2 – Vestíbulo interior:** Esta estancia de buenas dimensiones y altos techos se abre a la práctica tota-

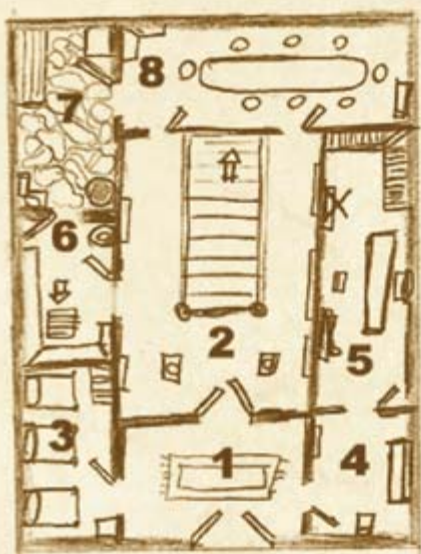
lidad de las estancias del vetusto caserón. Antaño decorado por cuadros, alfombras y objetos de arte, hoy apenas restan unos tristes lienzos desgarrados en las paredes y dos horrendas estatuas negras a ambos lados, representando a ángeles. La puerta en la pared oeste se abre a (6), la escalera sube al piso superior y sendas puertas de la pared norte dan acceso a (8).

- ♦ **3 – Habitación de los criados:** Esta fue en tiempos el dormitorio del servicio. Actualmente contiene 3 desvencijadas camas y un pequeño armario-cajonera sin cajones y vacío.
- ♦ **4 – Sala de espera:** Pequeña estancia dónde se hacía esperar a las visitas a recibir por el señor de la casa en su despacho (5), al que da la puerta norte. La habitación costa de un irreconocible cuadro, una silla rota y una banqueta corrida en la pared este.
- ♦ **5 – Despacho / Biblioteca:** Se trata curiosamente de una de las habitaciones mejor conservadas de la casa, puesto que la puerta de acceso se haya cerrada con llave, y será necesario forzarla para entrar. El aire estancado da la bienvenida a los personajes, mostrando una alargada estancia con un escritorio de roble, un cómodo sillón, una silla acolchada y dos estantería en las paredes norte y noreste que algún día debieron contener libros. Ahora sólo hay restos de papel destrozado y algunos volúmenes que se desmoronarán al abrirlos. Una tirada exitosa de Espíritu llamará la atención sobre el único volumen que aparentemente se encuentra en buenas condiciones: un ejemplar en relativo buen estado de la Biblia de 42 líneas impresa en 1455 por un tal Johannes Gutenberg. En la pared oeste podrán observar el retrato de un enlutado caballero con la mano en el pecho, y una Cruz de Calatrava en sus oscuros ropajes. A ambos lados del mismo hay sendas panoplias. De una de ellas cuelga un polvoriento y desvencijado arcabuz, que en absoluto funciona (es más, si algún imprudente jugador intenta cargarlo y dispararlo, explotará en la cara del personaje, haciendo 1D de daño): lo máximo que podrán hacer de él es un buen garrote –con +2 al daño-. De la otra pende una única —la otra falta— espada, resultando ser una ropera temprana o de pitones de buena calidad y en perfecto estado de conservación. La guarda del arma está compuesta por un complejo diseño con partes de oro macizo, y la hoja tiene la inscripción de una divisa hecha en el mismo metal: “*Una salus victus nulam sperar salutem*” (“*La única salvación para los vencidos es no esperar salvación alguna*”). Tan bizarra arma de excelente hechura conserva el términos de juego el -1 a la Velocidad y a la Apariencia de sus compañeras, pero adquiere un +1 al daño por la excelente calidad de la hoja y su mayor peso, pasando del común +2 a +3.

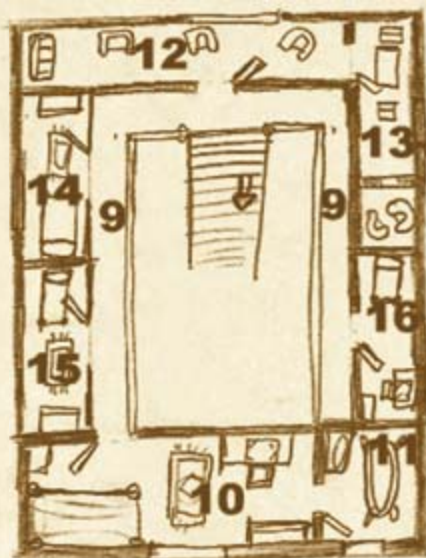
- ♦ **6 – Despensa:** Esta mohosa habitación es la residencia de una enorme familia de roedores. Espantados por la súbita entrada de luz (suponemos que los personajes habrán encendido alguna) huirán, dejando a la vista vacías estanterías que con anterioridad guardarían alimentos, un barril con detritus en el fondo y una trampilla de madera en el suelo que da a (17). En la pared norte hay una puerta que se abre a (7).
- ♦ **7 – Cocina:** El sucio suelo embaldosado de la cocina está ocupado por un barril cerrado y maloliente —contiene aceite de oliva estancado y putrefacto—, una mesa y otros muebles similares. La puerta este da a (8).

- ♦ **8 – Comedor:** Una estancia grande que alberga algunos muebles desvencijados con restos de una vajilla, varias sillas y taburetes carcomidos y una inmensa mesa de roble maciza cubierta de telarañas.
- ♦ **9 – Balconada:** Pasillo que circunvala en 3 de sus 4 lados espacio vacío sobre el vestíbulo inferior. Por la puerta norte accede a (12), y por tres puertas en las paredes oeste y este da acceso a (14), (15) y (16). Por la puerta al sudoeste conduce a (10).
- ♦ **10 – Dormitorio principal:** Habitación que en pasados tiempos estuvo lujosamente decorada por lo que se puede apreciar entre los restos de un armario,

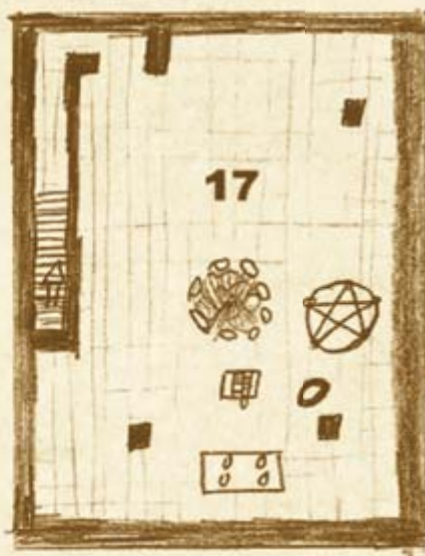
La Casa de la Muerte



Planta Baja



Planta Primera



Sótano

una cómoda, un escritorio y otros muebles de calidad, además de una cama dosel que por milagrosamente se tiene en pie. Una ventana en la pared sur que conserva su cristal da a la calle. En la pared este hay una puerta que da a (11).

- ♦ **11 – Cuarto de baño:** Algo poco frecuente entre la población de la época, un cuarto que estuvo dedicado exclusivamente al aseo personal de los dueños de la casa. Unas jofainas, un lavamanos y una bañera de hierro en perfecto estado, pero cubiertas de polvo y con restos de agua ponzoñosa en el fondo. Hay una ventana sin cristal que da a la calle en la pared sur.
- ♦ **12 – Salón para las visitas:** Alargada estancia con una ventana que da a la calle en la pared norte, cuyo cristal debió romperse hace bastante tiempo. Conserva restos de muebles cómodos como sillones y alguna mesita auxiliar por los suelos. La puerta oeste da a (13).
- ♦ **13 – Saloncito de recreo y estrado:** En sus tiempos debió ser la sala de recreo y juegos, con una mesa y sillas alrededor. Al sur de la misma se encuentra el estrado elevado para las mujeres de la casa.
- ♦ **14, 15 y 16 – Cuartos de invitados:** Tres cuartos con la misma distribución y semejante propósito. Una cama sin sábanas, un armario y una alfombra, aparte de una escupidera debajo de la cama.
- ♦ **17 – Sótano:** Ahora sí, el cuarto importante para la aventura. Se accede a él como decíamos por la trampilla de la despensa, y tras descender una escalera de madera y atravesar un húmedo pasillo, se accede a un cuarto extenso –como toda la planta del edificio–, sustentando en 3 de sus esquinas por columnas de piedra. Su alto techo está reforzado por viguetas de madera que parecen afectadas por el paso del tiempo y la humedad ambiental. El rústico embaldosado de piedra del suelo sostiene sobre sí una hoguera en la sección central del cuarto, con un pentáculo hecho con sangre —humana y de animales— circunvalado y con velo-

nes de sebo alrededor, un poco al este de la hoguera. Al sur de la misma se encuentra el atril con *Las Nueve Puertas*, y a su vez al sur de éste la mesa de madera para llevar a cabo parte del ritual con una víctima humana. Al este del atril y pegado a la columna sudeste se encuentra el barril semivacío de pólvora, usada como uno más de los ingredientes del péfido ritual.

Apéndice II: Extracto de De Umbrarum Regni Novem Portis

Para los Narradores más curiosos y que no teman a los poderes inquisitoriales, refiero aquí un extracto que podrán utilizar para mejor ambientar el encuentro final en la Casa de la Muerte, poniendo palabras a los obscenos cánticos invocadores en latín. Dice como sigue:

*“Salve Satanas, Salve Satanas, Salve Satanas
In nomine dei nostri Satanas luciferi excelsi
Potentum tuo mundi de Inferno, et non potest Lucifer
Imperor
Rex maximus, dud ponticius glorificamus et in modos
copulum
Adoramus te
Satan omnipotens in nostri mundi.
Domini agimas Iesus nasareno rex ienoudorum
In nostri terra Satan imperum in vita Lucifer ominis
fortibus
Obsenum corporis dei nostri satana prontem
Reinus Glorius en in Terra eregius
Luciferi Imperator omnipotens
Salve Satanas, Salve Satanas, Salve Satanas.”*

A Dios ruego por que sepa apiadarse de mi condenada alma pecadora, por repetir estos heréticos contenidos.

Fray Juan de la Rosa.
Salamanca, Otoño de 1625.



– Capítulo 1: Introducción –

La introducción está dividida en dos actos muy cortos. Sería recomendable unirlos en un solo acto o meter algunas escenas extras en cada una de ellas para alargarlos. En cualquier caso depende del tiempo que dure cada acto de juego y de los caprichos de cada Narrador.

Acto 1: Se levanta el telón

4 de mayo de 1622...

Los PJs serán informados mediante sus aliados, sus familiares o algún amigo que hay alguien que desea proponerles una empresa fructífera para su futuro. Parece ser gente importante y no sería aconsejable hacer oídos sordos ante tal proposición. La cita será al día siguiente, a las horas de las ánimas, en el lugar conocido como "el portillo de las ánimas".

EL PORTILLO DE LAS ÁNIMAS

El portillo de las ánimas es una zona casi a las afueras de Madrid, se encuentra muy cerca del camino de Toledo, del matadero y de un viejo lugar que era antiguo cementerio moro. En particular, el portillo de las ánimas, es una hondonada, el camino tiene una desviación que se hunde en ésta, en el centro del desnivel hay una pequeña casa, vieja posada para tratantes de ganado, que consta sólo de dos pequeñas ventanas, de un zaguán y de pocas habitaciones.

Los PJs irán llegando al lugar separados, como es normal. Cuando lleguen verán que hay luz en el interior de la casa ruin. Dentro, a la luz de una única vela, se encuentra esperándolos Miguel Ulloa, es su contacto. Cuando los PJs vayan entrando Miguel preguntará su nombre y cuando los PJs se lo den, les dirá que le estaba esperando.

Miguel Ulloa hablará cuando todos los PJs estén presentes:

"Mi nombre es Miguel Ulloa, mi señor, el conde de Villamediana desea hacerse con sus servicios para un asunto que desea arreglar con discreción. La recompensa será sustanciosa, tanto económica como socialmente. Como se podrán imaginar mi mentor tiene una buena posición en la Corte de Madrid. Si todo va bien y tienen arrestos para hacer lo que les digo, se llevarán 60 reales cada uno.

Será indispensable que el nombre del Conde no salga a la luz. Si no están interesados en la oferta, pueden marcharse sin ningún problema...

Bien, no esperaba menos de vuestras mercedes, ahora veo que son caballeros, tal y cómo me aseguraron. Espero que también sean dignos de confianza. El trabajo es sencillo y no tiene por qué complicarse si las cosas se hacen como Dios y el acero

mandan. La empresa es la siguiente: vuestras mercedes deberán escoltar a un hombre en algo que mi mentor desea que haga. El asunto no debe salir de esta habitación, ya que tendríamos que entrar en las mazmorras donde los metan para atarles la lengua, no se si me entienden.... Por ahora no les diré nada más, sólo que nos encontraremos en la Venta del Pozo dentro de dos días, una hora después del almuerzo. Lleven sus armas."

Acto seguido Miguel se marchará del caserón abandonado.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO REALMENTE?

En realidad, Miguel Ulloa no trabaja para el conde de Villamediana, sino para su declarado enemigo, el barón de Rochafriada que desea para sí el puesto de Correo Mayor que ostenta Villamediana. Miguel es el sicario principal y de confianza del barón de Rochafriada. Sebastián Bracamonte, barón de Rochafriada, quiere inculpar a Villamediana para así desprestigiarlo y les tenderá una trampa, pero ésta se llevará a cabo en el acto siguiente, ya que antes quiere aprovechar los servicios de los PJs para sus propios intereses.

Al contrario de lo que creen los personajes, Miguel Ulloa tiene como verdadero nombre el de Eduardo Matabuena.

EL PÍCARO

6 de mayo de 1622

En la Venta del Pozo, los PJs se encontrarán con Miguel Ulloa. La venta es muy humilde y se encuentra en el camino de Toledo, sólo se compone de la habitación principal, donde están las mesas, la despensa, la cocina, tres cuartos, un pequeño establo para que los caballos descansen algo y la pequeña casucha anexa de los propietarios. La venta está a 12 horas de camino y 7 a caballo. Por lo tanto pueden salir al alba o el día antes y pasar la noche en la venta.

Cuando los PJs entren en el salón una hora después del almuerzo, verán allí a Miguel Ulloa. Si los PJs pasaron la noche allí o llegan bastante temprano, será Miguel el que los encuentre. En la venta no hablarán nada sobre el asunto que se traen entre manos, simplemente desayunarán algo por invitación de Miguel y partirán. Pero antes de iniciar la marcha Miguel les recomendará que compren algo de comida para el camino.

Miguel ha traído su caballo, pero partirán a pie, dejándolo tanto él como los PJs que también hayan llevado caballos en la pequeña cuadra de la venta. Miguel prometerá hacerse cargo de los caballos de los PJs.

Miguel Ulloa los precederá por el camino de Toledo durante 1 hora, después cogerán un desvío, que será bastante

rústico y aparatoso. Poco a poco se irán separando del camino de Toledo. De pronto verán en la lejanía a un hombre apoyado en un árbol mientras come los frutos del mismo. Cuando lleguen a su altura pararán y Miguel se lo presentará a los PJs. El individuo tiene un aspecto de pícaro bastante evidente y se presentará como José, aunque no querrá saber los nombres de los PJs. Por lo que pudiera pasar.

Miguel hablará en estos términos:

"Bien, pues vuestras mercedes han sido contratados para escoltar a José en un asunto que debe solucionar. José, como quizás ya hayan intuido es muy bueno... encontrando cosas... y el conde quiere encontrar algo que tiene en muy alta estima, así que acompañarán a José a la casa de campo de un cortesano para encontrar lo que nos es tan valioso. No se preocupen, el cortesano sólo utiliza la casa como lugar de recreo y en este momento no está, sólo viene los veranos. Pero claro, los hemos contratado por que quizás encuentren a alguien dispuesto a amargarles la visita, ya que tenemos motivos para pensar que sospechan que sabemos dónde tienen guardado lo que buscamos. José sabe lo que tiene que buscar, por eso no se preocupen. Sólo preocúpense de que entran y salen con lo que nos interesa."

Después de esto, Miguel preguntará si los PJs tienen alguna pregunta, y si lo han entendido todo bien. El trabajo parece ser que importa mucho a Ulloa, incluso amenazará a los PJs con la enemistad del noble si fracasan... luego se marchará y dejará a los PJs solos con José.

José es un noble menor al servicio del barón, por eso no tendrá impedimentos para disfrazarse de apóstol (fuerza cualquier cerradura, se dedica a eso). Acompañará a los PJs por que es un hombre de confianza del barón (igual que Ulloa) y está misión le interesa realmente.

Digamos que el barón, antes de tenderles la trampa, va a utilizar a los PJs para sus propios intereses.

EL ASALTO

José conducirá a los PJs a través de los montes durante toda la tarde. A la mitad de la tarde José informará a los PJs que entran en las tierras del mayorazgo del cortesano, y que tendrán que ir con más cuidado a partir de entonces; como alguien los vea será el fracaso del asunto en que andan metidos.

Está anocheciendo y avistan la casa del cortesano a lo lejos, en lo alto de una colina. El perímetro exterior viene determinado por un muro que rodea a todo el caserón, dentro del cual no hay un solo árbol. El caserón se encuentra en el centro de la finca y tiene dos plantas. Apartadamente no hay nadie.

Cuando el grupo esté a unos 300 metros de la finca, José pedirá que se paren para trazar un plan de actuación, si no lo han hecho ya los PJs. Evidentemente no se pararán a discutir al descubierto. Si los PJs no lo han propuesto, José pedirá que se oculten tras los árboles y los arbustos

que hay justo a la falda de la colina. La colina está pelada, así que se esconderán en unos de los últimos árboles que hay entre el grupo y la finca.

En principio la idea es que los propios PJs, ya que son los que escoltan a José, sean los que propongan cómo entrar en la casa, además esto es lo que les ha mandado hacer Ulloa. Si los PJs no proponen nada (vaya jugadores con menos iniciativa), José no propondrá nada: son los jugadores los que deben despejarle el camino, que para eso han sido contratados. Lo que si dirá José es que para trazar el plan de actuación necesitará, como mínimo, una hora para registrar todo el lugar ya que es una casa grande y lo que debe encontrar no es algo que se vea a simple vista; además dirá que es capaz de abrir cualquier puerta de la casa. Cuando hayan terminado de discutir, José pedirá esperar a que se haga de noche para proceder al asalto; mientras tanto será mejor que coman algo (también propondrá jugar una par de partidas a los dados, jugándose 5 reales la partida).

El muro necesitará de una tirada de *Trepas* con un modificador de -3, y a menos de que pifien no necesitará de tirada de *Sigilo* (aunque sería bueno hacerles pasar al grupo entero una tirada de *Sigilo*, para meterles en el cuerpo la sensación de que hay alguien escuchado); si pifian trepando, entonces todo el que haya pifiado tendrá que hacer una tirada de *Sigilo*, y si la falla (o pifia, claro), entonces los criados se pondrán en marcha. En principio los criados no están vigilando si alguien llega o no, por eso sólo se darán cuenta de lo que está pasando si realmente los PJs lo hacen bastante mal.

Dentro del caserón, mientras el grupo lo asalta, no hay más que 4 criados haciendo sus tareas (2 hombres y 2 mujeres), pero tienen la orden de que si alguien intenta entrar, Andrés, un joven criado huérfano, salga en el acto en busca de ayuda. Por eso hay un caballo en la entrada. Los criados no entienden muy bien esto, pero son las instrucciones que han recibido. Cuando los criados sean atacados (tarde o temprano ocurrirá) o escuchen que alguien está dentro de la casa o en sus alrededores, irán inmediatamente a avisar a Andrés o si es necesario lo avisarán a gritos, y éste partirá en busca de ayuda. Por lo tanto el futuro del grupo depende según hagan ahora las cosas bien o no, aunque también cabe la posibilidad de que detengan a Andrés, ya que éste tiene que entretenerse en abrir la cancela principal, que está cerrada (si no la han abierto los jugadores).

Después de obtener el control de la casa, los PJs deberán esperar a que José encuentre lo que anda buscando, y lo verán forzar todo tipo de cerraduras con ayuda de sus ganzúas: arcones, aparadores, despensa... Después de casi dos horas llegará un carruaje con unos valentones que portan tanto acero como si acabaran de llegar de Flandes. En este momento hay otras dos alternativas:

♦ **Andrés dio la voz de alarma:** En ese caso los que vengan, que son los sicarios del cortesano, serán tantos PJs como haya más tres. Todos llevan un arma

blanca de esgrima y un arma de fuego, aunque un par de ellos o tres no serán muy dados al combate.

- ♦ **Andrés fue detenido (muerto o por otros métodos menos violentos):** En ese caso, el carruaje también llegará (al fin y al cabo los sicarios son los encargados de transportar el objeto a un lugar mas seguro, ya que ése escondite sospechan que ha sido descubierto, como ya les advirtió Ulloa), pero los valentones serán tantos como número de PJs.

En cualquiera de los casos, José seguirá buscando el objeto mientras la pelea dura, cuando hayan pasado 5 turnos, José habrá encontrado lo que buscaba y se escabullirá por detrás de un sicario, apuñalándolo por la espalda, después de esto gritará a los PJs que ya lo tiene y que se marchen. Evidentemente la cosa no será tan sencilla, los sicarios intentarán atrapar a José, que pasará a convertirse en el objetivo primordial de sus ataques.

La finca del cortesano no tiene otro dueño que el propio Conde de Villamediana, y tal cortesano, por tanto, no existe. ¡Los PJs asaltarán la casa del Correo Mayor! El objeto tan importante que buscan es un antiguo manuscrito que revela la posible ubicación de la clave que desvela un secreto muy antiguo, que dicen las habladurías otorga el don del poder. Pero de esto no serán informados los PJs, y si José muere o los PJs le roban sólo encontrarán una carta sin sentido. Este tema no aparece más en toda la aventura, pero podría ser el comienzo de otra...

A SALVO

La noche ha avanzado totalmente, y los PJs se encuentran en mitad del campo. José informará que tienen un contacto en el cercano pueblo de Sigüenza que se encuentra a media jornada de camino y allí le proporcionarán comida y transporte hasta Madrid. En la casa que acaban de asaltar hay caballos para todos, y podrían haberlos robado, lo cual será un gran alivio para sus cansados ánimos. Si van a pie, que sería lo más probable ya que dejaron el caserón en mitad de la fiesta (y no es saludable entretenerse más de lo estrictamente necesario), tardarán toda la noche en llegar.

Rozando el alba llegan al pueblo (si fueron a pie). Se trata de un pueblo, que está a un día de camino de Madrid, donde la mayoría de sus habitantes se dedica a trabajar la tierra, aunque también hay una posada. ¿Una posada para los campesinos? No, la posada está situada estratégicamente a un día de camino de Madrid, está en los lindes del pueblo, pero su objetivo primordial son los viajeros que van o vienen de la capital del imperio. En la posada les espera un carretero que sirve a Miguel Ulloa y los estaba esperando. El carruaje se aloja en las cuadras y aunque no es de excesiva calidad, es mas cómodo que viajar a caballo o andando. De esta forma el grupo comprará algo de comida e iniciará el regreso a la capital.

Si los PJs no han dormido durante toda la noche, y si quieren mantenerse despiertos deberán superar una tirada de *Voluntad* cada hora. José viaja fuera con el carretero y no dormirá.

A las cuatro horas de haber partido el carruaje será asaltado por unos bandidos (un carruaje sin aparente defensa siempre es una dulce muy apetitoso). El líder saldrá de los lindes del camino y cortará el paso apuntando con una pistola al carretero y su acompañante. A continuación preguntará quien va dentro y tras unas frases intercambiadas saldrán otros cuatro bandoleros que se acercarán a abrir la portezuela. Se acercarán dos por cada lado del carruaje.

Si algún PJ sigue despierto, podrá avisar a los demás y estarán en clara ventaja (los bandoleros no se esperan encontrar un carruaje lleno de hombres armados). Si en cambio todos duermen, se despertarán por los zarandeos de los bandidos, cuando abran los ojos notarán el frío acero de sus armas en los cuellos (el único que lleva armas de fuego es el líder). Los bandidos los harán bajarse del coche y pedirán a los PJs primero que tiren todas sus armas, y segundo que les den todo lo que tengan de valor (incluidas las armas).

Acto 2: Cambio de bando

20 de mayo de 1622

Los PJs serán llamados otra vez por Miguel Ulloa, avisados a través de notas que les entregará en mano un criado, que irá a casa de los PJs o se la entregarán en la calle, en un mentidero, en una taberna, en cualquier lado en el que los PJs suelen estar. La nota rezará lo siguiente:

"Estimado y queridísimo amigo:

Me congratula poder volver a dirigirme a vos. Tengo la gran satisfacción de comunicarle que podremos volver a vernos esta misma noche. En el lugar de costumbre, a la hora citada en nuestro anterior encuentro.

Fdo: M.U."

El lugar, claro está, es el mismo donde los PJs se encontraron con Miguel Ulloa en la sesión anterior, el portillo de las Ánimas, y la hora de la cita es a medianoche. Es de suponer que los PJs irán.

Cuando se encuentren en el portillo con Miguel, éste dirá lo siguiente:

"Estoy muy contento de volver a verlos a todos ustedes, amigos míos. Ante todo déjenme remitirles los más cordiales saludos de mi patrón, el conde está muy satisfecho con el trabajo que hicieron junto a José y me ha solicitado que les transmita su gratitud.

Como habrán intuido, no sólo estamos aquí para darnos palmaditas en la espalda. El conde, debido a lo gratamente

satisfecho que quedó tras nuestro último negocio, desea volver a disponer de sus servicios.

El asunto no corre riesgo si se hace discretamente y con profesionalidad, mi mentor está dispuesto a pagar 90 reales por cabeza si todo se desarrolla por buen camino. Estoy autorizado a darles en este momento 30 reales, y 60 más cuando todo acabe.

Se trata de entrar furtivamente en la casa de un importante comerciante de Madrid —el nombre del comerciante no es necesario saber en estos momentos—. Sólo queremos que entren en la casa y nos traigan al tipo; vive solo, no tiene ni mujer, ni hijos ni algún otro familiar, los únicos que pueden oponer algo de resistencia son los criados, media docena de hombres que no tienen armas con las que defenderse, así que sabemos que vuestras mercedes no tendrán problemas para hacer el trabajo, si saben lo que les conviene...

El hombre que me tienen que traer a este mismo lugar mañana por la noche es calvo, aunque aún le queda pelo en la sien, de piel rosada, gordo y supera la cincuentena... Es inconfundible no pueden equivocarse.

La discreción es fundamental. Si son muy escandalosos pueden llamar la atención de alguna Ronda y el asunto se puede complicar, y eso no queremos que ocurra. No queremos enfrentamientos con la justicia, y escapar con el hombre mientras la Ronda los persigue no es una buena idea, les darían caza.

Yo os estaré esperando en este lugar a partir de medianoche con dos hombres. Me haré cargo del comerciante cuando lo traigáis y pagaré el resto de lo convenido. Por supuesto el hombre deberá llegar sin ningún daño..."

Después de resolver las preguntas que tengan los PJs, Miguel les dará los 30 reales por cabeza, la dirección del comerciante y les citará para el día siguiente por la noche.

LA EMBOSCADA

21 de mayo de 1622

En el siglo de oro, ser un mercader estaba muy mal visto, pero invertir en comercio no, y era una práctica bien vista entre los nobles o gente de alta alcurnia. El mercader que los PJs tienen que secuestrar, Juan Mansilla, no es noble pero sí está muy bien posicionado en la sociedad debido a su negocio, que básicamente no es otro que revender los productos de calidad que caen en sus manos a los nobles. Más de un favor le deben algunos nobles de la corte, que visten sus ropas, usan sus perfumes, calzan sus zapatos y decoran sus casas con sus productos.

Los PJs entrarán en la casa sin aparente resistencia. No encontrarán ni siquiera a los criados, tras registrar la cocina, los dormitorios de los criados, el estudio, el comedor, el recibidor y las habitaciones de los invitados, no encontrarán a nadie; sólo encontrarán a un hombre en la habitación principal. Sin duda, por la descripción, es el comerciante. Está durmiendo.

Cuando los PJs vayan a salir con el hombre (en el estado en el que los PJs lo hayan dejado) tendrán que atravesar el patio interior de la casa, que es amplio y oscuro. Entonces se encontrarán rodeados por no menos de 12 jaques que levantan un arcabuz cada uno, apuntando a los PJs. Una voz gritará:

"¡¡¡Quietos!!! ¡Tiren sus armas y ríndanse o les daremos muerte aquí mismo!"

En ese momento, los hombres que los rodean saldrán de la oscuridad y rodearán a los PJs antes de que éstos puedan reaccionar. El que ha hablado es el líder del grupo, y seguirá instando a los emboscados a que tiren las armas y se dejen apresar. Si los PJs intentan huir, ya sea tomando la puerta de la casa o rompiendo el cerco y tomando la salida a la calle, tres de los jaques dispararán al que intente la huida (si intentan huir todos a la vez, dispararán todos). Si aún con todo esto, los PJs empiezan la huida, los jaques dejarán el arcabuz y sacarán una pistola cada uno (si, van muy armados, más de lo normal), se apresurarán a ir tras ellos y en cuanto los tengan a tiro, dispararán con la pistola. Después de usar el arcabuz y la pistola, les quedará la ropera para atacar y apresar a los PJs.

Si los PJs ganan la calle, ya sea por la puerta principal o saltando por una ventana de la fachada posterior de la casa, en cada una de estas calles habrá otros 4 jaques, armados con pistolas y roperas, colocados allí estratégicamente para cortar la posible huida.

Antes de dejar escapar a los PJs los hombres los matarán, y si no se entregan de primeras lucharán con ellos hasta dejarlos inconscientes y atraparlos o hasta que se entreguen.

Si se entregan (sabia decisión), serán despojados de sus pertenencias, encadenados y dirigidos a la prisión mas cercana. Si no se entregan, los que queden inconscientes del combate serán dirigidos igualmente a la prisión.

De todas formas si alguno escapa (poco probable, la verdad) y se dirige hacia el portillo de las ánimas para explicar a Miguel lo que ha pasado, cuando llegue efectivamente se encontrará allí a Ulloa con dos hombres más. Ulloa preguntará a los supervivientes que les ha pasado a los demás, y luego les dará muerte con ayuda de los otros dos hombres (es de suponer que no se salve más de uno o dos).

Es recomendable que en esta escena los PJs acaben aprisionados: el futuro de la aventura depende de ello.

En realidad, todo el asunto del secuestro es una trampa (es evidente, ¿no?). Mientras los PJs entran en la casa y buscan a Juan Mansilla, el grupo de jaques toman el patio para cogerlos cuando lo atraviesen al salir de la casa. Antes no actuarán ya que se trata de coger a los PJs con las manos en la masa, para que no puedan negar que estaban secuestrando a Juan, y si lo niegan, que sea evidente su mentira.

¿Quién lo ha hecho? El barón Bracamonte a través de Miguel Ulloa, que ha sobornado a la justicia civil para que atrapen a los PJs con las manos en la masa y para que éstos luego sean torturados y así llegar al fondo de la cuestión. O sea, que los PJs inculpen al conde de Villamediana como responsable del secuestro de tan ilustre personaje en la corte de la capital.

EN LA PRISIÓN

La prisión a la que serán llevados los PJs es un único edificio que no tiene muros exteriores. En la primera planta se ubican las celdas comunes para los delincuentes menores, algunos despachos administrativos de la justicia, el cuarto de armas y el del carcelero mayor, entre otros...

Pero los PJs serán llevados al subterráneo, que ocupa menos extensión que la primera planta. Serán encarcelados todos juntos, pero sin ningún compañero ajeno al grupo, lo cual era muy raro en la época. Éste detalle y el de la descarada emboscada mosqueará bastante a los PJs, que empezarán a buscar culpables.

La celda en la que son alojados está bajo tierra, y sólo hay un pequeño ventanuco a unos 4 metros de altura por el que no cabría más que un brazo. La celda es grande, con tres paredes de piedra y la cuarta de rejas. No escuchan voz humana salvo la suya propia, cogerán chinches, dormirán sobre sus propias capas, harán sus necesidades en un rincón, y se tendrán que espantar a las ratas cuando les lleven el menbrugo de pan duro y agusanado y el agua como comida.

Pasarán tres días hasta que sean atendidos en los que no curarán las heridas que tengan debido a la suciedad, incomodidad y mala comida que recibirán, pero no sólo no curarán sus heridas, sino que éstas pueden infectarse y empeorar. Por cada día que pasen en la celda cada PJ tendrá que tirar por su característica básica de Bríos (incluso los PJs no heridos tirarán, debido a las malas condiciones del lugar, los heridos tendrán un -5 de penalización): si falla la tirada perderá 1d6-2 puntos de bríos actuales (perderá como mínimo 1); si pifia, perderá 2d6. Por lo tanto, algún PJ que esté muy herido podría morir. Durante los días un único PJ podrá hacer una única tirada de *Curar* para recuperar puntos o para estabilizar las heridas por cada PJ, aunque le han quitado las vendas que pudiera llevar.

24 DE MAYO DE 1622:

Llegarán dos guardias armados y escoltarán de uno en uno y por orden a cada PJ hacia la sala de torturas, que está aún más abajo, primero los villanos y luego los hidalgos (si es inevitable no se cortarán un pelo en torturarles). Después de cada interrogatorio los PJs serán llevados a diferentes celdas para que no puedan avisar a sus compañeros de lo que están haciendo y ponerse de acuerdo en la versión que van a dar. El cuarto de tortura es una mazmorra, una habitación medianamente grande, con las cuatro paredes de piedra y una puerta de madera que parece ser la única

salida (efectivamente lo es). Los dos centinelas que llevaron hasta allí al PJ se quedarán dentro de la habitación a ambos lados de la puerta, escoltándola, mientras ven el interrogatorio. También habrá un letrado detrás de una mesa que apuntará todo lo que diga el PJ, el interrogador y el verdugo. La habitación está totalmente iluminada por antorchas, igual que todo el subterráneo (exceptuando las celdas, claro). En el centro de la estancia habrá unas brasas ardientes, debajo de un hueco que sirve para que el humo se escape. A un lado, estará las máquinas de tortura.

Primero el interrogador preguntará por las buenas (mero formalismo que puede ser útil si alguien tiene la desventaja de *Sinceridad*), luego empezará con la tortura (de hecho la tortura será inevitable, aunque el PJ confiese todo, la tortura se llevará a cabo para asegurarse de que no se han inventado todo lo que dicen). Los PJs serán torturados para que declaren el nombre del hombre para el que trabajan (el conde de Villamediana). Si los PJs gritan en mitad de la tortura que los contrató un tal Miguel Ulloa, tomarán nota y seguirán para saber quién está detrás de ese tal Miguel (Miguel Ulloa es un nombre falso, así que las investigaciones no llegarán a ningún lado por ahí). Si gritan haber conocido a José, tampoco servirá de mucho, ya que un nombre de pícaro sin ningún apellido que acompañe no vale de mucho. La única línea de investigación válida será la del conde de Villamediana. Y la justicia detendrá la tortura si nombran al cabecilla que ha formado todo eso (los PJs creen que ha sido el conde de Villamediana, así que es de suponer que dirán su nombre).

Los PJs está claro que se pueden resistir a la tortura pasando una tirada de *Voluntad* por cada una de las dos torturas que sufrirán; si hablan, luego de hacerlo tendrán que repetir sus confesiones sin estar bajo tortura, si no lo quieren decir volverán a ser torturados por lo que tendrán que pasar una tirada de *Voluntad* -5 para no ratificar sus confesiones (es más fácil decir algo que ya se ha dicho, que decirlo por primera vez, sobre todo sabiendo que si no lo haces te espera una tormentosa tortura). Una vez se termine el interrogatorio, se pasará al siguiente integrante del grupo: si dos o más han contado la misma versión de los hechos, la tortura parará, si todos han resistido las torturas (con mucha voluntad y empeño), se volverá a hacer una segunda ronda de torturas a los dos días de haber sido la primera.

Tipos de Torturas:

- ♦ **Botón de Fuego:** Torturar al prisionero con un hierro candente cuya extremidad tiene forma de botón. Produce 1d6 puntos de daño.
- ♦ **Mancuerda:** Se ata al reo con cuerdas y se le van dando vueltas a las ligaduras hasta que el preso confiese. Produce 1d6-1 puntos de daño, como mínimo 1.
- ♦ **Pringar:** Consiste en azotar primero al preso y después untarle sobre las llagas tocino derretido, para luego acercarle el calor de una antorcha, con lo que la carne se asa. Produce 1d6 puntos de daño.

- ♦ **Tormento de Cuerda:** Se atan los miembros del preso con cuerdas y se estira o se le balancea para provocarle dolor. Produce 1d6-1 puntos de daño, como mínimo 1.

LA HUIDA

25 de mayo de 1622 (noche)

Se supone que los PJs han confesado y que al menos uno de ellos ha inculcado a Villamediana. Uno de los centinelas que custodiaba la puerta de la sala de torturas trabaja en secreto para el conde de Villamediana, e informará al conde, claro está, y éste se pondrá en marcha. Villamediana mandará a tres hombres de confianza para rescatar a los PJs... ¿Para qué? Pues para interrogar a los PJs y saber quién le ha tendido la trampa. El centinela entregará las armas de los jugadores a Alejandro Ruidiaz, hombre de confianza del conde que rescatará a los PJs de la prisión junto con dos hombres más.

El rescate será durante la noche, al día siguiente de que los PJs hayan inculcado a Villamediana. Evidentemente los jugadores no sabrán nada de esto, así que a la noche siguiente simplemente oirán algo de jaleo en la planta de arriba, oirán cómo algunos soldados dan la voz de alarma y verán como los tres tipos, con sus armas desenvainadas, van de celda en celda mientras los presos piden ayuda. Al llegar a la celda de los jugadores, Alejandro se dirigirá hacia ellos, pegará un tiro a la cerradura sin contemplaciones y dará todas las posesiones a los PJs (menos el dinero, que ya ha volado). En ese momento empieza la huida del sitio, no sin antes toparse con algunos guardias. La idea es que tengan que salir atropelladamente de la prisión, apenas sin darse la vuelta a hacer frente a sus enemigos, ya que estarán muy debilitados por los días pasados en la podredumbre de la celda y los soldados se irán agolpando cada vez más y que saldrán por todas partes. Los tres hombres desconocidos apremiarán a los PJs para salir por piernas; si los PJs se detienen a luchar acudirán tres soldados más cada 2 turnos por los distintos pasillos de la prisión. Si en ningún momento se paran y sólo huyen, sufrirán 3 ataques antes de poder salir definitivamente de la prisión.

Los ataques serán echados a suertes, incluyendo en el sorteo a los tres res-

catadores: el afortunado verá como un soldado sale de la oscuridad del pasillo por donde estén pasando en ese momento, y desconcertado al ver a los fugitivos soltará una estocada al que tenga mas cerca (que es el que ha salido por sorteo). La estocada podrá ser evitada con una defensa normal, mientras el defensor sigue corriendo y se aleja de la distancia de combate (tal y como dicen las reglas).

Después de los 3 ataques, saldrán al exterior, oyendo cómo detrás de ellos se acercan un nutrido grupo de soldados. La puerta estará custodiada por otros 2 soldados, que no opondrán mucha resistencia ante un grupo tan numeroso y bien armado, pero a los 2 turnos el grupo será alcanzado y prendido.

La puerta se abrirá sin esfuerzo y da directamente al exterior, a una pequeña placita. Mientras llegan a la calle mas próxima el grupo será tiroteado; en total, todos los soldados que les persiguen (aunque no todos llevan pistola) lanzarán cuatro disparos. Los PJs sólo podrán seguir corriendo y rezar para que fallen o les den a otro (incluyendo a los que les han ayudado, claro). Se escabullirán entre las calles; los tres hombres (o los que queden, aunque Alejandro debería sobrevivir) no quitarán ojo de encima al grupo de presos que acaban de rescatar, no vaya a ser que se les escape de entre los dedos.

EL NUEVO BANDO

Las calles oscuras de Madrid cobijarán al grupo, que escapará del alcance de sus perseguidores. Cuando estén en un lugar tranquilo, Alejandro se presentará como un amigo, que deberán acompañar a la cercana taberna del Lepre, un tugurio de dudosa calidad donde abundan los hidalgos venidos a menos, aunque no es de los más famosos de la capital. Alejandro ofrecerá ayuda y un buen escondrijo a

los PJs, hasta que la justicia deje de seguirlos; si aún así los PJs no quieren acompañarle apelará al honor de los PJs comentando el gran sacrificio y riesgo que han corrido para socorrerlos, e intentará convencer a los PJs de que lo acompañen por todos los medios, amenazará con hundirles a través de sus relaciones con las mas altas esferas, y si la cosa está muy igualada (entre PJs y PNJs) les amenazará con el filo de su espada. Si aún así tampoco ceden los jugadores, simplemente haz que se encuentren con una ronda de corchetes a la vuelta de la esquina (al fin



y al cabo están aun en las cercanías de la prisión y están siendo buscados) y mátalos.

La taberna del Lepre es un lugar frecuentado por hidalgos. El barrio no es muy peligroso y la ronda lo patrullará, buscando a los jugadores, ya que no está muy alejado de la cárcel. Ruidiaz conducirá a los PJs a través del antro, y mientras los otros dos PNJs se quedarán en una mesa bebiendo, el resto del grupo se va. Ruidiaz conducirá a los jugadores a la parte posterior del local, dónde se encuentra una habitación privada.

La habitación, iluminada con una linterna, dejará ver a un hombre sentado frente a una mesa que bebe vino y está completamente solo. El hombre no les ofrecerá asiento. Alejandro trata con exquisita educación al hombre que está sentado: informará que los PJs son los presos y a continuación el hombre pasará a interrogarlos con una mirada de suficiencia y prepotencia. Tratará a los PJs de muy malos modos, llamándolos escoria, viles, valentones de media estocada, populacho, ruines y cosas por el estilo. Amenazará a los PJs con su poder y querrá saber cosas como quién les contrató (cuando digan que Villamediana, preguntará qué persona física les contrató) y qué cosas les mandó hacer y cuando. Asegúrate que al menos se describa el aspecto físico de Ulloa.

Cuando el interrogatorio termine, el hombre hablará: dirá que quién les contrató fue en realidad el brazo derecho de su declarado enemigo, el barón de Rochafriada, que en realidad se llama Eduardo Matabuena; seguirá argumentando que son muchos los perjuicios hacia su persona producidos por los PJs, como por ejemplo la declaración en su contra, para inculparle de algo que él no había hecho. Si además los PJs han descrito su primera misión, les dirá que el mayorazgo que asaltaron era de su propiedad, y que lo que robaron era algo muy importante para él, el conde de Villamediana.

Así, dándose a conocer terminará de gritar a los PJs por haberse dejado engañar (sí, la verdad es que es bastante injusto). Y seguirá hablando más sosegadamente, diciendo a los PJs que entran bajo su servicio, como espías, que nadie debe conocer su relación, para que así los PJs puedan corregir sus faltas (con más razón en caso de saber que los PJs asaltaron su mayorazgo) y no terminar con la soga al cuello. Literalmente.

Después de esto Alejandro Ruidiaz conducirá a los jugadores hasta una estancia secreta que tiene la posada y se quedarán allí durante la próxima semana y media, tiempo suficiente para que la gura deje de seguirles la pista. La estancia está en la bodega, detrás de una hilera de grandes toneles pegados a la pared, que en realidad distan de ella medio metro, lo justo para que quepa una persona de lado. Al final del hueco, está la trampilla que conduce al habitáculo.

El conde de Villamediana, uno de los hombres mas cercanos al propio Rey de las Españas, ha hablado directamente a los PJs, y aunque es ciertamente extraño que se digne a dirigir sus palabras a gente tan insignificante, pero prefiere

conocer de boca de los propios que le han acusado quién le ha querido atribuir tal delito. Será la única vez que se dirija directamente a los PJs en toda la aventura (más que por su posición, por que es lo bastante prepotente como para considerar a los PJs indignos de conversar con él, aunque posición tampoco le falta). Además enriquecería a la aventura mucho que los PJs conocieran de primera mano que para quien van a trabajar les considera insignificante escoria.

Ha faltado poco para que el barón Bracamonte tuviera éxito en su intento de culpar al conde del delito de secuestro, pero una declaración hecha por unos don nadies que no está firmada, no vale nada. La justicia intentará encontrar a los jugadores para que firmen su declaración, y si se niegan torturarles de nuevo, pero cuando sea inútil, al cabo de los días todo vuelve a la normalidad.

– Capítulo 2: El Nudo –

Acto 3: Jaque a la Reina

7 de junio de 1622

Los jugadores han pasado a servir al conde de Villamediana (esta vez el real), unos de los hombres más poderosos de la corte española, y uno de los cortesanos mas mujeriegos de la misma. Los escándalos le persiguen desde hace mucho tiempo que, para desgracia de su mujer Doña Ana de Mendoza, la mayoría se hacen públicos.

Más de dos semanas después de entrar al servicio del conde, cuando parecía que éste se había olvidado de los jugadores, éstos reciben un mensaje de Alejandro Ruidiaz. A través de unos criados de confianza, los jugadores son citados al día siguiente, en el cerro de San Quintín al mediodía. El cerro está a las afueras de Madrid, pero se puede llegar andando en media hora.

8 de junio de 1622

Alejandro Ruidiaz llegará al cerro unos minutos tarde, se acercará en caballo, se detendrá en la falda del cerro y bajará. No se separará mucho del caballo durante toda la conversación, ni se descubrirá, ni escudriñará mucho el sitio, por miedo a ser visto junto a los jugadores (unos nuevos espías siempre son bien valorados, ya que los enemigos tardan siempre una temporada en sospechar de ellos y precaverse, y ser vistos juntos, podría anular el efecto sorpresa).

Alejandro empezará diciendo que el conde desea que empiecen a cumplir con lo debido, y por ello tiene un asunto que los jugadores deben solucionar. Los espías del conde son buenos ya que han descubierto unos movimientos de nuestros enemigos: es sabido (de buena tinta, además) que dos importantes hombres se reunirán en una posada de mala muerte. Los hombres son el narón de Rochafriada y su aliado, el conde de Guadalmedina. La hora no fue

descubierta, pero el encuentro será esa misma noche. Es importante que el grupo no levante sospechas y que sólo parezca que va a pasar un buen rato. Lo que el conde desea es enterarse de lo que se discutirá en la reunión, no sabotearla, ya que se podría aplazar y muchos sacrificios ha costado averiguarlo como para que no descubran nada. Alejandro dirá que esperará en ese mismo cerro al alba del día siguiente, si llevan información interesante, serán bien pagados.

LA REUNIÓN

Bien, la posada tiene cuatro habitaciones, y sólo dos están ocupadas esa noche, una de las otras está libre y la otra estará reservada por alguien. Efectivamente, como puedan sospechar los PJs, la habitación reservada es donde se hará la reunión. Si sobornan al tabernero dirá que la reservó un tal Eduardo, de pelo rojo.

La habitación libre está justo al lado de la reservada. Si los jugadores les da por alquilar la única habitación libre que queda, podrán escuchar cosas muy interesantes que se digan en el otro cuarto. Otro posible lugar en el que poder escuchar lo que se diga, será el tejado: la habitación reservada es la que está al fondo del todo, y tiene una ventana que da directamente al tejado, el techo de la habitación se hace mas pequeño cuanto más se avanza, tomando la forma del tejado, la ventana comentada da a la parte inferior del tejado.

Esos son los dos lugares desde los que se puede escuchar más fácilmente. Por delante la habitación tiene el pasillo, por detrás, la fachada posterior de la posada, arriba el tejado y a los lados habitaciones (una ocupada, y la otra no), debajo está la despensa, a la que el posadero no permitirá entrar a los jugadores por mucho que paguen. ¡Pardiez! Allí está todos los víveres de los que dispone el sitio, y no es cuestión de dejar entrar a unos extraños.

Poco después de medianoche, entrará en el local Eduardo Matabuena (es el pelirrojo que reservó el cuarto) con otro hombre más. Su acompañante es el barón, y subirán sin detenerse a mirar a nadie. Al poco rato entrarán dos hombres más, uno tiene pintas de soldado y va tan armado como Eduardo, o sea que mucho. El otro tiene pinta de cortesano, va muy bien vestido y tiene un porte distinguido. Efectivamente es Guadalmedina con su guardaespaldas.

Cada uno de los nobles que se reúnen acordaron llevar a un guardaespaldas, y los dos se quedarán en la puerta esperando a que la reunión acabe. Si en cualquier momento los guardaespaldas o los nobles descubren que son espías (en el caso de Eduardo Matabuena es inmediato, ya que reconocerá a cualquiera de los jugadores si no es nuevo) todos se encerrarán en el cuarto, atrancarán la puerta con ayuda de una silla y escaparán por los tejados, y si hay alguien escuchando en el tejado, pues cada guardaespaldas lleva dos pistolas, no se si me entiendes...

Los cuatro correrán atravesando los tejados, hasta alejarse varias calles de la posada, entonces empezarán a bajar a la calle. Abajo espera un carro, que es el que llevó al barón hasta la posada, y que servirá de vehículo se escape. Entonces empezará una persecución que terminará a los 3 turnos. Entonces si los jugadores no han alcanzado al grupo, los perseguidos empezarán a bajar. Los dos nobles bajarán primero, al cabo de un turno estarán dentro del carro, los dos guardaespaldas se quedarán arriba guardando la retaguardia y cuando los nobles estén dentro del carro (como se ha dicho, al cabo del turno) saltarán al techo del mismo sin pensárselo. Cuando los jugadores lleguen al borde de donde han desaparecido, tendrán la posibilidad de hacer lo mismo: la tirada será de *Saltar* a -4, ya que el carro se ha puesto en marcha y está mas lejos que cuando saltaron Eduardo y su compañero. En cambio si los perseguidos son alcanzados por los jugadores, lucharán. Todos tienen un -2 a todas sus acciones, debido a la inestabilidad el tejado, incluyendo la tirada de *Correr*.

Lo que descubren los jugadores: cuando la reunión finalice, al cabo de los 15 o 20 minutos, los nobles saldrán de la posada y se irán cada uno en sus respectivos carros que los esperan en calles cercanas (no estarán los dos en la misma calle). Si los jugadores los vigilan o los siguen a la calle verán cómo al barón se le cae un papel que pone lo siguiente:

"La semana que viene, durante el viaje que hará, ese sebo de Villamedio cre morirá. Todo está previsto así."

Si los jugadores han escuchado, oirán algo similar a esto.

En realidad todo el asunto de la reunión es una trampa. El barón ha hecho que los espías del conde se enteren de la reunión, de forma que parezca que lo han descubierto y que el propio barón crea que la reunión es totalmente secreta. Lo de las habitaciones no es casualidad, todo está predispuesto así para que los PJs puedan oír la conversación. Aunque ni el barón ni Eduardo se esperan que los PJs los espíen, si que esperan que haya algún espía, así que la cara de asombro que pone Eduardo cuando ve a los PJs (si los ve, claro) es sincera.

El barón se reúne así con Guadalmedina (que le debe un favor, y le dará la información del viaje al barón), para conseguir información sobre el viaje del actual correo mayor y matarlo durante el mismo. Los PJs no sabrán cómo intentará Bracamonte matar al conde, sólo se enterarán de que lo intentará hacer en el viaje que tiene previsto para la semana siguiente. Evidentemente los jugadores no saben nada del viaje, por ahora.

¿Y por qué quiere el barón que Villamediana descubra que intenta matarlo? Pues para desviar su atención, mientras el barón sigue adelante con sus planes...

EL INTENTO DE ASESINATO

Es de esperar que los PJs den la información que han obtenido a Alejandro Ruidiaz, que efectivamente les estará esperando donde dijo. Alejandro se marchará sin decir nada al grupo sobre lo que pasará en el futuro.

10 de junio de 1622

Dos días han pasado desde que los jugadores descubrieran el intento de asesinato, cuando reciben otra vez noticias de Alejandro. Desea reunirse con el grupo otra vez, en el mismo lugar y hora que la última vez. El cerro de San Quintín, a mediodía. Nuevamente Alejandro no se dejará ver mucho, y estará sólo el tiempo imprescindible.

Las instrucciones que tiene son las siguientes: efectivamente, el conde tenía previsto hacer un viaje dentro de sólo dos días (el 12 de Junio) y pensaba visitar Toledo por un asunto que no viene al caso. Pero el conde ha decidido no anular el viaje, es muy testarudo y no va a permitir que sus enemigos le modifiquen los planes lo mas mínimo. Además, se puede usar la información obtenida para dar un buen palo a los que intentan asesinarle. Es lo que desea el conde, que no es cobarde ni se intimida ante los planes de sus enemigos. Así que los PJs van a viajar con el conde, junto con otros guardias, como protección personal. Los PJs viajarán escondidos entre los víveres que llevarán en el viaje, y los demás guardias será la escolta normal que lleva un personaje tan importante en sus traslados. Si los PJs son muy pocos, mete a algún PNJ más, para que la escolta "sorpresa" sea considerable. Los PJs deberán estar a 2 horas de Madrid, en el camino de Toledo, y se introducirán en el carro de las provisiones mientras la comitiva está en marcha; no se pararán, ni el conde les dará instrucciones directamente, sólo hablará con ellos Alejandro que irá también en el viaje. Los PJs esperarán escondidos en las lindes del camino, y se subirán en marcha. La comitiva saldrá al alba del día 12.

12 de junio de 1622

Efectivamente las cosas se harán como lo ha comentado Alejandro. Los PJs esperarán ocultos en el borde del camino después de haber viajado por el camino 2 horas, el ritmo de la marcha es inferior, pero no importa. El grupo de viaje se acercará con la escolta delante y detrás del carro de viaje que se supone lleva en su interior al conde, detrás irá a caballo Alejandro Ruidiaz y detrás de él los criados (unos 10 en total). Alejandro vigilará el bosque, así que seguramente verá a los PJs; entonces detendrá su caballo a un lado del camino (el lado de los PJs) y les hará señas cuando pase el carro que supuestamente lleva los víveres del conde, ya que el resto se abastecerá con la humilde comida que proporcionan las posadas del camino. Alejandro llevará comida de mala calidad y vino aguado dos veces al día a los PJs, que podrán salir a aliviarse otras tantas. Coincidirán estos menesteres cuando el conde desee

parar para comer él mismo y para cenar, las otras comidas las hará dentro de su propio coche, y los PJs simplemente no las harán.

13 de junio de 1622

Al día siguiente, por la mañana, es cuando se producirá el supuesto asesinato. Se tratará de un ataque por parte de unos bandoleros, que hubieran derrotado sin dificultades a la escolta del correo Mayor, pero que con la ayuda de los PJs serán reducidos (por eso deberían de ser más de 5 o 6, mete algún PNJ para rellenar si es necesario). La mayoría intentará escapar, pero si alguno es capturado y se le obliga a hablar dirá que sólo sabe que alguien los contrató para que matara a toda la expedición, sin dejar nadie con vida. Sólo el líder sabrá que quien les contrató: fue un tipo pelirrojo que no dijo su nombre, pero el líder del grupo puede haber muerto o escapado. En principio el combate no debería de suponer un obstáculo muy grande, lo cual puede levantar sospechas en los PJs.

Esa misma tarde, llegará un criado de confianza del conde galopando a todo correr, viene desde Madrid con noticias nefastas, salió esa misma mañana después de los sucesos; el lento ritmo de la comitiva y su habilidad cabalgando han hecho que la ventaja se recortara rápidamente. Su esposa fue secuestrada esa misma mañana, cuando iba a visitar a su prima, como hacia a menudo. Los PJs no se enterarán de lo que sucede realmente, sólo sabrán que el criado hizo que la expedición se volviera rápidamente, a paso ligero. No pararán ni durante la noche. Al día siguiente, varias horas después del alba llegarán a Madrid para hacerse cargo del asunto.

Pues ése mismo es el plan del Barón, desviar la atención del conde hacia su propia seguridad, mientras secuestra a su esposa. El plan es bueno, atacar a la esposa mientras está indefensa y el marido no está en la capital para hacerse cargo de la situación desde el primer momento, así su capacidad de reacción resulta mermada.

Pero la cosa no queda ahí. La esposa del conde, doña Ana de Mendoza en realidad está aliada con el Barón y se ha dejado secuestrar. ¿Por qué? Por que su marido la deshonorra con sus escándalos amorosos con otras mujeres de la corte; doña Ana de Mendoza es el hazmerreír de palacio, así que su deseo es hundir a quien la deshonorra. Con este propósito (el de hundir a su marido) se ha aliado con el barón, que desea el puesto de Villamediana.

Eso sí, la condesa no quiere que su marido muera, simplemente que pierda su puesto y se pierda en el olvido, por este motivo el intento de asesinato es una farsa. Doña Ana es aliada del barón Bracamonte, pero no participará en los planes de éste si el fin es que el conde muera.

De este modo, la condesa ha acordado su secuestro con Eduardo Matabuena, al que informará de su visita a su prima, de las calles que recorrerá para llegar hasta ella y de quién le acompañará.

EL SECUESTRO

14 de junio 1622

Los jugadores no saben lo que está pasando hasta que Alejandro les informa de lo siguiente: la esposa del conde, doña Ana de Mendoza, ha sido secuestrada por unos desconocidos, por eso la precipitada vuelta a Madrid. No hay tiempo que perder y el conde quiere que ellos sean los que por ahora investiguen el secuestro. El criado que les alcanzó galopando les informará de lo que sabe.

El criado es Álvaro Jiménez: Doña Ana se dirigía a pasar la mañana y almorzar con su prima, como hacía a menudo. La acompañaba como escolta un noble menor (similar a Alejandro Ruidiaz) que se llamaba Sebastián Díaz y que, a pesar de ser muy buen espadachín, ensartaron con varias hurgonadas mientras se llevaban a la pobre condesa. A continuación proporcionará a los PJs la dirección donde la condesa y su acompañante fueron atacados y, si los PJs están interesados, la dirección de la prima a la que la condesa se disponía a visitar.

La prima si es visitada, no tendrá muchos detalles que aportar, simplemente esperaba a doña Ana y viendo que se retrasaba envió a los criados a su casa, por si doña Ana se había indispuerto. Los criados se encuentran por el camino con el asunto del secuestro y llevan a la prima la noticia, junto con una nota que había en mitad de la calle, afortunadamente nadie había reparado en ella y el rumor no tenía nombre y apellidos (como era objeto de los secuestradores) sino que la mujer se mantenía en el anonimato. La nota escribe lo siguiente:

“Señor conde de Villamediana: Si desea ver a su mujer aún con vida, mejor será para su bienestar que se aleje de forma inmediata y permanente de la capital de España, y busque alojamiento en otra ciudad. Así molestará menos, y su mujer vivirá mejor, o no vivirá”.

La calle donde se hizo el secuestro está en un barrio no muy lujoso de Madrid, aunque es más amplio que las estrechas callejuelas donde acechan la mayoría de delincuentes, y mas decente que los barrios donde éstos moran. Es muy simple, la calle está compuesta por casa particulares y por una taberna, donde la gente refresca sus gaznates cuando puede; delante de la puerta hay tirado en el suelo, un mendigo ciego, que pide limosna a todo el que entra a refrescarse. Los PJs se encontrarán con la siguiente situación cuando indaguen un poco.

- ♦ El tabernero y los que allí beben no sabrán nada.
- ♦ El mendigo “ciego”: bueno, pues en realidad no es que sea ciego, sólo se lo hace, para dar lástima a los ciudadanos. Sólo hablará por dinero y/o vino; en tal caso dirá lo que vio como si no pasara nada, ignorará su ceguera temporal. Lo que sabe: se acercaron tres tipos a la hermosa mujer y su acompañante. El peli-

rojo atacó directamente al hombre, que no se pudo defender de mas de unas estocadas, a la cuarta o quinta ya estaba en el suelo pidiendo confesión como un desgraciado, los otros dos se encargaron fácilmente de la mujer. Todo había terminado en menos de un padre nuestro, habían subido a la mujer en un coche alquilado, tirado por unos caballos de alquiler también, y se habían esfumado.

- ♦ Los vecinos, léase los particulares, no dirán nada, asegurarán no haber visto ni oído nada. No quieren problemas, aunque siempre se puede aflojar la lengua con algún maravedí, en tal caso contarán lo mismo que el mendigo. Si los PJs aseguran venir de parte del conde o de la justicia (tirándose un farol en el segundo caso), los particulares no hablarán, aunque se les soborne (aunque sí lo harán si son amenazados).

Pues bien, la clave está en que los PJs se den cuenta de que en mitad del interrogatorio, su interlocutor (sea quién sea) a soltado que los caballos y el carro son alquilados. ¿Y cómo saben que son alquilados? Si los jugadores preguntan sobre este punto, sabrán que obviamente los caballos eran alquilados por que llevaba la marca del negocio del barrio que se dedica precisamente a eso, a alquilar caballos y coches, aunque también lo dirá si los jugadores preguntan explícitamente cómo era el carro (cosa bastante lógica). Si el que está siendo interrogado fue sobornado con mucho dinero, o torturado con mucho mérito, comentará éste detalle, pero en principio no caerá en él, y si los jugadores tampoco caen en él, mal asunto.

El alquiler de carruajes está ubicado en el mismo barrio, varias calles alejadas del lugar del secuestro, en dirección opuesta a la casa de la prima de doña Ana de Mendoza.

El negocio está regentado por Agustín Bances, un viejo gruñón, que increpará a los PJs por hacerle perder su precioso tiempo; por supuesto, acorde con su defecto de avaricioso intentará sacar algo de dinero por la información, aunque si los jugadores lo presionan astutamente amenazándolo con incendiar su negocio, comprobar que su negocio está en orden o algo similar, hablará gratis, que bastantes asuntos turbios tiene el negocio como para intimidar a su dueño, que no querrá perderlo por nada del mundo. El negocio se dedica a alquilar coches a los nobles menores o arruinados que no pueden permitirse tener uno de forma permanente, que no son pocos; también hace servicio de transportes a las personas que pueden permitírselo, siendo el propio Agustín el que conduce en tales casos el carro.

Agustín sabrá lo siguiente: en efecto un tipo pelirrojo fue al establecimiento hace un par de días, estaba interesado en alquilar un coche tirado por dos caballos, y se llevó los mejores del negocio, como es menester en tales casos, dejó la fianza correspondiente, para asegurar que el coche volviera a su propietario (esta fianza no cubre el total del costo del alquiler, pero es lo suficientemente alta

como para que los que acuden a este servicio se lo piensen dos veces antes de intentar robar lo que alquilan).

El hombre pelirrojo no quería nada especial, simplemente trajo el dinero y se llevó lo mejor del local, no quiso decir ni su nombre, ni si lo alquilaba para él o para otro; la discreción es primordial, al devolver el carro también fue sólo. El coche fue devuelto hacía poco y aún no lo había inspeccionado por dentro, así que los jugadores tendrán una oportunidad de mirarlo con sus propios ojos, si son suficientemente generosos, claro.

Dentro del carro hay: un resto a perfume femenino, un trozo de la mordaza o algo así y unos restos de matorrales, fuera no hay grandes pistas. Aún así hay algo que destaca sobre el coche: tanto las ruedas, como los cascos de los caballos, así como el interior del coche, están llenos de barro. Los jugadores deberían reparar en este detalle y en el detalle de las ramas que habían en el interior, ya que esto les llevará al sitio dónde han llevado a la condesa.

Además de los indicios del barro y las ramitas, los jugadores encontrarán uno más claro que los llevará a buscar a las afueras de la ciudad, aunque deberán pasar una tirada de Espíritu difícil; evidentemente si los jugadores dicen explícitamente que miran debajo de la silla del conductor, lo verán. Hay una nota, con una letra garabateada muy apresuradamente:

"Llevadla al lugar de reunión usado en otras ocasiones, a las afueras. Allí hablaremos con ella sobre nuestros planes futuros."

Pues bien, eso es todo. A partir de ahí los PJs deberán de ser lo suficientemente lúcidos como para deducir que se encuentra en el Portillo de las Ánimas, ya que han adivinado que el hombre del barón de Rochafriada está detrás de esto, y se reunieron con él dos veces con anterioridad allí. No es una pista directa lo que les llevará allí, pero lo mas probable es que en su desesperación vayan por lo menos a comprobar si efectivamente es allí donde están o no.

EN EL PORTILLO DE LAS ÁNIMAS, OTRA VEZ...

Efectivamente, la condesa está atrapada en el Portillo de las Ánimas, con los 3 hombres con ella. Aunque los hombres no vigilan por si viene alguien, ya que no esperan a nadie, no es raro que se percaten que alguien los asalta. Los jugadores tendrán que tirar Sigilo. Según el número de PJs, pon mas o menos enemigos, aunque no deberían de ser problema para los jugadores. Eduardo Matabuena escapará en caballo en cuanto vea que la pelea le es desfavorable.

La condesa no participará en la pelea, y los PJs podrán ver cómo a pesar de haber sido secuestrada, mantiene la calma y no tiene ninguna herida, tampoco está ni atada ni amordazada. Si los jugadores no entablan conversación ella no lo hará, pero contestará gustosa a las preguntas de los jugadores. En todo momento conservará una actitud fría.

Acto 4: Un Trato de Negocios

9 de julio de 1622

Bien, después del asunto del secuestro, si los PJs han logrado rescatar a la condesa, serán gratamente recompensados y gozarán del favor del conde; en cambio, si no han podido encontrarla el conde les mostrará su malestar a través de Alejandro Ruidiaz.

Ha pasado más de un mes desde que Villamediana requiriera los servicios de los PJs por última vez, y no habrán tenido noticia alguna sobre el noble al que sirven, pero tampoco habrán tenido noticias de los enemigos del Correo Mayor. Hasta hoy, cuando Alejandro conviene con los PJs otra cita, en el mismo cerro de siempre, pero esta vez será a la puesta de sol.

LA QUERIDA DEL REY

Alejandro se hará de esperar nuevamente, y cuando llegue las sombras ganarán terreno con asombrosa celeridad. Esta vez, Alejandro ni siquiera se bajará del caballo que lo transporta, simplemente saludará de forma mas o menos cortés y empezará a hablar:

"Bien, mis queridos compañeros, esta vez el asunto que me trae aquí es mucho mas importante de lo que el conde y yo mismo deseamos, pero los tiempos en los que vivimos nos obligan a dejar caer sobre vuestros hombros tareas importantes, que deseáramos hicieran gentes mas apropiadas, ya que nuestros espías están siendo muy vigilados y tienen cada vez menos capacidad para obrar."

El asunto, como ya he dicho, es de suma importancia para el futuro de mi mentor, por lo tanto espero que vean que también es importante para su futuro. Pero antes debe ser hecha una tarea sencilla pero de vital importancia."

Esta tarea a la que me refiero obedece los deseos del propio Rey Nuestro Señor y es la que sigue: la bella Elvira Menéndez, joven y hermosa hija de un importante comerciante local está siendo cortejada por un hidalgo ruin que la quiere para él, cuando sabe muy bien, que las queridas del Rey Nuestro Señor no son para gentes del pueblo. Así pues, deben ustedes darle un escarmiento a ese traidor a la Corona esta misma noche, acero en mano."

El muy bellaco, fue expulsado por los criados de la casa la semana pasada, pero hace unos días volvió con unos amigos suyos bien armados y los pobres criados salieron corriendo de vuelta a la casa con sus garrotes como únicas armas. Así que el Rey de las Españas desea dar un escarmiento a tan insolente muchacho, aunque si alguno muere durante la refriega no será de mucha importancia. Es muy posible que esta misma noche, envalentonado por su último triunfo vuelva a cortejar a la moza, pero no sabemos con seguridad cuando ocurrirá. De todas formas yo me enteraré por mis propios medios y os esperaré al día siguiente aquí a esta misma hora, entonces os comunicaré cual es el importante encargo que tiene el conde

para vos. Aquí os doy la dirección del comerciante y de su muchacha. Hasta entonces."

Los PJs se tendrán que dar prisa para entrar en la ciudad antes de que cierren las puertas. El cortejo por parte del joven hidalgo no se hará esa noche sino la siguiente, así que los PJs la pasarán en vela.

10 de julio de 1622

Cuando pasen un poco de las 12 de la noche, los PJs verán cómo se acerca un grupo silencioso de jóvenes, y al cabo del rato también apreciarán cómo llegan un grupo de músicos que se pondrán a tocar canciones de amor hacia la ventana de la querida del Rey. La refriega no tiene ninguna importancia, así que no te pases. Los jovencitos echarán a correr en cuanto reciban alguna herida profunda, aunque los músicos por supuesto no esperarán a ser heridos para huir.

UNA NUEVA EMPRESA

11 de julio de 1622

Acaba de anochecer y los PJs esperan a Alejandro en el cerro, como siempre. Cuando éste llegue, sorprendentemente les hará entrar en el carruaje, que es bastante lujoso. Alejandro dirá que el asunto es muy importante y debe ser discutido a conciencia así que el cochero dará vueltas por Madrid y los alrededores mientras el asunto queda claro. Por supuesto las cortinas van totalmente cerradas y dentro habrá muy poca luz (sólo se verán las siluetas de los presentes) para que nadie logre ver quién va dentro.

El asunto es el siguiente: hay un noble en las cercanías de Guadalajara que desea conseguir poder, tanto tierras y dinero como posición en la corte. El noble es el marqués de Roncesvalles, enemigo del conde de Villamediana desde sus edades mozas por asuntos que no vienen al caso. Como se ha dicho antes, desea obtener poder, y sus planes son entrar en la vida política de la corte por la puerta grande, y para ello tiene un importante negocio que ofrecer a los nobles más importantes de la capital, para así ganarse su apoyo. Dicho negocio será propuesto en 4 o 5 días a un grupo de nobles que están interesados en lo que les tiene que ofrecer, en las cercanías de Guadalajara, en un castillo medieval que, pese a estar abandonado desde hace siglos, ha sido acondicionado para la ocasión. El castillo medieval pertenece a un noble menor al servicio del marqués de Roncesvalles llamado Álvaro Valdivieso.

Pues bien, el conde de Villamediana está enormemente interesado en lo que el marqués ofrece, y ha movido sus hilos y ha cobrado muchos favores para poder enterarse del asunto. Así es cómo ha llegado a sus oídos la cita que va a tener lugar. Inmediatamente ha seguido moviendo sus hilos y ha seguido cobrando favores, hasta conseguir que el conde de Mayorga haya sido invitado a la negociación. De este modo Villamediana quiere que alguno de

los PJs se haga pasar por dicho conde, y el resto sea su guardia. No hay alternativa: los demás espías de Villamediana tienen las manos atadas, y ya que los PJs hace poco que sirven al Correo Mayor, nadie sospechará quién está detrás de todo. La elección del que interpretará al conde la harán los propios PJs.

El negocio en realidad esconde tras sí una burda subasta, y los PJs deben ser los que negocien; no se sabe cuantos nobles irán ni quienes serán, pero los PJs deben conseguir a toda costa el objeto que se subasta, si no es por medio de la negociación, por cualquier otro medio, pero es fundamental que los PJs lo consigan. El séquito que acompaña al supuesto conde estará formado por el cochero (que será Álvaro Jiménez si ningún PJ tiene la habilidad adecuada), una pequeña guardia personal y el resto serán criados de diferente índole. Los guardias serán los PJs aunque ni el cochero ni los criados podrán llevar las armas (al menos a la vista) debido a su condición de servidumbre; los PJs si que las llevarán, tanto el falso conde como sus guardaespaldas.

Después de que Alejandro cuente todo esto a los jugadores, entregará una serie de papeles, que indicarán datos como el dinero, las tierras y la influencia que pueden llegar a ofrecer el ficticio conde de Mayorga a cambio de los papeles (sí, en realidad lo subastado son unos importantes documentos oficiales). Es evidente que los PJs no van a negociar en nombre de Villamediana así sin más, se tendrán que atener a lo que ponga en los papeles como máximo, donde además se les indica el camino más apropiado para llegar hasta el castillo situado en Guadalajara, el día exacto de la reunión y cosas por el estilo. En ningún caso los papeles darán indicaciones sobre cómo negociar o cómo actuar.

Sería aconsejable que apuntaras en una lista los bienes con los que tienen que negociar los jugadores, y no que simplemente se imaginen que tienen esa lista, ya que las cosas con las que negociar serán muy importante en las futuras entrevistas. Invéntate algunas tierras para ofrecer, la suma de dinero máxima y algunos favores de cortesanos. Éstos cortesanos evidentemente deben favores a Villamediana, y él se los hará pagar sirviendo al marqués de Roncesvalles.

Después de esto Alejandro informará que el día antes de la reunión se reunirá con los PJs a 3 kilómetros de Madrid, por el camino indicado en los papeles una hora después del alba, allí es dónde seguirán solos.

Lo que los jugadores deberán conseguir para Villamediana son unos importantes documentos oficiales, unos documentos de Francia, sobre donde estallará la guerra en 1635. Quién sabe si estos documentos tendrán algo de cierto o no. Y cómo llegaron a poder del marqués nadie lo sabe, pero se dice que algún aliado tiene por las tierras del norte.

Los jugadores sólo sabrán a través de Ruidiaz que el objeto tan importante serán unos legajos oficiales.

LA NEGOCIACIÓN

14 de julio de 1622

El día 14 será el día antes de la negociación, y los PJs se encontrarán en el lugar indicado. Alejandro acudirá acompañado de varios jaques, como medida de protección, y les entregará un lujoso carruaje y tantos caballos como guardias personales lleve el conde de Mayorga; los criados personales irán andando al lado del carro. Por último, les presionará diciendo que Villamediana ha cobrado muchos favores y ha hecho muchos sacrificios como para que ellos lo echen a perder todo. Dará 100 reales al falso conde para gastos, les deseará suerte y marchará con los jaques.

15 de julio de 1622

A mediodía llegarán al castillo después de haber pasado la noche en la posada prevista según las indicaciones recibidas a través de los papeles. El castillo efectivamente se encontraba abandonado y ha sido habilitado para la ocasión, lo que se nota por los pocos elementos que amueblan las estancias. Debido a lo grande que es el castillo y las escasas personas que lo habitan durante las negociaciones habrás pasillos y estancias enteras que no se utilicen siquiera.

El carro será llevado a las caballerizas que hay a unas decenas de metros del castillo, los criados serán alojados en la primera planta junto con el resto de sirvientes de los nobles invitados, la segunda planta será para los nobles propiamente dichos (así que los PJs guardias estarán en la primera planta y el conde en la segunda, aunque pueden verse siempre que quieran, claro), y la planta baja para la servidumbre del marqués de Roncesvalles. La primera planta alberga habitaciones que en su día fueron bastante lujosas, pero aún así los criados no tendrán muchas comodidades. No así los nobles, que disfrutarán de una habitación no muy lujosa pero de todas las comodidades que la servidumbre del anfitrión pueda proporcionarle. En cualquier momento los nobles podrán hablar con cualquiera de sus criados por supuesto (este detalle es importante, así el PJ noble podrá inmiscuir mas o menos al resto de PJs o podrá consultar con ellos mas o menos).

El mismo día de su llegada el marqués hará una visita a todos los nobles que han llegado goteando a lo largo del día, incluyendo al PJ. El PJ que sea el guardia personal podrá estar presente. Se presentará el marqués ante el conde de Mayorga como corresponde según el protocolo (las tiradas de *Etiqueta* empiezan ahora, pero no terminarán) y comunicará al PJ que al día siguiente se harán las presentaciones formales entre todos sus invitados, que el resto de la noche será para reposar del viaje y que está muy satisfecho por que haya cumplido con su ruego de llevar menos servidumbre que la acostumbrada (se disculpará comentando que si todos los nobles llevaran a su séquito normal, el castillo sería un caos); en seguida ofre-

cerá a sus propios criados si algo les hiciera falta a él o a su protector y pondrá todos los caballos de la caballeriza a su disposición o a la de sus criados, ofreciendo también los terrenos cercanos al castillo para la caza en los ratos libres (los perros de caza también están a su disposición). Pero no sólo ofrecerá a toda su servidumbre, también les presentará a dos de sus sirvientes mas importantes: Marcos, el mayordomo principal que administra toda la servidumbre del lugar y que sirve a la familia desde hace años y Lucas Sarmentero, jefe de la guardia personal del marqués y encargado de la seguridad del castillo. Si todos los PJs se reúnen en la habitación del noble, será entonces cuando se hagan las presentaciones, para que así todos conozcan de primera mano a los tres PNJs.

16 de julio de 1622

Al día siguiente uno de los PJs que se haga pasar por criado recibirá la noticia de que el conde de Mayorga es esperado a media mañana en los salones principales del castillo, junto con sus guardias, aunque éstos se quedarán en un claro segundo plano. Allí se harán las presentaciones oficiales. Los asistentes serán:

- ♦ **Conde de Mayorga:** El PJ.
- ♦ **Conde de Guisa:** Rápidamente los dos jugadores presentes reconocerán a José, el supuesto pícaro que los acompañó en la primera sesión. Va acompañado por Eduardo Matabuena. Los dos reconocerán al PJ que se hace pasar por conde y a sus guardias personales. Por ahora actuarán con normalidad y no los delatarán.
- ♦ **Duque de Anjou:** Extranjero con algunos contactos en la corte española y mucha influencia en las relaciones internacionales...
- ♦ **Conde de Guadalmedina:** un candidato como otro cualquiera. Bien relacionado con el secretario real.

El duque de Anjou ha sido enviado por el mismísimo rey de Francia, esto es porque los papeles son unos documentos oficiales que compromete a Francia, así que ha enviado a un noble de confianza para que se haga con los legajos. La hermana del rey de Francia es la reina de España (Isabel de Borbón) y por ese motivo el duque ofrecerá los favores de la mismísima reina de España, entre otras cosas que te inventes. A pesar de que la oferta del duque es bastante buena, quiere asegurarse los papeles, por ello los buscará clandestinamente.

Hace bien el duque, pues al final el marqués aceptará la oferta de Guadalmedina que le ofrece unos cargos como el de caballerizo mayor, buenas relaciones con el maestro personal del rey, con el famoso e importante cortesano duque de Aceda, y otras cosas, no por que la influencia de la reina sea despreciable, sino por que el marqués cree que tal proposición es un farol (aunque en realidad no lo es).

Además, cada noble tendrá un número variable de hombres personales que actuará de guardaespaldas (depende del número de PJs, que todos los nobles tengan

aproximadamente el mismo número de guardaespaldas, uno arriba o abajo), y todos estarán presentes, pero apartados de la gran mesa donde estarán sus señores. Entre ellos estará Eduardo Matabuena y todos los PJs que actúa como protector del conde de Mayorga.

Bien, el marqués de Roncesvalles se disculpará por no esperar ni un día para iniciar las negociaciones alegando estar reunidos el menor tiempo posible para así no levantar sospechas. Así que nada más terminada la comida, irá al grano y escuchará las ofertas que tienen que hacer los candidatos. Los distintos candidatos harán sus ofertas, algunos más serias que otras, pero sobre todo la más jugosa de todas, la del conde de Guadalmedina.

Después de que las ofertas sean realizadas, el anfitrión pedirá un par de días para sopesar las ofertas y decidirse por alguna de ellas. Es recomendable que los PJs que participan en la reunión sientan que se les escapan los papeles en favor de Guadalmedina.

El marqués dará libertad a los presentes para hacer lo que les guste hasta que se decida, entonces se retirará.

En realidad José también se hace pasar por noble, y aunque el origen de su sangre no es nada despreciable, en absoluto llega a ser un conde. El barón de Rochafrida ha sido el encargado de organizar el asunto igual que Villamediana ha jugado sus cartas de la misma manera.

LA PARTIDA DE CAZA

Después de la comida y las negociaciones, cada noble se retirará a sus aposentos, donde al cabo de un rato se acercará el jefe de la guardia, Lucas Sarmentero y hablará con el PJ noble. Él mismo ha organizado una partida de caza que saldrá en unos momentos, y si el conde de Mayorga desea ir para distraer sus ocios, podrá ir. Además podrá ir acompañado de quien guste (si lo desea podrá llevar a los otros PJs y a Álvaro Jiménez).

La partida de caza llevará toda la tarde, pero cuando vuelvan por el camino principal hacia el castillo serán emboscados por entre 15 y 25 jaques que están ocultos entre la maleza, apostados en lo alto de árboles, etc. Lucas Sarmentero, que acompaña la comitiva gritará a pleno plumón que huyan, y todos empezarán a huir. Estaban en las cercanías del castillo así que no hay problema: en cuanto todo termine se hará patente que los nobles han sido los blancos del ataque (no todos los tiros han ido hacia ellos, pero sí que han sido blanco de más proyectiles que la mayoría). El duque de Anjou ha recibido dos tiros, el conde de Guisa otros dos y Guadalmedina uno (aunque han recibido más tiros que han fallado por poco). El PJ noble habrá sufrido también 3 o 4 tiros, aunque se debería fallar alguno (es más para intimidar y herir un poco que un ataque mortal; hiere también a algún otro PJ, y otros que acompañaban a los demás nobles, pero aclara que los objetivos fundamentales han sido los nobles).

Esta emboscada ha sido planeada por el duque de Anjou y los hombres que ha contratado; él en realidad no ha

recibido ningún tiro, sino que en mitad de la confusión se hizo dos pequeños cortes con daga para sangrar un poco. Lo normal es que los PJs no se preocupen si los tiros recibidos han sido reales o no, pero si preguntan, todos los nobles estarán de muy mal humor y no se dejarán atender nada más que por sus médicos privados, galoparán a todo correr hasta el castillo e inmediatamente se refugiarán en sus aposentos. Por supuesto el duque hará lo mismo.

Mientras los PJs están en la cacería han ocurrido varias cosas: Marcos, el mayordomo principal ha sido secuestrado por los criados del duque de Anjou, para ser torturado y que hable sobre dónde están los papeles. Si los PJs preguntan les dirán que no está disponible y le atenderá otro criado, aunque pueden investigar más y enterarse de que ha desaparecido.

Un criado de los PJs (uno cualquiera) también ha desaparecido sin dejar rastro, aunque en este caso el responsable es el conde de Guisa que lo torturará para que declare que los PJs trabajan para Villamediana. El criado estará en la posada del pueblo de Villaviciosa de Odón, por si a los PJs les da por apostar a un criado suyo allí o algo así, pero es difícil que lo encuentren.

Un criado del conde de Guisa hablará con un criado de los jugadores y les citará de parte de su señor esa medianoche en las caballerizas. Por supuesto el criado informará a los PJs.

A la cacería irán todos los nobles, pero los jugadores pueden negarse a ir sin insultar al anfitrión. Es una buena idea aprovechar la tarde para buscar los papeles por su cuenta. Podrán no ir a la cacería o ir sólo algunos y que el resto hagan lo que tengan que hacer. Esto es decisión de los jugadores aunque si van de caza los papeles, los falsos, serán robados esa misma tarde por los hombres del duque.

A la llegada al castillo el marqués que estaba en su despacho estudiando las ofertas (no fue a la cacería) se mostrará escandalizado y asegurará a todos los nobles (irá a cada habitación para hablar con cada uno de ellos) que podrá a sus hombres a rastrear a los emboscadores. La cena la hará cada noble en sus aposentos para mayor tranquilidad es éstos.

Si los PJs desean participar en la investigación, el marqués no los dejará con rotundidad, aunque siempre pueden coger por su cuenta unos caballos, ir al lugar del tiroteo y seguir las huellas, con las correspondientes tiradas de *Rastrear*.

En efecto el marqués pondrá a investigar a sus hombres sobre lo que ha ocurrido en la cacería. El resultado es que en el futuro los investigadores volverán habiendo encontrado el campamento de los poco más de 20 jaques que atacaron la partida de caza. Hablaban español, ya que aunque trabajan para el duque francés, éste los ha contratado en nuestras tierras por bastantes reales. Ésta información que le llega al marqués (la del campamento apostado a unos minutos del castillo en mitad de su bosque) acongojará al anfitrión y por eso se apresurarán las cosas en el futuro, terminando todo mucho antes de lo esperado.

BUSCANDO LOS LEGAJOS

Esta escena se puede jugar en cualquier momento durante la estancia en el castillo, la iniciativa recae totalmente en los jugadores, así que pueden que no la jueguen, o puede que la jueguen sólo una parte de ellos. El momento ideal sería durante la caza, si no han rechazado la propuesta.

Si los PJs viendo que van por detrás en la carrera para conseguir los legajos se interesan por la ubicación de éstos o si se interesan por el lugar donde guarda su anfitrión las cosas importantes, podrán descubrir que las guarda en sus aposentos personales (muy lógico, por otra parte, así que quizás vayan directamente allí sin necesidad de sobornar o presionar a algún criado), en la planta mas alta del castillo. Ésta información la pueden obtener de distintas maneras (si no se les antoja lógico y van directamente) aunque la más directa es secuestrar al propio marqués de Roncesvalles y hacerle hablar, aunque es una de las opciones más peligrosas, por lo que sería recomendable que en vez de hacerlo directamente con su anfitrión, lo hicieran con algún hombre de confianza que le sirva y que se echará en falta menos, por ejemplo Marcos el encargado de la servidumbre de todo el castillo o alguno de sus ayudantes que llevan mas tiempo sirviendo con él (el encargado de la cocina, el encargado de las caballerizas, la vieja encargada de la limpieza... todos son sirvientes que el anfitrión ha traído desde su propia casa y les sirve hace tiempo).

Todos los sirvientes sabrán únicamente que el marqués, desde que se hospeda en el castillo, hace algo mas de una semana preparando la reunión, pasa mucho de su tiempo libre en sus aposentos, y que saben que allí guarda cosas importantes, aunque no es seguro que allí esté lo que buscan; en cambio si atrapan a Marcos y les hace hablar, éste dirá que en efecto es allí donde guarda los legajos, pero que no sabe donde. También pueden intentarlo con el guardia personal del marqués de Roncesvalles, aunque esto es peligroso en cuanto que va armado y sabe utilizar las armas que porta, por supuesto. Les dirá lo mismo que Marcos.

Por supuesto los sirvientes no hablarán de primeras, hace años que sirven a su señor y le son bastante fieles. Lo anteriormente expuesto es todo lo que saben y sólo lo dirán si los jugadores saben sacárselo de forma adecuada.

Como se puede ver, hay bastantes personas que saben que el marqués guarda receloso cosas de cierta importancia en sus aposentos, y es que el marqués aunque no es tonto, se deja llevar por su afán de proteger las cosas tan valiosas que han caído en sus manos, y cualquiera que esté cerca de él o de su mayordomo mas directo (Marcos) sabe de la opresión del marqués por mantener algo tan importante. Opresión que llega a convertirse en obsesión y desconfianza clara hacia cualquiera. Eso mismo es lo que nubla a cualquiera la inteligencia y hace que cualquier observador pueda adivinar, incluso sin proponérselo, que tal actitud viene provocada por responsabilidades demasiado fuertes en una voluntad débil.

El día 16 por la tarde Marcos será secuestrado por el duque de Anjou —en realidad por sus criados, ya que el duque está en la cacería—. Si los jugadores tienen la misma idea pero la llevan a la práctica después no lo encontrarán, pero si lo hacen antes, será el duque el que no lo encontrará. De éste secuestro sólo se enterará el anfitrión y unos pocos sirvientes más, ya que no hay necesidad de alertar a sus invitados sobre la desaparición de su mas fiel y allegado servidor, pero tampoco se quedará de brazos cruzados y le extrañará la repentina desaparición de Marcos (sospechará de sus cuatro invitados) e informará al responsable de su seguridad para que ponga en movimiento a los soldados que trabajan para él para mantener la seguridad durante la estancia (el hombre de confianza del marqués, mas 5 hombres bajo sus órdenes). Pero esto no será lo único que hará el marqués: supone (no sin razón) que esta desaparición tiene que ver con los legajos, así que irá a sus aposentos, donde los guarda y los cambiará por unos falsos que tendrán información sin valor. Los verdaderos los llevará siempre encima.

El puesto de Marcos será sustituido por otro sirviente, así que si alguno de los PJs pregunta por él vendrá el sustituto y excusará a Marcos diciendo que está muy ocupado. Si los PJs le sonsacan la información al sustituto les dirá lo mismo que un criado cualquiera (que el anfitrión pasa mucho tiempo en sus aposentos y que se rumorea que allí guarda cosas importantes) aunque a pesar de conseguir la información llegarán tarde.

Si no llegan tarde y consiguen entrar en la habitación del marqués de Roncesvalles, convenciendo u obligando a los dos soldados al servicio de Lucas Sarmentero que hay siempre en la puerta, podrán encontrar los legajos.

El duque de Anjou tiene un grupo de 20 hombres acampados al este del castillo: están a 5 minutos a caballo y pueden aparecer en cualquier momento. Al principio el duque no se arriesgará a enemistarse con 4 importantes representantes de la corte española, pero más adelante si que lo hará, todo por llevarse los papeles verdaderos.

LA CITA

El supuesto conde de Guisa quiere proponer un trato al grupo de PJs. Sabe que éstos trabajan para Villamediana y que el marqués de Roncesvalles no aceptará su oferta si llega a enterarse, así que son los espías del barón los que tienen ventaja en estos momentos.

José se llevará consigo a Matabuena y a unos criados más para su protección (según número de PJs, pero que el conde de Guisa tenga las de ganar), y además él irá armado con dos pistolas y un acero. Si los PJs van todos o sólo va el supuesto conde es decisión suya. En cualquier caso José irá media hora antes a las caballerizas que están a unas docenas de metros del castillo y pondrá a sus escoltas apostados de forma que tenga el sitio controlado. Lo que hagan los PJs puede modificar el curso de la cita:

pueden ir antes que el barón para hacer algo parecido, pueden ir a la vez y que se encuentren mientras preparan la "bienvenida" o pueden ir a la hora acordada y estar en clara desventaja.

En principio si van a la hora, o van antes pero José ya ha preparado la bienvenida, se dejen ver tan sólo José y Matabuena. Si la cosa se pone fea, los criados saldrán amenazantes de los oscuros rincones y si los PJs atacan sin piedad, saldrán los guardaespaldas en defensa de su señor.

La cita tiene el propósito de usar a los PJs en beneficio del barón, por eso el grupo de José por ahora no quiere matarlos, aunque lo hará si las cosas se ponen muy turbias, pero su intención no es acabar con unos simples espías de Villamediana. Lo que desea es aprovecharlos para sus propósitos, que son conseguir el objeto de la negociación, importante para sus planes futuros.

Puesta así las cosas, el barón, que irá en son de paz (sus acompañantes sólo son medidas de protección, y tienen la orden de atacar sólo si atacan los jugadores), empezará presionando a los PJs de que él sabe que trabajan para Villamediana y que pueden hacer que la información llegue a oídos de su anfitrión (amenazará con la prueba de la palabra del criado de los PJs que él ha secuestrado, y aunque la palabra de un criado no es mucho, menos es nada, y además los PJs tampoco pueden probar que no trabajan para Villamediana). El marqués sin duda alguna los expulsará, eso si no los ahorca a todos en el árbol más próximo, y no habrán obtenido nada para quien trabajan, lo cual podría sentarle muy mal. En cambio, si aceptan el trato que les propone el conde de Guisa, alguna información podría llevarles a Villamediana, lo cual sería mas de su agrado. Está claro que los jugadores pueden amenazar con dar a conocer que trabajan con el barón de Rochafriada, y en tal caso José dirá que eso no molestará a su anfitrión y que él sí es un verdadero noble, no como el PJ, seguro que el marqués de Roncesvalles no se cree que un conde se disfrazó de pícaro meses atrás (sí, exacto, mentirá como un bellaco para hacer ver a los PJs que están en una situación desfavorable).

El trato es el siguiente: los jugadores cederán parte de las ofertas que han traído de parte de Villamediana a José, éste las hará suya y podrá mejorar notablemente su oferta, haciéndose así con lo que vino a buscar, al tiempo que los PJs abandonarán de inmediato el lugar, apartándose así de las negociaciones de forma permanente. El objeto estará para ellos perdido. A cambio el barón dará cierta información que él posee y que seguro interesa al conde de Villamediana.

José no dirá nada sobre la información que oferta, y simplemente dará su palabra de honor de que cumplirá con su parte del trato y que la información que les proporcionará satisfará al hombre para el que trabajan. Si los jugadores insisten mucho, lo único que dirá sobre esa información será que concierne a ciertos trapos sucios que tienen algunos allegados del conde. Cuando acabe de hablar, el conde de Guisa dará unos momentos para que los

PJs mediten la oferta, aunque la respuesta debe ser en ese mismo momento, y no dará ni unas horas a los PJs para decidirse; si no se llegan a decidir lo tomará como un no. José amenazará con que al día siguiente por la mañana hablará con el anfitrión y llevará su prueba, acto seguido se irá. Matabuena y los guardaespaldas que acompañan a José se irán alejando cuidando sus espaldas.

José en realidad no tiene pruebas de que los PJs trabajan para el correo mayor (sólo la palabra de un criado, que no es mucho), pero no dudará en el futuro de inculparlos aunque si el supuesto conde de Mayorga lo niega, será la palabra de un supuesto noble contra la palabra de otro supuesto noble.

UN DESENLACE APRESURADO

La noche del día 16 al 17 todos los nobles serán llamados a altas horas de la madrugada al comedor, con las consiguientes disculpas del marqués. El motivo de tan extraña reunión y tan precipitada es que hay pequeñas dificultades sin importancia que van a provocar el adelantamiento de los hechos. La cuestión es que para la seguridad y la confidencialidad de los asuntos que traen entre manos los cinco nobles (ya que la seguridad física está garantizada), el castillo será desalojado a primeras horas del día, empezando en ese mismo instante los preparativos para la marcha del lugar. Por la mañana, antes de la despedida definitiva, el marqués habrá tomado una decisión y la transmitirá. Mientras comunica todo esto el marqués de Roncesvalles se mostrará muy nervioso y sudoroso.

Después de que el anfitrión comunique todo esto se irá sin dar muchas explicaciones mas y disculpándose de forma sincera por los contratiempos, dejando a todos los nobles con la boca abierta, sobre todo a José, que ve cómo sus planes (fueran cuales fueran después de la cita esa misma noche con los PJs) se ven frustrados.

En realidad la integridad física de los nobles sí que está en peligro, o eso cree el marqués. Las investigaciones que iniciaron algunos hombres a su servicio sobre el ataque en la partida de caza han dado sus frutos: es fácil seguir las huellas de tantos hombres y llegaron al campamento de los hombres contratados por el duque de Anjou. Los hombres permanecían silenciosos y preparándose para un ataque o una expedición. Tal cosa escandalizará y enloquecerá al marqués, que ya bastante preocupado estaba con la desaparición de Marcos, así que ordenará de inmediato el desalojo del castillo.

Si los jugadores indagan lo suficiente entre los criados se enterarán de algunos rumores, aunque no lo confirmarán ni los criados con mas confianza ni el propio marqués. También es posible que ellos mismo decidan ir al lugar y seguir las huellas.

LA IGLESIA DEL PUEBLO

Durante toda la madrugada el castillo bullirá de actividad: todos los criados están bastante estresados por tener

tan poco tiempo para recoger, multitud de ellos salen y entran de todos los aposentos de los cuatro nobles, el marqués está desaparecido y hay gran actividad en las caballerizas. En mitad de este ambiente los PJs verán cómo de las caballerizas sale un jinete embozado acompañado de unos guardaespaldas: con una tirada de Espíritu podrán reconocer la melena rubia y los ojos del duque de Anjou. Los jinetes saldrán a todo galope en dirección al pueblo.

En mano de los jugadores está el seguirlo o no, ya que evidentemente tienen libertad para salir del castillo cuando quieran. Si les siguen no tendrán que hacer tirada alguna si van a una distancia prudencial, ya que los jinetes van concentrados en sus monturas. Entrarán en la calle principal del pueblo y avanzarán hasta el final, donde se sitúa la iglesia, donde desmontarán de los caballos y entrarán por la puerta principal.

La iglesia es la construcción mas grande y sólida del pueblo, aunque es de madera y no de piedra, y parece que el anterior invierno ha sido crudo y parte del campanario está derruido y aún no han empezado los preparativos de reconstrucción.

Si los PJs quieren entrar por la puerta principal lo tendrán crudo, ya que ésta, como todas las puertas de las iglesias hacen mucho ruido; por atrás está la puerta que da a la casa del párroco y de ahí al interior de la iglesia, aunque tendrán que luchar contra un par de cerraduras, y en silencio. Por el campanario derruido también pueden enterarse de lo que pasa en el interior, con las consiguiendo tiradas de *Trepar* y *Sigilo*.

En el interior podrán ver u oír cómo hablan el duque de Anjou y Lucas Sarmentero, el jefe de la guardia personal del marqués. El duque ofrecerá posición y favores a Lucas si éste le dice dónde están los papeles verdaderos, Lucas aceptará y dirá que los tiene encima el marqués, que los cambió por papeles falsos cuando desapareció el criado; entonces el duque planeará el ataque al alba.

Cada uno de los dos llevará un número de guardaespaldas similar, que dependerá del número de PJs, de forma que puedan matar tanto al duque como a Lucas, pero que por lo menos se lo piensen más de una vez y que les cueste más de un arañazo, muéstrales que la mejor opción no era la de atacar. En principio esta escena es para espiar.

17 de julio de 1622

Los preparativos están a punto de acabar, y en el patio del castillo están todos los carruajes dispuestos, con sus cocheros preparados (Álvaro Jiménez en el carruaje de los PJs),



los demás carros que acompañan a cada noble esperan en las afueras del castillo, cargados con todo tipo de cosas, los criados van de un lado para otro ultimando los detalles del viaje y empieza a amanecer. Los cinco nobles se han reunido de nuevo, para zanjar de manera definitiva la cuestión. El marqués hablará:

"Bien, mis queridos señores. Todo esto llega a su fin, de manera que voy a empezar por serles sincero y comunicarles que mi habitación ha sido registrada por alguien. Allí era dónde guardaba los legajos tan importantes que todos tenemos en tan alta estima, y éstos han desaparecido. El desgraciado incidente ocurrió en la noche de

ayer, mientras cenábamos. El intruso o intrusos no han tenido piedad y he perdido a dos de mis mejores hombres que guardaban la entrada de mis aposentos..."

Efectivamente, así ha ocurrido: los hombres del Duque de Anjou lo hicieron, después de haberle sacado la información a Marcos. Desafortunadamente para el marqués, el duque de Anjou sospecha de la reacción de su anfitrión, que no ha sido mas que callar; así pues se ha puesto a estudiar los papeles y ha descubierto que son falsos, lo que explica la reacción del marqués: aún tiene los papeles verdaderos en su poder.

DESENLACE ACCIDENTADO

El marqués no podrá seguir con el discurso que estaba dando, ya que será interrumpido por varios disparos seguidos de los consecuentes gritos. En ese momento la confusión se apodera de la situación. Los PJs se ven atacados por 18 hombres que están al servicio del noble francés (los dos que faltan están en el exterior esperando al francés para protegerlo en su huida) y todos los criados y servidores de los nobles entran en el comedor, ante la estupefacción de los señores. Si hay algún PJ o PJs fuera, Álvaro Jiménez lo intentará convencer para que se repliegue junto con los demás, y si no lo hace será masacrado por los atacantes. La única forma de salir con el pellejo intacto, de momento, es replegarse al comedor.

El comedor será invadido por una muchedumbre de sirvientes, algunos de los cuales serán degollados sin piedad por los atacantes mientras el resto intenta huir de las cuchilladas.

El marqués alentará a todos a atacar, y él mismo se pondrá a luchar furioso dando estocadas a todos, con el conde de Guadalmedina y el responsable de la seguridad al servicio del marqués a su lado. José y Matabuena junto con otro hombre a su

disposición lucharán en una esquina alejada de la puerta principal del comedor. Los PJs junto con Álvaro Jiménez (que sólo lleva una daga) serán atacados por el grueso de los atacantes, al ser mas (según también el número de PJs). En total suman por ahora 7 defensores + PJs (que deberían de ser al menos 4 o 5, sino recalcula el numero de enemigos) frente a los 18 atacantes; por supuesto los PJs se llevarán alguno de los que sobran, el resto que sobra lo combatirá Matabuena y su grupo.

El francés, por su parte, aprovechará el tumulto de la refriega y de un rápido movimiento se pondrá a la espalda del marqués de Roncesvalles y lo amenazará con una daga para que les dé los papeles, éste obedecerá fielmente y acto seguido el francés no dudará en apuñalarlo. Después escapará por la puerta, seguido de Lucas Sarmentero y uno o dos hombres más mientras el marqués grita: “*¡¡¡Me los ha quitado!!! ¡¡¡Me los ha quitado!!! ¡¡¡Se lleva los papeles!!!*”, presa del pánico. Los defensores serán contenidos durante varios turnos por los atacantes, que terminarán retirándose.

Después del combate el resultado será el siguiente: José está muy malherido (se quedará escupiendo sangre sobre el suelo mientras se aprieta el estómago con la mano), pero aún vive; a su lado Matabuena está levemente herido pero en pie y con fuerzas para luchar (si los PJs quieren rematarlos, lo podrán hacer, pero Matabuena les dará guerra y se perderán la escena de la persecución); el tercer hombre que luchaba junto a ellos ha muerto, el marqués se desangra y pide confesión, Guadalmedina tiene herido el brazo izquierdo pero no es grave. El responsable de seguridad no está herido. Álvaro Jiménez se escondió a mitad del combate y parece que no recibió mas que algunos arañazos. El marqués, chillando como un cerdo degollado instará a todos a recuperar los legajos; acto seguido Guadalmedina seguido por algunos miembros de la guardia del marqués seguirá a los fugitivos. También irá Matabuena con un par de hombres más a su servicio, y José quedará en el sitio.

A la salida verán cómo el carruaje del duque de Anjou se aleja de forma apresurada. Afortunadamente todos los carros estaban preparados para partir, y Guadalmedina junto con dos criados de éste, el cochero y el soldado del marqués saldrán en persecución de los papeles. Lo mismo hará Matabuena, que se verá acompañado por el cochero y otros 2 criados que saben utilizar las toledanas (pero no son muy diestros). Es de suponer que los PJs también saldrán en su busca, con Álvaro Jiménez como cochero, aunque algún PJ prefiera coger alguno de los caballos que hay ensillados junto a los carros...

Habrán cuatro carros en la persecución: los que escapan (el duque y Lucas), el carro de Matabuena y el carro de Guadalmedina, aparte de los PJs que vayan a caballo que tirarán por *Cabalar* en vez de *Conducir Carruaje*.

A partir de éste momento puede ocurrir cualquier cosa, según sea el resultado de la persecución: pueden escapar los franceses, o pueden quedar atrás algunos de los perseguidores. Lo que está claro es que si los PJs quieren los papeles, deberán pillar al duque.

Eduardo Matabuena querrá conseguir los papeles, pero no luchará con los PJs si se ve en clara desventaja. Con Guadalmedina no luchará por la misma razón. Si los PJs hacen parar el carro y consiguen los papeles y Guadalmedina está presente (no se ha descolgado de la persecución) exigirá a los PJs que le entreguen los papeles; igual pasará si vuelven al castillo con los papeles (siempre pueden mentir y decir que en realidad no los tienen). La única forma de conseguir los legajos es alcanzar al carruaje, detenerlo y luchar, y posteriormente luchar con los que no se descolgaron de la persecución, si están dispuestos a luchar, que siempre pueden los PJs ser demasiados...

También puede ocurrir que los jugadores se hayan adelantado al duque de Anjou a la hora de secuestrar a Marcos, en ese caso, el duque lo intentará con otro de los criados y llevará a cabo el mismo plan. Ordenará a sus hombres entrar en la habitación durante la cena del día 17. Aún así los jugadores pueden entrar antes y quedarse con los papeles falsos, si éste es el caso y los jugadores no estudian los papeles ni sospechan del silencio que guarda el anfitrión, entonces el discurso del marqués seguirá su curso:

“...El intruso o intrusos no han tenido piedad y he perdido a dos de mis mejores hombres que guardaban la entrada de mis aposentos. Por todas las molestias os pido disculpas, nuestro negocio se ha visto frustrado por alguno de los aquí presentes, estoy seguro de ello sin acusar a nadie. Me despido de vos, hasta que recibáis noticias de mi merced de nuevo.”

Después de esta extraña despedida no es raro que algunos se sientan indignados, contrariados o sorprendidos...

En realidad, el negocio se ha llevado a buen puerto después de todo: los papeles los tiene el anfitrión y se los dará en secreto al conde de Guadalmedina, que es la oferta que acepto el marqués.

Otra posibilidad es que los jugadores se hagan con los papeles falsos, pero que sí se den cuenta de que no son auténticos —no hay que ser un genio, sólo hacer divagaciones: está escrito de manera apresurada y en español (dato muy importante para ser documentos de origen extranjero)—. A pesar de todo, sólo son detalles no muy significativos en cuanto a lo veraces que son, lo que sí es verdaderamente sospechoso es que la tinta no está del todo seca, aunque no se correrá, aún no ha cuajado del todo, cosa que puede saber cualquier escriba, poeta o persona que escriba a menudo o con una tirada exitosa de Espíritu difícil. Si los PJs se dan cuenta de que son falsos, en su mano está lo que ocurra a continuación.

EN RESUMEN

Las actitudes de los nobles durante el día de negociaciones será el siguiente:

- ♦ **Marqués de Roncesvalles:** en el momento que desaparezca un criado, cambiará los papeles buenos, por unos falsos.

- ♦ **Conde de Guisa:** presionar a los PJs para conseguir sus prebendas y mejorar su propia oferta. Para ello secuestrará a un criado de los PJs.
- ♦ **Conde de Guadalupe:** sabe que su oferta es la mejor, así que no hará doble juego, simplemente mantendrá bien abierto los ojos (que tonto tampoco es).
- ♦ **Conde de Anjou:** hará todo lo posible para conseguir los papeles; si consigue los falsos, se dará cuenta y entonces sobornará a Lucas para que le diga dónde están los verdaderos. Lucas le dirá que los tiene el anfitrión encima.

– Capítulo 3: El Desenlace –

Acto 5: Mate

15 de agosto de 1622 (*domingo*)

Ruidiaz citará a los jugadores en el cerro de San Quintín, como es habitual, una hora después del almuerzo.

La tarea esta vez es sencilla: se trata de contactar con un espía que está muy vigilado, y por ello no puede mandar la información como acostumbra, así que los PJs se encontrarán con él para recoger una misiva dirigida a su excelencia el conde de Villamediana. El espía en cuestión es don Rafael de Cózar, un comediante que está en alza en los últimos meses y por ello es conocido: es un tipo rubicundo, propenso a sudar y con bigote al estilo tudesco. Hoy mismo representa *El Arenal de Sevilla* de Lope de Vega en el Corral del Príncipe, y entre el primer y segundo acto, mientras el entremés, hará llamar a uno de los jugadores (si hay algún noble, a ese) y entre bambalinas le dará la misiva.

EL CORRAL

Ya llegan tarde los jugadores, por eso deberán acomodarse en la parte de atrás del patio, junto con los llamados “mosqueteros” por el escándalo que hacen. La representación acaba de comenzar y los jugadores han podido entrar por no ser comedia de reciente estreno.

Arriba, en los balcones, los nobles disfrutan de la representación, y abajo los mas humildes intercalan la atención hacia la obra con miradas a las doncellas que se cubren con abanicos. Y la obra avanza.

El entremés llega y un alguacil se acerca y dirá a uno de los PJs que le están esperando (si los demás también quieren ir, no se les permitirá: el que espera sólo ha dicho que quiere ver al jugador avisado). El jugador será guiado entre bambalinas y llevado a una habitación en la que sólo hay un hombre (las habitaciones precedentes estarán llenas de actores corriendo de un lado a otro a medio vestir). El hombre es Rafael de Cózar (ya lo han visto los PJs en el acto primero) y hablará muy nervioso.

La misiva que tenía para el conde no la lleva encima: su informador le pasó la información a última hora y la escribió minutos antes de salir hacia el corral, y como no pudo dejarla en su casa, ya que la registran muy a menudo, ni tampoco llevarla encima, que lo tienen vigilado constantemente y se tiene que cambiar con asiduidad para la obra, le dio unos reales a un criado con el encargo de llevarlo a un aliado suyo llamado Manuel Beltrán, famoso propietario de Aceros Beltrán (los jugadores saben donde está la tienda). Junto con la misiva, escribió otra carta para el propio Manuel Beltrán, explicando que unos hidalgos irían ese mismo día de su parte y que a ellos deberá dar la misiva lacrada. El tal Manuel Beltrán no trabaja para el conde, ni sabe que su aliado comediante es un espía del conde.

Mientras tanto, hay un grupo de valentones que empieza a increpar a los jugadores, para se callen y dejen escuchar el entremés (aunque estén callados). A medida que avance el entremés seguirán increpando a los PJs hasta el punto de forzar una reyerta. Con una tirada de Espíritu, los PJs se darán cuenta que no hay ni alcaldes de casa y corte ni alguaciles. Los valentones serán tantos como PJs.

El PJ que se ha reunido con el comediante escucha algo de alboroto fuera mientras recorre las bambalinas para salir al patio de nuevo, y se encuentra con el panorama. Lo que haga es decisión suya, pero lo más lógico es que acuda en ayuda de sus camaradas. Si pasa una tirada de Espíritu difícil (que tiene toda su atención en la reyerta) verá como un tipo se le acerca con una daga desenvainada y muy malas pintas: si el jugador se enfrenta a él sacará la ropera sin contemplaciones, y los que espectadores se retirarán dejándoles sitio, no vaya a ser que le caiga a uno una estocada sin comerlo ni beberlo.

Para entender bien esta escena hay que entender a los jaques que vigilan al comediante. Las sospechas de que es un espía son muchas, y una de las pocas veces que no pueden vigilar al comediante de forma directa es cuando está entre bambalinas, así que mantendrán los ojos abiertos. Cuando vean que alguien es conducido a la parte de atrás del escenario, no dudarán en sacar las conclusiones obvias: se fijarán en sus acompañantes y decidirán formar una reyerta para despistar a los que se han quedado en el patio mientras uno de ellos intenta sorprender por la espalda al que ha desaparecido, cuando vuelva.

Los jaques no conocen a los PJs, y empezarán el altercado por pura lógica, así que si los PJs han entrado separados en dos grupos o cada uno por su cuenta o tal, serán los PJs los que tengan el factor sorpresa de su lado.

LA COSA SE ENREDA

Es de suponer que los jugadores acabarán con la situación a estocadas, y escapando de la guardia, que llega tarde, pero llega.

Cuando los jugadores se dirijan a la tienda de armas, ésta permanecerá cerrada, aunque unos minutos llaman-

do a la puerta bastarán para que abran la puerta. Abre un jovencito, hijo del dueño, que les dirá que la tienda esta cerrada, y si los PJs preguntan insistentemente por el dueño (es de esperar) dirá que esperen. El padre también dirá que la tienda está cerrada, que vuelvan mañana o cuando les apetezca, pero que hoy es su día de descanso. Cuando los jugadores digan para que vienen, él dirá que nadie ha venido en todo el día con ninguna carta, ni de parte de su amigo el comediante ni de parte de nadie, ni ayer ni anteayer ni en toda la semana. Dice la verdad, por si alguien tiene *Detectar Mentiras*. Por supuesto toda la conversación será en el umbral de la puerta, que es el día libre del hombre y no está para comparsas de nadie.

A partir de ahora es iniciativa total de los jugadores el encontrar la misiva: no tendrán ninguna pista, así que será una búsqueda a ciegas, lo que sí saben es que el encargado de entregar las dos cartas a don Beltrán era un criado del comediante, por lo que pueden llegar a pensar que se ha extraviado por el camino. Es muy lógico, y además es verdad.

Cerca de la tienda de aceros, se encuentra la Taberna del Turco: sólo unas calles de distancia la separan. Es domingo y hace buen tiempo, así que cómo es costumbre del local han sacado algunas mesas y silla para que los clientes tomen el. Si los PJs preguntan (o si pasan una tirada de Espíritu) se enterarán de que ha habido un revuelo esta misma mañana, con gura implicada y todo. Si preguntan más a fondo (eso les costará una jarra de vino o unos reales) sabrán que la gente habla de algo que pasó hace menos de una hora.

Había un criado con bastante dinero que festejaba un reciente ingreso y eso llamó la atención de algunos valentones que no frecuentan la taberna pero que tomaban algo allí. Así que la cosa estaba bien clara: el criado salió con unos reales menos en la bolsa y unas jarras de vino más en el estómago, los valentones lo emboscaron en un callejón oscuro, lo pusieron a las buenas noches y le robaron lo que le quedaba. Una ronda que pasaba por allí oyó los gritos del criado, y tuvo que hacer frente al deber, pues habría sido muy descarado darse media vuelta y hacer oídos sordos, aunque las ganas no faltaron. Así que al parecer los jaques se había acogido a sagrado por alguna iglesia. Esto es lo único que saben en la taberna, que no es poco.

La iglesia mas cercana es la de San Ginés, conocida por todos los valentones de la carda: es un iglesia modesta, pero es la que más acogimientos a sagrado recibe. Todo el que está siendo buscado por la gura permanece en sus cercanías, y por sus alrededores se reúne lo peor de Madrid. En la iglesia están el párroco y un monaguillo que limpia las imágenes por un poco de pan al final del día. En cuanto los PJs nombren a los que se acogieron a sagrado hacía poco menos de una hora, el párroco, consciente de que vienen en busca de información, se aprovechará para sacar algo a cambio: dirá al monaguillo que se encargue de la iglesia durante unos minutos y dirá a los jugadores que contará todo lo que sabe mientras se refresca el gaz-

nate en una taberna cercana (precisamente la Taberna del Turco). En realidad el hombre sabe poco, sólo que esos tipos se acogieron a sagrado y que estaban muy excitados por algo que encontraron, al parecer de valor; discutieron un poco sobre qué hacer y decidieron festejarlo ahora y pensar después, así que al parecer se fueron al figón de nosequién, no presto mucha atención pero recuerda que tenía nombre de enfermedad. Los valentones eran tres.

El figón al que fueron fue el de maese Viruelas: esto lo tienen que deducir los jugadores por ellos mismos o pueden que se den cuenta si algún miembro de la carda pasa una tirada fácil de *Cultura Local*. La búsqueda no tiene más misterio, toda la trama es la expuesta a los jugadores.

El día avanza y aunque falta unas horas para la noche, la tarde empieza a declinar. En uno de los callejones colindantes al figón hay un tipo muy borracho que está vomitando el vino.

En el figón hay tres grupos. Hay tres hombres que parecen felices y están celebrando algo. Otro grupo es de dos hombres y el tercero es bastante numeroso (tanto como PJs) y uno de ellos será Matabuena. En cuanto entren, Matabuena dejará unas monedas en la mesa, y se acercará a la barra donde comprará una jarra de vino. Sus acompañantes están cerca, pero se mantienen en segundo plano cuando Matabuena coge la jarra y se sienta en la mesa de los jugadores ofreciéndoles el vino.

"Buenas tardes, mis queridos amigos... parece que después de todo no somos tan diferentes y frecuentamos los mismos sitios..."

"Me alegra verles sin tener el acero por delante, pero no se preocupen, veo que se remueven incómodos en sus taburetes... Este no es lugar para batirse, y hoy no es el día en que mataré a vuestras mercedes. Pronto será el día, no lo niego, pero aún no. Y les prometo que tendremos tiempo de batirnos como Dios manda, sin prisas y sin nadie que nos moleste..."

"Bueno, disfruten del vino, corre de mi cuenta."

Los jugadores también hablarán, claro, pero eso será más o menos lo que dirá. Después de esto se irá con sus acompañantes (que sólo están para que los PJs se lo piensen un poco antes de atacar, que si estuviera sólo el pobre Matabuena, su vida no iba a valer de aquí a nada ni un maravedí).

Matabuena miente: sí se verán las caras pronto, pero no en un lugar tranquilo y con mucho tiempo por delante, ni muchísimo menos...

Volviendo al asunto de la misiva, el primer grupo de hombres que estaban festejando simplemente son un par de hermanos y un viejo amigo que se reencuentran, nada especial. Los otros dos están acompañados del tipo que vomitaba a la entrada del figón, que al cabo del rato volverá y se sentará con ellos. Éste segundo grupo si que tiene la misiva, y la llevan encima: saben que es importante y no la querrán perder, aunque si su vida peligra se lo pensarán mejor y darán la misiva. La carta tiene el lacre roto, ya que

ha sido leída por los valentones, así que los PJs podrán leerla sin que Ruidiaz ni cualquier otro se entere. La carta al conde de Villamediana dice lo siguiente:

"De un servidor, a su excelencia:

Durante los últimos días he hecho algunas pesquisas que me han permitido asentar mis sospechas sobre los planes de nuestros enemigos.

Efectivamente el señor barón ha estado moviendo sus hilos según mi informador, la tranquilidad en la que hemos estado durante las últimas semanas se ve amenazada.

Según mis propios amigos, que trabajan para su merced de la misma forma que yo —o mejor—, el barón esta vez no actúa sólo y tiene apoyo de otro noble poderoso de la Corte española. Durante los últimos días ha recibido constantes notificaciones y, a ha actuado según las mismas, o eso es lo que parece.

P.D.: Como sabrá su excelencia, los mentideros platican sobre multitud de chismorreos, aunque la mayoría de los mismos son producto de gentes sin nada mejor que hacer que inventar fantasías, aunque debería saber que su nombre apareció durante los últimos días.

Me va a permitir informar a su excelencia sobre las palabras que se dice se oyeron en el palco real durante su última corrida de toros, por si su excelencia desea ser mas precavido y andarse con mas cuidado. Si lo considera oportuno.

—¡Pica bien! —palabras bien recibidas, viniendo como vienen de la hermosa reina francesa que nos gobierna.

—¡Pica bien, pero pica alto! —palabras de un rey, el mismísimo rey de las Españas, que no hay que tomar tan a la ligera...

Seguiré en contacto. Mi informador descubrirá quién es el noble con el que el barón mantiene contacto. Aunque igual su excelencia sospecha quién es el tercero en discordia..."

Después de haber entregado la misiva a Ruidiaz, éste se mostrará satisfecho de que los jugadores lo hayan recuperado después de haberse extraviado y les dará a cada uno 20 reales.

EL FINAL SE ACERCA

20 de agosto de 1622

Ruidiaz ha citado a los jugadores en el cerro como siempre una hora antes del anochecer. La misiva entregada por el conde (si no consiguieron recuperarla, simplemente le ha llegado la información al conde por otras vías) contiene información importante que descubre que el barón enemigo del conde vuelve a actuar. Las acciones llevadas a cabo contra él no se saben cuales son ni cuando, pero al día siguiente se van a reunir con el conde en persona para planear el contraataque. Recordemos que el conde es muy testarudo y orgulloso, y por nada del mundo va a cambiar sus planes ni su rutina por lo que hagan sus enemigos. Así que para el día de mañana, al mediodía, en la plaza mayor, están citados todos los presentes, junto con Álvaro Jiménez y los valentones

que puedan contratar los jugadores durante esta noche. Así que ese será su cometido, como es de suponer: que al menos uno de ellos mantiene contacto con la carda y Ruidiaz no, los PJs serán los encargados de buscar unos aceros extras (aunque Ruidiaz dirá que no mas de 3 o 4, para no llamar en exceso la atención, que ya son un grupo numeroso) para el asunto de mañana, que aún no está claro cual va a ser. Además hay otra cosa que deban hacer primero, en una media hora tienen una cita con el comediante Rafael de Cózar, que parece que ha completado la información de su misiva: el lugar es el mentidero de representantes. Mientras tanto, Ruidiaz intentará conseguir el apoyo de los nobles aliados del correo mayor.

El sol se está poniendo y Rafael lleva un retraso de unos 20 minutos. Siempre pueden preguntar los jugadores a los que están en el mentidero, incluso alguno puede ser habitual, pero no sabrán nada. Así puestas las cosas, los jugadores sólo tienen la opción de esperar o vigilar las calles cercanas para ver si llega el hombre. Hagan lo que hagan, oirán un disparo en las calles cercanas, pero no lo presenciarán. Cuando acudan corriendo verán que hay un grupo tan numeroso como PJs que ven cómo un hombre agoniza en el suelo, respira con dificultad y se está ahogando en su propia sangre. El hombre es Rafael y es el que ha pegado el tiro, aunque no con mucho acierto. Los tipos se volverán hacia los PJs y los enfrentarán, reconociendo a los valentones de la reyerta del corral (si alguno murió, otro habrá ocupado su lugar).

Después del combate los jugadores tienen la oportunidad de escuchar lo que el agonizante tiene que decirles, si ha sobrevivido... En total Rafael de Cózar tiene que hacer tres tiradas de Bríos para no morir (tiene Bríos 12). Si no muere sólo alcanzará a decir que el conde ha cazado en coto real y el dueño del coto no está muy contento que digamos, y después de decir esto Rafael morirá. Así que está condenado sin remedio al ser personaje histórico (al menos sale en *El Caballero del Jubón Amarillo*, y puedes mentir como un bellaco y decir que al final se salvó, que solo estuvo inconsciente, o simplemente cambia el nombre del PNJ).

Al fondo de la calle verán un jinete con ropas de hombre, pero embozado (recordemos que está anocheciendo), con gestos muy afeminados, y le saldrá un mechón de pelo rubio del sombrero. Parece que se ha asegurado de que el comediante ha muerto y se alejará al galope. Estará fuera de distancia de pistolas...

El jinete se puede confundir perfectamente con el duque de Anjou, más que nada por las formas afeminadas y el pelo rubio, además los jugadores lo tendrán fresco en la mente por la sesión anterior. Pero en realidad es la esposa del conde, que ha sido engatusada por el barón para que mate al comediante.

El barón le ha dicho que el comediante es uno de sus mejores espías, y que forma parte de sus planes de quitar el puesto a Villamediana el matar al comediante. Así que la esposa se va a encargar de ello con la intención de hun-

dir a su esposo, y lo ha hecho, después de vigilarlo durante varias semanas. Pero claro está que el verdadero plan del barón no es derrocar al correo mayor, si no matarlo... y de paso se ha quitado de en medio al único espía que había descubierto las intenciones del monarca.

Los jugadores no podrán de ninguna forma descubrir que el jinete es Doña Ana de Mendoza: pueden tener sospechas si saben que desea hundir al conde, pero nada más. Al fin y al cabo, lo PNJs tienen sus propios planes y su vida no gira en torno a los PJs.

EL FIN

21 de agosto de 1622 (domingo)

Los valentones que contraten los jugadores, depende totalmente de ellos. Si no tienen ni idea de por donde empezar (que alguno de la carda habrá) con una tirada de *Cultura Local* podrán intuir que en el figón de maese Viruelas se hacen negocios de ese estilo. Los valentones querrán saber de qué se trata el trabajo, claro, y si los PJs le dan largas, preguntarán que cuando se verán la próxima vez. Los valentones al enterarse que el asunto será por la mañana y en plena plaza Mayor (al menos en principio han quedado allí), se mostrarán bastante recelosos y empezarán a hacer preguntas incómodas, como que si la gura está en el asunto y demás. Además entre los PJs y los propios valentones ya son muchos hierros y les escamará que un asunto sin importancia necesite de tantos. Así que los jugadores deberían andarse con ojo...

Si alguno llama a un aliado, no lo encontrará debido a lo precipitado del asunto, en cuanto a los valentones: si los jugadores han hablado más de la cuenta, ningún valentón irá a la cita, que tiene muy malas pintas el trabajito.

Al mediodía estarán en la plaza mayor los jugadores, Ruidiaz, Álvaro Jiménez y unos pocos valentones (si van). Hablarán un poco y escucharán un tiro que viene de la calle Mayor, Ruidiaz con evidente preocupación gritará: "¡¡¡Noo!!! ¡¡¡Aún es demasiado pronto!!!", y gritará a los PJs que le sigan y se dirigirá hacia donde se ha oído el tiro.

Al encarrilar la calle Mayor todos verán la escena: el carro descubierto donde viajaba el conde, y con el que iba hacia la cita que tenía en la plaza ha sido parado, el cochero es el que ha recibido el tiro y está muerto; arriba en el coche, junto a Villamediana, que se bate a la desesperada hay dos hombres y el carro está rodeado por jaques y soldados que repeles a todos los que quieran socorrer al conde. Es de suponer que serán los PJs. Ruidiaz bajará la calle gritando: "¡¡¡A mi!!! ¡¡¡A mi!!!"

La pelea durará 6 turnos, lo suficiente para dejar a Villamediana herido de muerte (eso no hay quien lo evite) y pueda llegar la justicia para hacer un poco el papel.

Los enemigos en esta última escena serán más o menos según los logros de los jugadores en las dos sesiones anteriores; es una forma de premiar o castigar a los jugadores según hagan las cosas bien o no. Si crees que es algo in-

justo (porque para premiar ya están los PX) simplemente modifica la pelea según creas conveniente.

Los objetivos eran rescatar a la esposa del conde y conseguir los papeles en cada una de las sesiones:


- ♦ **Dos objetivos conseguidos:** el número de enemigos será igual a todos los atacantes menos uno.
- ♦ **Un objetivo:** el número de enemigos es igual al número de atacantes.
- ♦ **Ningún objetivo:** el número de enemigos es el número de atacantes más uno.

Hay que tener en cuenta que los atacantes son el grupo de PJs más Ruidiaz más los valentones (Álvaro Jiménez no peleará, correrá calle abajo, pero se quedará atrás por su gordura y aprovechará para escabullirse: es un cobarde sí) y los enemigos están compuestos por José y Matabuena (si han sobrevivido a anteriores sesiones, aunque al menos uno debería sobrevivir, para darle un aspecto más épico y definitivo a la pelea) y el resto serán espadachines bastante competentes.

Si tienes la suerte de tener a unos jugadores (o parte de ellos) que no saben mucho de historia, deja a Villamediana vivo pero renqueante. Al cabo de un poco morirá claro, pero estaría bien ver cómo los PJs buscan un médico o intentan curarlo ellos mismos. Si todos saben que le pasa a Villamediana el día 21 de agosto de 1622, esto puede estar de sobra, o en el mejor de los casos, perder la gracia.

EPÍLOGO

Los mentideros hablan, las tabernas platican y los nobles callan. Sólo un anónimo aparecido días después del suceso señala con dedo acusador a lo más alto de la más alta nobleza de la corte. Famoso es el poema titulado *¿Quién mató al conde?* que cuenta cómo el Rey de todo un imperio —el Rey de Castilla, de León, de Aragón, de las dos Sicilias, de Jerusalem, de Portugal, de Navarra, de Granada, de Toledo, de Valencia, de Galicia, de Mallorca, de Sevilla, de Cerdeña, de Córdoba, de Córcega, de Murcia, de Jaén, de los Agarbes, de Algeciras, de Gibraltar, de las islas Canarias, de las Indias orientales y occidentales, archiduque de Austria, duque de borgoña, de Brabante y de Milán, conde de Habsburgo, de Flandes, de Tirol y Barcelona, Señor de Vizcaya y de Molina, siendo poseedor de otros títulos menores que sería enojoso citar—, se convirtió en la mañana del 21 de agosto de 1622, en un noble asesino.

*"Mentidero de Madrid,
decidnos: ¿quién mató al conde?
Ni se sabe ni se esconde:
Sin discurso discurrid.
Dicen que le mató el Cid
por ser el conde Lozano.
¡Disparate chabacano!
La verdad del caso ha sido
que el matador fue Bellido
y el impulso soberano"* 

Capítulo 4: —Los Actores de la Compañía—

CONDE DE VILLAMEDIANA

Véase ágina 220 del manual.

BARÓN DE ROCHAFRIDA

Sebastián Bracamonte. Cortesano ambicioso.

Hombre que ronda la cuarentena, con el pelo corto y negro, aunque las canas ganan terreno con rapidez. La cara, surcada por arrugas y ojeras, es fina. Sus oscuros ojos tienen un brillo de malicia inteligencia. Viste tan elegantemente como corresponde a su clase social. Noble frío y calculador donde los haya.

- ♦ **Destreza:** 9
- ♦ **Espíritu:** 13
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 14
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Pistola 13 (+2)
- ♦ **Habilidades:** Cabalgar 10, Correr 11, Diplomacia 14, Intimidación 11, Etiqueta 16, Fingir 11, Saltar 10, Venenos 15, Voluntad 13.
- ♦ **Ventajas:** Noble, Aliados.
- ♦ **Desventajas:** Protegidos (tiene un hijo bastardo al que mantiene y da un futuro).

ALEJANDRO RUIDIAZ

Hombre de confianza del correo mayor.

Tiene pelo castaño, con perilla y bigotes terminados en punta, a la moda de la época. Es delgado sin llegar a ser esquelético, alto, con porte de noble. Tiene los ojos de color azul claro, es muy apuesto.

Mitad noble, mitad espadachín, según la ocasión lo requiera. Tratará a los jugadores con condescendencia y simpatía, menos cuando hable de las ordenes de su mentor, que las dará sin vacilar, demostrando que el conde no tolerará ni un fallo. Por supuesto defenderá al conde hasta la muerte, no vacilará en defenderlo a costa de cualquier cosa.

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 13
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 14
- ♦ **Armas:** Ropera 15/10 (+2), Pistola 14 (+1).
- ♦ **Armadura:** Camisa acolchada (1), sombrero (1), colete de cuero (2, sólo en ambientes no-cortesanos).

- ♦ **Habilidades:** Cabalgar 10, Correr 11, Cultura local 10, Diplomacia 13, Maña 13, Etiqueta 12, Fingir 11, Saltar 13, Voluntad 11.
- ♦ **Ventajas:** Noble, Aliados, Ambidextro.
- ♦ **Desventajas:** Lealtad (a Villamediana).
- ♦ **Maniobras de esgrima:** A fondo, Respuesta, Finta, Parada instintiva.

EDUARDO MATABUENA — MIGUEL ULLOA

Sicario del barón, enemigo de los PJs.

Lo mas destacable de este treintañero sin escrúpulos es su melena y perilla roja, que lo descubre allí donde va; siempre viste de oscuro, a lo soldado, con toledana, vizcaína y dos buenas pistolas a la espalda.

Escrúpulos es una palabra que carece de significado para un individuo como éste, hombre de arrestos donde los haya. No dudará en matar a cualquiera que se interponga en su camino por cumplir las órdenes que tiene, aunque puede hacer frente a dos oponentes a la vez huirá si la cosa se pone fea. Al fin y al cabo, es el jefe de los hombres de Bracamonte y no es cuestión de hacerse matar fácilmente. Excepcional espadachín, por supuesto.

Tratará de forma solemne a los PJs cuando estén es su bando, y de forma sarcástica cuando estén en el contrario llamándolos siempre de “amigos” y cosas parecidas.

- ♦ **Destreza:** 14
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 17/12 (+3), Daga de guardamano 15/10(+1), Pistola 16 (+1).
- ♦ **Armadura:** Camisa acolchada (1), sombrero (1), colete de cuero (2), botas (1), guantes (1).
- ♦ **Ventajas:** Espadachín
- ♦ **Desventajas:** Sanguinario
- ♦ **Maniobras de esgrima:** Aumento del número de paradas (Nivel 1), Esgrima con espada y daga (Nivel 3), entrenamiento de la mano torpe (Nivel 3), Entrada.

JOSÉ SANTAELLA

Noble menor al servicio del barón

Es un hombre que roza la cincuentena, con el pelo canoso pero abundante, tiene arrugas profundas en la cara, marcas de las preocupaciones que soporta. Tiene el dedo meñique de la mano izquierda amputado. A pesar de la edad se mantiene en forma y se bate de forma aceptable. Desde su juventud estuvo al servicio de la familia de Bracamonte, y cuando éste recibió el título que ostenta, pasó a sus servicios.

Aunque no gusta de pasar por un burdo pícaro sin honor, este noble menor obedece las órdenes a rajatabla. Aún así intentará que lo reconozcan las menos personas posibles, ya que su honor está en juego. Tratará a los jugadores con mucha descortesía y de forma muy violenta, lo que puede dar lugar a afrentas.

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 13
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 16/11 (+5), Pistola 15 (+2).
- ♦ **Armadura:** sombrero (1), camisa acolchada (1)
- ♦ **Habilidades:** Cabalgar 10, Correr 11, Diplomacia 14, Intimidación 11, Juegos de Azar 12, Etiqueta 16, Fingir 11, Saltar 10, Venenos 15, Voluntad 13.
- ♦ **Ventajas:** Noble, Aliados.
- ♦ **Maniobras de esgrima:** Aumento del número de paradas (Nivel 1), Incremento del daño (Nivel 2), A fondo.

DOÑA ANA DE MENDOZA

Esposa del correo mayor.

Mujer que no es muy joven pero aun conserva su hermosura, rondando los 30 años. Rubia con el pelo en tirabuzones y formas delicadas.

ÁLVARO JIMÉNEZ

Medio cirujano medio cochero al servicio del correo mayor.

Este joven de apenas 30 años tiene el pelo rubio, corto y bastante enmarañado que le da un aspecto desaliñado, decir que tiene un poco de sobrepeso sería una gran muestra de cortesía y falta a la verdad. Es una inconmensurable montaña de grasa, su barrigón y sus anchos brazos y piernas son dignas de cualquier animal de tiro. Aunque su incapacidad física no le impide ser sorprendentemente ágil (para su tamaño) cuando le llueven estocadas o cuando monta. Lleva un zurrón con los útiles médicos y al otro lado una ropera con la que parece sentirse bastante incómodo.

Hombre cobarde donde los haya, enfrentará a un enemigo sólo si se ve obligado a ello, y en cuanto se haya librado de su enemigo o le presten ayuda, dará la vuelta y echará a correr. Aún así es un buen cirujano y cabalga de forma admirable.

- ♦ **Velocidad:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 12/8 (+2)
- ♦ **Armadura:** camisa acolchada (1), colete de cuero (2).
- ♦ **Desventajas:** Problemas de peso (Gordo), Cobarde.

MARQUÉS DE RONCESVALLES

Noble sediento de influencia cortesana.

En su juventud tuvo un problema de faldas con el conde de Villamediana: su hermosa y joven prometida fue cortejada por el conde, así que el marqués fue protagonista involuntario de uno de los sonados romances del conde. Ante tal deshonor dos criados de los nobles se enfrentaron a muerte, resultando vencedor el conde. Así que es uno de los muchos enemigos que el conde tiene por su afición a las faldas ajenas.

LUCAS SARMENTERO

Veterano de Flandes jefe de la guardia del marqués de Roncesvalles desde hace unos años. Traidor.

Este corpulento y altísimo hombre tiene alrededor de 35 años, aunque tiene canas prematuras se conserva en buen estado de forma, lo requiere su puesto. Cojea un poco de la pierna izquierda, por una antigua herida de mosquete. Por supuesto, se bate como los demonios.

- ♦ **Velocidad:** 12
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 15/10 (+3), Pistola 14 (+1)
- ♦ **Armadura:** sombrero (1), camisa acolchada (1), colete de cuero (2), guantes (1), botas (1).
- ♦ **Maniobras de esgrima:** Deslizamiento, Ataque rápido.

DUQUE DE ANJOU

Noble con órdenes reales que cumplir.

Joven veinteañero con el pelo largo y rubio recogido con un lazo negro, sus ojos son de un azul profundo y sus maneras afeminadas.

- ♦ **Velocidad:** 14
- ♦ **Bríos:** 13
- ♦ **Armas:** Estoque 15/10 (+1), Capa 16.
- ♦ **Armadura:** sombrero (1), camisa acolchada (1), colete de cuero (2)
- ♦ **Habilidades:** Cabalgar 10, Correr 11, Diplomacia 14, Intimidación 11, Etiqueta 16, Fingir 11, Saltar 10, Venenos 15, Voluntad 13.
- ♦ **Ventajas:** Noble, Aliados.
- ♦ **Maniobras de esgrima:** Deslizamiento, Trabar con capa, Finta.



LA CARTA DEL FRANCÉS

Por Sebastián Delgado (Médico Castrense Licenciado)

Aventura de El Capitán Alatríste JdR para un grupo aproximado de entre dos y cuatro personajes. Se requiere que al menos uno de ellos cuente con el idioma francés entre sus habilidades. Pido perdón por anticipado por mi inexperta lengua antigua castellana. Espero que sepan obviarlo y disfruten por lo demás de la lectura y juego de esta aventura.

Introducción

Los personajes se verán envueltos en las maquinaciones de la Corte, en el papel de peones inadvertidos —o no— en la querrela personal entre Alonso de Villahermosa y Gallardo de Galván, conde de Dos Juanes, y Monsieur Charles du Fargis, embajador del rey francés en la Villa.

El conde, quien siente por el heraldo de Francia especial inquina a raíz de un roce verbal en una fiesta de palacio, ha descubierto que du Fargis se entiende con la mujer de su guardaespaldas privado, un temible espadachín parisino de honra subida, pariente en duodécimo grado del Cardenal Richelieu, quien no dudaría en desafiar en duelo al mismo Diablo en tocando a su honra. Mediante esa información chantajea al embajador, quien compra su silencio con favores y parabienes.

Pero el gabacho no es nada corto de mente, y le ha buscado con qué pagarle el favor: ha amenazado con revelar que el de Dos Juanes mantiene a escondidas un tórrido romance con la dama Rocío del Infante, hija del almirante de la Marina Real Diego Beltrán. El francés posee un documento que lo prueba, una carta amorosa del conde a la muchacha que un criado con gusto por lo que brilla vendió a precio de oro. Su plan es entregarlo a un contacto que posee en la Villa para asegurarse de su publicidad en caso de no llegar a un acuerdo.

La divulgación de esto no conviene en absoluto al conde, quien tendría que vérselas con el almirante, ni a la damita, que vería su honor por los suelos. Por lo que ambos han unido esfuerzos para interceptar al emisario del embajador antes de que entregue el documento a su contacto, contratando a un grupo de jaques para que lo sigan y despachen con discreción antes de recuperar la misiva. Sin embargo, el mensajero del embajador ha conseguido refugiarse, malherido, en una concurrida taberna donde los matasietes no pueden entrar sin armar una buena. Y en ello está el asunto cuando...

Escena Primera: Murmullos de taberna

Anochece, y los personajes se encuentran bebiendo, comiendo o simplemente pasando el rato en la taberna de

Conrado Moscañel, el cual es conocido de al menos uno de los personajes. Al rato de estar sentados, el propio Conrado se acerca a ellos. Desmintiendo el tradicional aspecto orondo del regente de bebedero, Moscañel es más bien delgado, entrado en años y de cabello poco poblado. El delantal que luce sobre las sencillas calzas dejó de ser blanco tiempo ha, y el único aderezo a su vestimenta es la ajada herreruza que porta ceñida al cinto cada vez que abandona la cocina o la barra. Se acercará muy discretamente a los personajes y mientras recoge las jarras vacías, les espeta entre dientes.

“Disculpen vuestras mercedes, y disimulen. ¿Hay alguno en esta mesa que parle en lengua gabacha?”

Si la respuesta es si —que debería serlo, de lo contrario la opción es sacar el parchís—, Conrado les dirá que acudan con discreción a la habitación del fondo, donde les explicará más cómodamente. A medida que se vayan levantando, los personajes deberán efectuar una tirada de Espíritu, que si es superada les revelará que uno de los parroquianos no les quita ojo de encima —ni a ellos ni a Moscañel— por encima del borde de la jarra.

Una vez reunidos en la salita, que resulta ser una pequeña despensa que comunica con la cocina, Moscañel se les confía.

“Encontrábame yo apenas abriendo los postigos esta mañana, cuando vino a mi puerta un boquirrubio rogando en parla extranjera. Aunque soy hombre de pocas letras, entendí al momento el bolsón de reales que me tendió con la diestra, mientras se sujetaba con la mano libre una mojada en las tripas por la que sangraba con ganas. Le entré por detrás y le tendí en un pequeño jergón que tengo preparado para tales menesteres y requiriendo mi parco saber en medicina le vendé la herida como mejor supe, pero el desgraciado se muere de cualquier modo. De chiripa entendí mi mujer que aquél parloteo y aquél “bondiú, bondiú” que no hace más que soltar era el idioma francés, y como el sujeto no para de rogarme delirando sin yo entenderle palabra me resolví a buscar quien sepa escucharlo. Que bien es cierto que sea gabacho y lo tenga merecido, pero pagóme por buen servicio y pardiez que Conrado Moscañel respeta los tratos de dineros.”

Si los personajes —o el personaje que sepa el idioma— acceden a ver al gabacho moribundo, Moscañel les llevará por las cocinas hasta un cuartucho, parecido a una garita, donde el tabernero tiene un breve jergón de paja seca, un par de mantas manchadas de muchos usos y un bacín con orines del enfermo. El gabacho está tumbado boca arriba, con la diestra sobre el vendaje que se ajusta a

su cintura, empapado de sangre por el costado izquierdo. Está mortalmente pálido, perlados frente y mejillas por el sudor de la fiebre. Sus ojos azules observan el techo, y se vuelven hacia los personajes cuando entran, débiles pero aún orgullosos. Intentará levantarse, pero desistirá con una mueca de dolor, dejándose caer de nuevo sobre el mugriento lecho. Los cabellos rubios, rizados y sucios, y el atuendo de viaje no ocultan del todo que el hombre pertenece a un estamento superior (Posición Social 5), como confirmará una tirada exitosa de *Etiqueta*. El hombre les recibirá con un murmullo desconsolado, que aquél que entienda el francés interpretará como: “Perra suerte. Ni pedir confesión podré, que finalmente me venden.”

Si los personajes van con “buenas” intenciones —es decir, si el herido ve que no pretenden darle la puntilla y repartirse sus bienes— intentará hacer un trato con ellos mediante el traductor. Dice ser Fabrice Ribault, siervo de un importante noble francés residente en la Villa y Corte. Tenía que entregar un mensaje a un conocido del embajador, con el que debía encontrarse la noche anterior. En lugar de eso, se topó de cara con cuatro jaques de los que no pudo escapar sin recibir la certera estocada por la que ahora se le escapa la vida. Les ofrecerá diez escudos de oro a cada uno por encontrar al contacto de su amo y entregarle la misiva, que descansa en un bolsillo de su casaca, sellada con lacre.

Si aceptan sin más, les dirá que debía reunirse con el contacto anoche al toque de Ánimas en la Huerta de Juan Fernández, cercana al Prado de Recoletos. Reconocerán al contacto cuando este les diga “A Madrid el Manzanares...” a los que tendrán que responder “...y a París el Sena”.

Si insisten en saber algo más, una tirada de *Diplomacia* o *Charlatanería* convencerá al gabacho de que si pretende cumplir con su cometido antes de echar el último suspiro debe soltar prenda. Resignado, confiesa que su señor está siendo víctima de chantaje por parte de un noble de la Corte. El documento que debe entregar a su contacto puede lograr que dicho noble se replantee su actitud y deje de acosar a su pobre amo, que bastante tiene con ser extranjero en la Corte.

Después de decir esto, se negará a dar ningún detalle más y ruega que le envíen un sacerdote para que al menos le de la absolución sub conditione, ya que no le va a entender una palabra.

Escena Segunda: Las Calles de la Villa y Corte

Si los personajes se percataron del jaque que les observaba en la taberna es posible que se imaginen que hay quien espera al francés fuera de la misma. En cualquier caso, cinco valentones aguardan fuera a los que su vigía vio desaparecer con Moscañel. Saben que el francés está dentro, y que tuvo suficiente con la mojada de la noche anterior para asegurarse un pasaje al otro mundo. Tam-

bién saben que Moscañel no se lo entregará de buena gana —es bien sabida su discreción cuando hay sonante de por medio— y, como su taberna es hartó conocida y muchos saldrían en su defensa, mejor dejar tranquilo al escanciadador de aloque. Serán los personajes quienes tendrán que enfrentarse ellos. Los jaquetones son tantos como personajes mas uno para la superioridad numérica.

VALENTONES

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 12
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 12/8 (+2) Daga 11/7 (+0)
- ♦ **Armadura:** Coletó de Cuero (2) y Sombrero (1).
- ♦ **Habilidades:** Callejeo 12, Habla de Alemania 9, Intimidación 10, Sigilo 12.

Si tras la reyerta aún queda alguno que pueda hablar, será necesaria una tirada de *Intimidación* para hacerle hablar, o recibirán por toda respuesta nones o a Iglesia me llamo. El jayán dirá desconocer la identidad del que paga, ni haber siquiera visto su cara, que iba embozado. Tenían orden de esperar a un boquirrubio en la Huerta de Juan Fernández, darle de cuchilladas y robarle un billete que portaba consigo. Sin embargo, el jovenzuelo consiguió revolverse y huir, hallando refugio en el bebedero. Decidieron esperar a que saliera, si salía vivo, y si no ingeniárselas para entrar y llevarse el billete. Para vigilar a Moscañel dejaron a uno de ellos dentro, quien le vio acercarse a los personajes y se imaginó el recado, por lo que les esperaron.

Escena Tercera: La Huerta de Juan Fernández

El lugar, hermosa arboleda que los madrileños disfrutaban durante el día en sus paseos, se torna de noche en un peligroso terreno repleto de sombras en las que aguarda al incauto de todo menos buenas intenciones. Cuando los personajes se lleguen al lugar, tira un 1D6 y consulta la siguiente tabla de encuentros. Lo ideal es que o bien encuentren al contacto a la primera, o a lo sumo dos encuentros entre los restantes. Para ello, a partir de la primera tirada, puedes ir restando sucesivamente -1, -2, ... al daño:

1D6	ENCUENTRO
6	La Ronda
5-4	Los Valentones
3	El Duelo
2	La Prostituta
1	El Contacto

- ♦ **La Ronda:** Aparece, como es de ley, en grupo de cuatro corchetes y un alguacil. La aparición de abrazadores en la Huerta a esas horas de la noche no debería dejar indiferente a los personajes, ya que es bien sabido que la Justicia suele evitar los lugares donde no son bien recibidos. El alguacil se llama Laureano Carbajo, y tanto él como sus hombres han recibido, adjunto con una bolsa tintineante, orden de apresar a cualquiera que sea sospechoso... es decir, al contacto y a los personajes. El conde de Dos Juanes, por medio de un intermediario, le ha dado aviso de interrogar a cualquier pareja de hombres que encuentre, y requisar si lo encontrase un documento que porta uno de ellos. Si alguno de los valentones que esperaban a los personajes fuera de la taberna de Moscañel consiguió escapar, Carbajo estará al tanto de que seguramente aparecerá un grupo en lugar de dos embozados, y lleva dos pistolas bien cebadas preparadas para cualquier contingencia. De lo contrario, si ninguno de los jaques ha podido darle aviso, confiará simplemente en la superioridad numérica —dos contra cinco— para zanjar el asunto. En cualquiera de los casos, abordará a los personajes y, como mínimo, les pondrá nerviosos. Ya se sabe que andar de noche por Madrid está hartamente sancionado a excepción de casos graves de urgencia o callando al alguacil con unas monedas...

CORCHETES

- ♦ **Destreza:** 12
 - ♦ **Espíritu:** 11
 - ♦ **Fortaleza:** 11
 - ♦ **Ingenio:** 9
 - ♦ **Reflejos:** 11
 - ♦ **Bríos:** 11
 - ♦ **Armas:** Ropera 12/8 (+2) Pistola 10 (+1) [esto último sólo el alguacil]
 - ♦ **Armadura:** Coletó de Cuero (2), Sombrero (1) y Botas (1).
 - ♦ **Habilidades:** Callejeo 12, Intimidación 10, Sigilo 10.
 - ♦ **Los Valentones:** Espadas de alquiler que charlan ociosos en susurros. A decisión del Narrador, entre ellos puede encontrarse alguno de los supervivientes del combate anterior, y aprovechando la compañía de más camaradas, intentar rematar el trabajo. También puede ocurrir que sean desesperados que estén dispuestos a jugarse un pedazo de piel por unas monedas. Incluso puede ser que simplemente ignoren al grupo si este no les molesta.
- Podemos utilizar de nuevo el mismo esquema de ficha que se usó para los Valentones que tendieron la emboscada a los personajes en el capítulo anterior.
- ♦ **El Duelo:** Los personajes observan el preludio de un duelo entre dos embozados con sus correspondientes

padrinos, asimismo con la cara al amparo de sendas capas. Uno de los dos hombres (Eusebio de Montilla) es espigado y ágil, y bajo la capa que lleva terciada al pecho se adivinan unas vestimentas coloridas y ricas. El otro (Gonzalo de Toro y Abascal) parece algo mayor, y en lugar de ocultar su rostro con la capa lleva un antifaz negro, que hace juego con el resto de su ropa, en la que una tirada exitosa de Espíritu a nivel muy difícil (está oscuro de veras) logrará adivinar una cruz de Malta.

La pendencia entre ambos caballeros radica en la sospecha del de Toro de que Montilla se ha entendido con una de sus dos hijas, a los que guarda como Cancerbero furioso de cualquier importuno que intente rondallas. El de Montilla insiste en su inocencia, aunque es bien cierto de lo que se le acusa, y confiado en su buen hacer con la toledana pretende salir bien parado del lance. Lástima que el conde no tenga intención de aquello, sino bien lo contrario, que se ha propuesto matarle quiera o no el duelo. Nadie toca a las hijas de Gonzalo Abascal, Conde de Toro. Para ello cuenta con la complicidad del padrino del caballero, cuya voluntad vendióse por diez piezas de a cuatro.

Los personajes llegan a tiempo para escuchar, con una tirada de Espíritu, el nombre de uno de los adversarios, Eusebio de Montilla, y los pormenores del duelo, que según queda dicho será a segunda sangre. Acto seguido deberán pasar una tirada de Sigilo para no ser detectados. Si fallan, los cuatro hombres se volverán hacia los personajes para decirles educadamente que nada tienen que hacer aquí y que, si hacen la merced, les dejen con sus asuntos y con Dios. Si por el contrario pasan la tirada, podrán observar el duelo, si es su deseo.

Todo parece empezar bien para el de Montilla en un principio, y apenas en dos estocadas consigue meter la punta de su ropera en la guardia del de Toro. La herida no es grave, de modo que el duelo sigue. Esta vez es el de Toro quien consigue herir al poco a



su contrincante, metiéndole dos buenos palmos de acero en el vientre. Esta vez la herida si resulta de gravedad, y se acuerda dar por zanjada la disputa y el duelo. Sin embargo, cuando el de Montilla intenta levantarse, su adversario le pasa el cuello de lado a lado sin darle tiempo a un Jesús antes de caer muerto al suelo. Por un segundo nada ocurre, hasta que el matador saca una bolsa de entre los pliegues de su ropa y se la tira al padrino del finado. Este la abre, asiente sin decir nada, y los tres hombres montan sus respectivas caballerías y abandonan el lugar, cada uno por un lado. Si los personajes pierden demasiado tiempo cerca del lugar, los criados del finado, que aguardaban apartados el resultado del duelo, aparecerán para llevarse el cuerpo de su señor, y si ven a los personajes cerca quizá les tomen por los culpables del crimen. Superan a los personajes en dos.

EUSEBIO DE MONTILLA

Caballero de Santiago

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 13
- ♦ **Fortaleza:** 11
- ♦ **Ingenio:** 12
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 15/11 (+2)
- ♦ **Armadura:** Sombrero (1), Camisa Acolchada (2), Guantes (1), Botas (1) y Capa (3).
- ♦ **Habilidades:** Cabalgar 13, Diplomacia 11, Etiqueta 13, Fingir 15, Charlatanería 10, Seducción 14.
- ♦ **Ventajas:** *Espadachín, Iniciativa, Nobleza* (Caballero de Santiago), *Riqueza* (Acomodado).
- ♦ **Desventajas:** *Costumbres Odiosas* (Fanfarrón)
- ♦ **Maniobras de Esgrima:** *A Fondo, Deslizamiento, Parada Instintiva, Parada Adicional, Respuesta.*

GONZALO DE ABASCAL

Conde de Toro

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 13
- ♦ **Fortaleza:** 13
- ♦ **Ingenio:** 12
- ♦ **Reflejos:** 14
- ♦ **Bríos:** 13
- ♦ **Armas:** Ropera 16/12 (+3), Pistola 13 (+2), Capa 14.
- ♦ **Armadura:** Sombrero (1), Coletto de Ante (2), Guantes (1), Botas (1) y Capa (3).
- ♦ **Habilidades:** Cabalgar 12, Diplomacia 13, Etiqueta 13, Fingir 12, Liderazgo 13, Táctica 14.
- ♦ **Ventajas:** *Espadachín, Nobleza* (Conde y Caballero de Malta), *Riqueza* (Acaudalado).
- ♦ **Desventajas:** *Avaricioso* (3), *Protegidos* (Hijas),
- ♦ **Maniobras de Esgrima:** *Entrada, Finta, Incremento de Daño* (1), *Parada Instintiva, Respuesta, Trabrar, Trabrar con Capa.*

PADRINOS

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+2), Pistola 13 (+2).
- ♦ **Armadura:** Camisa acolchada (1).

CRADOS DE MONTILLA

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 10
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 10
- ♦ **Armas:** Garrote 14/7

- ♦ **La Prostituta:** Apoyada en un árbol aguarda Ana Albístegui a que caiga algún cliente. Siempre trabaja de noche y a oscuras para que no se le noten las bubas que comienzan a aflorar en su cuerpo. La puta viste blusilla de luengo escote bajo el manto cortado, y una falda de paño marrón. No tiene mal ver, pero tampoco es nada del otro mundo. Este encuentro no ofrece nada más que la estupenda posibilidad de aliviar las tensiones de alguno de los personajes y, cómo no, de contraer, si al Narrador le apetece, alguna enfermedad venérea como el archiconocido mal francés.

ANA ALBÍSTEGUI

Prostituta

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Daga 12/7
- ♦ **Armadura:** Ninguna.
- ♦ **Habilidades:** Callejeo 10, Charlatanería 12, Fingir 11, Seducción 12.
- ♦ **Desventajas:** *Villano* (Campesina), *Enfermedad* (Sífilis).
- ♦ **El Contacto:** Un hombre embozado, todo de negro, espera apartado junto a un árbol. Cuando los personajes se acercan, pueden ver que la guarda de su acero brilla bajo la luna al ser desembarazado con cautela. A poco que se acerquen les dará el alto y dirá la contraseña. Si los personajes responden correctamente, el embozado les hará una seña para que se acerquen. Cuando estén a su lado, maldecirá por su tardanza y preguntará qué ocurrió con el boquirrubio, y por qué no es él quien le



entrega el mensaje. Sin preguntar nada más, una vez se le ha entregado el billete, el hombre pretende marcharse cuando se para apenas a dado un par de pasos, con una frase muerta en los labios.

Frente a él y los personajes se encuentran cuatro hombres con las espadas fuera de vaina, y una mujer a caballo, con el rostro oculto tras un velo, que les apunta con una pistola. Una tirada de *Etiqueta* desvelará el origen noble de la dama, e incluso una tira difícil de *Espíritu* permitirá a los personajes ver la calidad del arma que apenas tiembla en su mano a pesar del fresco. La voz que sale desde detrás de la fina tela es suave, y al mismo tiempo autoritaria.

"Llegaréis hasta aquí, ni un paso más. Dadme el papel que portáis o sois hombre muerto."

Este momento es el punto peligroso de la aventura. A pesar de los diez escudos de oro que se les ha prometido si el mensaje llega a manos del contacto, ahí acaba su trabajo y pueden decidir abandonar al hombre a su suerte. Sin embargo, permítete, Narrador, el lujo de recordarles que aún no saben dónde ir a cobrarlos. Por lo tanto quizá les compense enfrentarse al peligro y jugarse el pellejo junto



al embozado, que les dirige una mirada inquisitiva tras unos pequeños anteojos, intentando adivinar la determinación que tomarán los personajes. Por cierto, la dama disparará al primero que actúe (es decir, al que tenga más *Velocidad* de los personajes), pero si actúa primero el embozado la dama errará el tiro. Cosas que pasan.

ROCÍO DEL INFANTE

Hija del almirante de la Marina Real Diego Beltrán

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Daga 13/8 (+0), Pistola 12 (+2).
- ♦ **Armadura:** Colet de Ante (2)
- ♦ **Habilidades:** *Cabargar* 13, *Detectar mentiras* 12, *Diplomacia* 13, *Etiqueta* 13, *Fingir* 12, *Seducción* 13, *Sigilo* 11
- ♦ **Ventajas:** *Belleza* (Guapa), *Riqueza* (Acaudalado).
- ♦ **Desventajas:** *Pecadillos* (Lujuria).

SICARIOS DE LA DAMA

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 12
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 13/9 (+2) Daga 11/7 (+0)
- ♦ **Armadura:** Colet de Cuero (2), Botas (1), Guantes (1) y Sombrero (1).

Escena Cuarta: Una Recompensa Merecida

Si, como se espera, los personajes trabaron aceros con los sicarios de la dama, ésta, en cuanto viese que la situación se tornaba incómoda, espoleará a su montura lejos del lugar abandonando su objetivo sin más remedio. El embozado, una vez se hayan deshecho de los sicarios, se volverá jactancioso y alegre hacia los personajes.

"Pardiez que me ha entretenido el lance. Os dais maña con el acero, no hay duda. Hablemos del peculio, entonces. Recogeréis vuestra suma en la Taberna del Turco bajo la última mesa del rincón de las escaleras. Fue un placer caballeros."

Y tocándose el chapeo con dos dedos, da media vuelta y desaparece entre los árboles, acusando una cojera que los personajes no advirtieron hasta ese momento, posiblemente causada por alguna añagaza durante el lance.

En la Taberna del Turco nunca faltan clientes, casi todos ellos afines al mundo de la soldadesca. Como el

embozado prometiese, cosido al fondo de la última mesa del rincón de las escaleras los personajes encuentran un saquito con la paga prometida. Apenas lo tienen en sus manos, Caridad la Lebrijana se acercará a la mesa con un jarro de buen vino y varios vasos. Por toda respuesta dejará caer con sonrisa entreabierta:

“Un caballero vino y dejó recado de invitar a quien se sentara en esta mesa a cuenta de su bolsillo, en recompensa por un buen rato.”

Si los personajes preguntan por su nombre, la cantinera dirá que no lo dijo y se marchará de nuevo a la barra.

Conclusión

Si todo fue como debía, finalmente, Monsieur du Fargis se salió con la suya y terminó con el chantaje del conde de Dos Juanes, quien mejor que nunca sepa la identidad de los rufianes que permitieron que aquello ocurriese. En adelante, el conde habrá perdido su ascendente sobre el embajador, quien no volverá a concederle una sola gracia ni a interceder en su favor en la Corte. Su romance con la del Infante se verá parado una temporada, hasta que se pase la congoja y la vida vuelva a la normalidad. El ocupadísimo almirante seguirá en la inopia y su hija continuará sus correrías envuelta en el manto de su guardia de confianza, a la que trata con deferencia para asegurarse su lealtad.

En cuanto al misterioso contacto del embajador francés, es muy posible que el lector ya imagine a quien pertenecen esos anteojos y aquella cojera, y puede que esté de acuerdo conmigo en lo adecuado del personaje para hacer público el secreto de los dos amantes. Pero es muy posible que a los personajes no sepan aún de quien hablamos, de modo que si el Narrador desea saber más sobre él, salvaguardando su intimidad, acuda a la página 211 del libro básico del juego, y cuide vuesa merced de no decir nada a nadie. Que en esta Villa y Corte, a la mínima indiscreción, todo se sabe.

Recompensas

Aparte de los diez escudos prometidos:

- ♦ Si los personajes sobreviven a la aventura reciben 1 punto de experiencia.

- ♦ Si los personajes entregaron la carta al contacto y le auxiliaron, permitiéndole escapar con el documento recibirán 3 puntos de experiencia.
- ♦ Si alguno de los personajes tuvo una buena idea, o actuó de manera brillante, recibirá 1 punto de experiencia.
- ♦ Si los personajes no auxiliaron al contacto, permitiendo que Rocío se llevase la carta, perderán 2 puntos de experiencia (y seguramente el contacto se acordará de ellos en adelante como gente de poca honra y en absoluto de fiar).


SE DICE EN LOS MENTIDEROS...

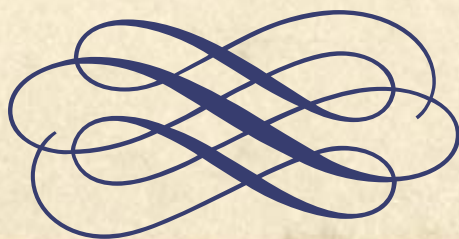
- ♦ Que la pasada noche murió Eusebio de Montilla, caballero de la Orden de Santiago, cuando volvía por el Paseo de Recoletos de visitar a un pariente asaltado por varios jaques que se dieron a la fuga. Aunque también se dice que la verdad es bien otra, que el citado caballero murió batiéndose en duelo con otro por desconocida pendencia cerca de donde dicen, entre las sombras de la Huerta de Juan Fernández.
- ♦ Que además cierta gurullada metió las narices esa misma noche en la citada Huerta, y a punto estuvo de quedar más pinchada que un acerico al acercarse con malos modos a un grupo de matasietes que se holgaban en las sombras del lugar. Algunos Justicias nunca aprenderán que hay lugares donde el favor al Rey sólo se concede durante el día.

NOTAS

Es posible que os preguntéis el por qué de lo exhaustivo de la descripción del duelo que acontece en la Huerta de Juan Fernández, si no viene a cuento de nada en nuestra historia. La solución al enigma es esta: ahí tenéis una posible continuación a la aventura que se me ocurrió cuando buscaba sucesos para la escena. ¿Y si, tras presenciar tan vil asesinato, los personajes tuviesen noticia de la familia del finado y acudiesen a ellos para ofrecerse como esclarecedores del misterio? Quizá en una próxima entrega me decida a escribirlo.

También comentar que algunos nombres y cargos que salen en la aventura, como el de monsieur Charles du Fargis, embajador del Rey de Francia en la Corte de Felipe IV, pertenecen a personalidades reales, o al menos eso he entendido yo de documentos que consulté.

Y sin más, les deseo buenos días y que disfruten con la trama. Vayan ustedes con Dios. 



Página Web de Los Papeles del Alférez Balboa

www.alferezbalboa.net

Enlaces Interesantes

Página de Arturo Pérez-Reverte: <http://www.capitanalatrisme.es>

Página de Devir Iberia: <http://www.devir.es>

Lista de Correo Oficial del Juego: http://groups.yahoo.com/group/alatrisme_jdr

Lista de Correo Alternativa del Juego: http://es.groups.yahoo.com/group/alatrisme_rpg

Página Personal de Joan Mundet: <http://www.joanmundet.com>

Página Personal de Raúl: <http://www.raulocaceres.tk>

Página Personal de Ricard Ibáñez: <http://www.historol.es.mn>

¿Quieres colaborar con nosotros?

Si deseas colaborar con *Los Papeles del Alférez Balboa* de cualquier forma (ayudas de juego, relatos, narraciones, reseñas, aventuras, críticas, sugerencias, etc) manda un correo electrónico a la siguiente dirección:

alferezbalboa@yahoo.es

