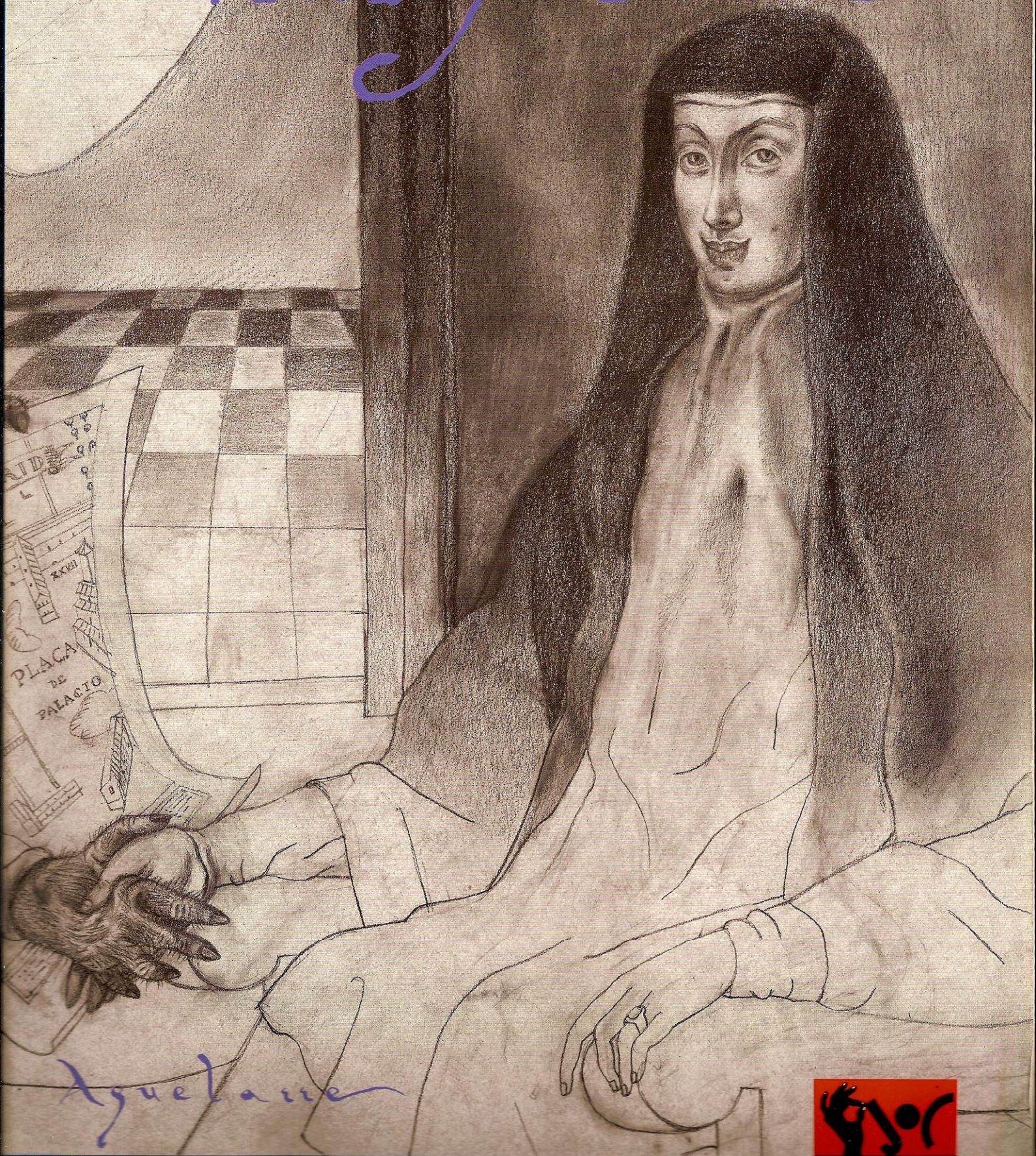


JUEGO DE ROL DEMONIACO CORTESANO

Villa y Corte



Aguelave





Villa y Corte

Por
Ricard Ibáñez

Colaboraciones :

Miguel Aceytuno, Jordi Cabau, y Joaquín Ruiz

Ilustración portada :

Arnal Ballester

Ilustraciones interiores :

Montse Fransoy y Montse Bosch

Producción :

Montserrat Vilà i Planas



Edicions 62, S.A.
C/ Aragó, 20 - 08001 Barcelona - España
Tel. (93) 401 10 00
Fax (93) 401 10 01
Dep. Leg. 1990-1000
D.L. B-7662-1990
I.S.B.N. 84-7831-143-2
Impreso en España - Printed in Spain

... Dedicado a Quim Ruiz Fernández, una personita para la que solamente deseo lo mejor.

Por su parte, Miguel dedica la aventura de Los siete sellos a Joaquín e Isa, por ser creadores de un mundo futuro a partir de dos ya existentes.

Este libro no hubiera sido posible sin la ayuda de las siguientes personas y entidades:

- * El club de rol Necronomicón, de San Sebastián de los Reyes, cuyos miembros apoyaron la idea desde el principio, suministrándome abundante bibliografía.
 - * La Casa de Madrid de Barcelona, que me abrió las puertas de su biblioteca sin dudarlo dos veces.
 - * Don Santos Galán Hernández, medievalista por la Universidad de Salamanca, que me asesoró sobre las tradiciones mágicas castellano-leonesas en pleno contencioso sobre el Archivo de la Guerra Civil, y sin importarle un comino que yo fuera catalán.
 - * Don Jordi Jimeno, árbitro del juego de rol por correo *Villa y Corte*, que recreó el ambiente de la capital de los Austrias menores mucho antes que se me pasara por la cabeza seguir sus pasos.
- Y finalmente Don Gregorio Herrero, cuyas críticas sobre *Rinascita* machacaron mi orgullo más de lo que estoy dispuesto a admitir, sirviéndome de acicate en las horas bajas.

A todos ellos mi agradecimiento.

Durante la corrección final del texto se nos fue Albert Massó: siempre estarás vivo en nuestro recuerdo.

Villa y Corte, es un suplemento para el juego de rol *Aquelarre* sin el cual no puede utilizarse.

1ª Edición, marzo 1996

Villa y Corte es una publicación
© 1996 JOC INTERNACIONAL, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España
Fotocomposición: Publitecsa
Impreso en Hurope, S.L., C/. Recared, 2-4 - 08005 Barcelona
D.L.: B-7692-1996
I.S.B.N.: 84-7831-143-2
Impreso en España - Printed in Spain

Índice

Introducción	5
Creación de Personajes de Villa y Corte.....	7
Nuevos tiempos, nuevas armas.....	17
Tradiciones y costumbres Castellanas	21
Breve Bestiario Castellano.....	25
Bestiario Fantástico.....	29
Personalidades Ilustres	37
De Magerit a Madrid.....	47
Sólo Madrid es Corte	51
Las distracciones de la Corte	69
Leyendas cortesanas	79
Los cuentos de la Barnacla	87
Prisionero en Argel	113
Apéndices.....	119

Introducción

*¡Cómo se ha hecho adúltera
la Villa leal!
Sión llena estaba de equidad,
justicia se albergaba en ella,
pero ahora, esconde asesinos.*

Libro del profeta Isaías, 1, 21

A veces dormimos, y a veces soñamos. A veces, soñamos que vivimos. Otras despertamos, y nos damos cuenta que hemos vivido dormidos... Pero, algunas veces, sólo algunas veces, *vivimos un sueño*.

Hace ya tres años, Francisco Javier Zorzano tuvo un sueño. Y no se limitó a sonreír un poco al recordarlo, dejando luego que se borrara de su mente. Al contrario. Hizo lo más hermoso que puede hacerse con los sueños: compartílos. Me escribió una larga carta, una de esas cartas que se escriben con entusiasmo y que se leen de un tirón. ¿Me permiten que les copie un fragmento?

"... Aquelarre en el Siglo XVII. ¡Claro que sí!:

En el aspecto mágico, la Inquisición dará más kaña que la Fraternita esa. Zugarra-murdi, Salamanca, conversos y no tanto, místicos e iluminados. Hogueras en la Plaza Mayor después de los toros.

Armas nuevas, con introducir la pistola y el mosquete, anuladores de armaduras, y quizás legalizar la capa como pseudo-escudo, Madrid será más peligroso que el cuarto de estar de Cthulhu.

La guerra, poder estar con los Tercios (o contra ellos) por toda Europa y parte de América.

Clase social: Hidalgo pobre. ¡Con alta probabilidad, que eran la carne aventurera por excelencia! Explicar el concepto de honor (o por qué debe lanzarse tu Pj a ese combate suicida)

Madrid siglo XVII: la corte de los milagros, las peligrosas calles, las luchas entre artistas (¿Qué tal liarse a sablazos con Quevedo o destrozar con una pelea el tablado de una obra de Lope? ¿Y comprar un elixir de amor para la Calderona?)

Vamos, que emociona pensarlo. Lástima que nuestro siglo más famoso, desgraciado y miserable, no sea nada conocido..."

Realmente, emocionaba pensarlo. Y así, sin darme cuenta, la semilla del sueño de Francisco germinó en mí. Luego solamente faltó que, inocente de mí, se me ocurriera comentar el hecho a un grupo de chavales tan estupendos como son el club de rol Necronomicón, de San Sebastián de los Reyes. Fui a Madrid con lo justo para dar una conferencia, y me volví tan cargado de libros sobre el Madrid de los Austrias que casi me hacen pagar suplemento en el puente aéreo.

Y así el sueño de Francisco se convirtió en el sueño de *Necronomicón*, y ¡pobre de mí! también en mi sueño.

De esto hace ya tres años. Y los que me conocen saben que *Villa* y *Corte* se ha convertido durante este tiempo un poco en esa novia que todos hemos tenido, esa que quizá quieres demasiado, que siempre tienes presente y con la que siempre terminas por volver. Me embarcaba en otros proyectos, hacía otras cosas, pero siempre acababa volviendo al directorio *Villa* de mi ordenador, añadiendo textos, corrigiendo, rescribiendo... Y, claro está, llega un momento en que se cumplen las últimas prórrogas de entrega, y una voz tras el teléfono te dice que debes terminar...

Pero, cómo alguien más sabio que yo dijo una vez, los libros no se terminan cuando no tienes nada más que decir. Los libros se terminan simplemente cuando pones la palabra FIN.

Este es el sueño que Francisco compartió conmigo. Este es el sueño que ahora comparto con vosotros...

Ricard Ibáñez, 13 de Diciembre de 1995

Creación de Personajes en Villa y Corte

por Joaquín Ruíz y Ricard Ibáñez

*Miré los muros de la patria mía
si un tiempo fuertes, ya desmoronados,
de la carrera de la edad cansados
por quien caduca ya su valentía*

Francisco de Quevedo

En contra de lo que se podría suponer, lo que sigue no es un nuevo sistema de creación de Pj para Aquelarre. El lector habitual de la serie se dará cuenta inmediatamente que este capítulo reproduce, punto por punto, los pasos de creación que ya se describen en el manual base. Pero, cotejando ambos textos, podrá detectar sutiles diferencias: se han añadido las modificaciones que en su día aparecieron en *Rinascita* y en *Rincón*, así como nuevas profesiones y una revisión de las viejas. En contrapartida, se han suprimido explicaciones imprescindibles para un jugador novel, pero que resultan innecesarias para el experto. En caso de duda, solamente hay que remitirse al manual base.

Así pues, el lector encontrará en las páginas siguientes escasas novedades, pero a cambio podrá disfrutar de una explicación coherente sobre cómo hacer, paso a paso, Pj de Aquelarre listos para jugar en el turbulento siglo XVII... el siglo de máximo esplendor de la *Villa y Corte*.

1. Determinar la Posición Social de la familia.

Lanzar 1D10 para determinar la posición social de la familia del PJ.

Resultado 1D10:

1. **Alta Nobleza.** Lanzar otro D10:

- | | |
|----------|-----------|
| 1. | Duques |
| 2/3 | Marqueses |
| 4/5/6 | Condes |
| 7/8/9/10 | Barones |

La Alta Nobleza es la élite del país. Aunque suelen ser grandes propietarios rurales muchos prefieren vivir en la Corte, cerca del monarca, con el fin de obtener su favor. Suelen ocupar altos cargos del gobierno, si es que no sirven a la monarquía como embajadores en cortes extranjeras o generales de sus ejércitos.

2. **Baja Nobleza.** Igualmente lanzaremos otro D10:

- | | |
|----------------|------------|
| 1/2/3 | Caballeros |
| 4/5/6/7/8/9/10 | Hidalgos |

La Baja Nobleza está formada por los *nuevos nobles*, gentes ennoblecidas por el rey en reconocimiento a sus méritos, ya sea en el campo militar como en el diplomático. Aquí se engloban igualmente los hijos de nobles sin derecho a título, los aventureros por excelencia, pues deben buscar una fortuna que les ha sido negada por nacimiento.

3/4. **Burguesía.**

Esta clase social es la élite del pueblo llano: Abarca a los hombres que, sin ser nobles, han conseguido enriquecerse, disponiendo muchas veces de más capital que los mismos aristócratas.

5/6. **Villanos.**

Se trata de la clase baja de las ciudades: Los humildes, que viven en la ciudad trabajando, a menudo, al servicio de los burgueses ricos.

7/8/9/10. **Campeños.**

Forman el estamento más bajo de la sociedad. El campesino rara vez es propietario de sus tierras, estando supeditado a su amo, normalmente un aristócrata, que se las arrienda a cambio de una determinada cantidad. Aunque su situación ha mejorado con respecto a la de su antepasado medieval, sigue viviendo una existencia precaria, supeditado a los caprichos del tiempo y los azares de la cosecha. En épocas de escasez el número de los que abandonan el campo para buscar fortuna en las ciudades se cuenta por cientos, y en ocasiones por miles.



2. Elegir Profesión, según Posición Social.

El Pj debe elegir una o dos profesiones dentro de las que están a su alcance por su nivel social.

Tabla de profesiones por clase social

Alta Nobleza

- * Clérigo
- * Cortesano
- * Gentilhombre
- * Mercenario
- * Militar
- * Tapada

Baja Nobleza

- * Cortesano
- * Gentilhombre
- * Inquisidor
- * Mercenario
- * Militar
- * Sabio
- * Tapada

Burguesía

- * Comerciante
- * Inquisidor
- * Marino
- * Médico/Cirujano
- * Mercenario
- * Notario
- * Sabio
- * Soldado
- * Tapada

Villano

- * Artesano
- * Comediante
- * Estudiante
- * Ladrón
- * Marino
- * Mercenario
- * Pícaro
- * Soldado

Campesino

- * Bandolero
- * Cazador
- * Médico/Cirujano
- * Mercenario
- * Pícaro
- * Soldado

Descripción de las diferentes profesiones:

Artesano

Es el individuo que posee un oficio, ya sea el de herrero, carpintero o constructor. Suele ser un hombre mañoso y espabilado, adscrito a un gremio cuando puede, y poco amante de meterse en problemas.

Mínimos de características

20 en Habilidad y 15 en Percepción.

Limitación de armas y armadura

Un Artesano sólo puede llevar armaduras tipo 1, sin escudo ni casco, y armas del grupo 1.

Bandolero

Delincuente rural, que acecha en las encrucijadas de los ca-

minos. A veces se trata de un campesino que se tira al monte para evitar que su familia muera de hambre, otras veces es un ex-soldado que ha desertado. En ambos casos suele ser bastante más sanguinario que sus colegas de la ciudad.

Mínimos de características

15 en Percepción y Resistencia.

Limitación de armas y armadura

Un Bandolero puede llevar Armadura de los tipos 1,2,3,4, sin escudo pero con casco. Puede manejar todo tipo de armas.

Cazador

Esta profesión define al hombre montaraz, criado en los bosques. Un buen rastreador de cualquier tipo de presas... tanto de animales como de personas.

Mínimos de características

20 en Percepción.

Limitación de armas y armadura

Un cazador puede llevar armadura de tipo 1,2,3, sin escudo pero con casco. Puede manejar armas de los grupos 1, 2, A y B

Clérigo

Bajo este nombre englobamos a los integrantes de la aristocracia eclesiástica: Obispos, Cardenales, Jefes de Ordenes religiosas... Los hombres, en suma, que controlan el poder de la Iglesia. Una profesión perfecta para alternar con la de Cortesano (pensemos en el Cardenal Richelieu o en nuestro Cardenal Cisneros) pero que también se puede dar con otras, como la de Militar (un ejemplo de ello sería el Papa León X, general de sus ejércitos).

Sabremos el lugar del Pj en la jerarquía eclesiástica según el título que ostente:

Duque:	Cardenal
Marqués:	Arzobispo
Conde:	Obispo
Barón:	Párroco
Caballero:	Vicario

Mínimos de características

50 en Suerte y 15 en Cultura.

Limitación de armas y armadura

Pese a lo que se pueda suponer, un clérigo no tiene ninguna limitación en armas y armadura. (Recordemos los casos del célebre Aramis, de los *Tres Mosqueteros*, o de nuestro Lope de Vega, que pese a ser sacerdote y comediante se batió por el honor de una dama más de una vez).

Comediante

Individuo que va de ciudad en ciudad y de pueblo en pueblo, sólo o en compañía de otros, cantando, bailando y representando comedias. Ver el apartado *Corrales y Comedias* en el capítulo **Las distracciones de la Corte**.

Mínimos de características

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

Limitación de armas y armadura

Un Comediante sólo puede llevar armadura tipo 1, sin escudo ni casco, y armas del grupo 1 o palos.

Comerciante

El hombre de negocios por excelencia, desde el pequeño buhonero hasta el hombre que monopoliza el mercado de una ciudad o la aduana de un puerto.

Mínimos de características

20 en Comunicación

Limitación de armas y armadura

Un Comerciante sólo puede llevar una armadura de tipo 1, y armas del grupo 1 o palos. No puede llevar escudo ni casco.

Cortesano

Este personaje representa el miembro de la nobleza que vive en la Corte, al servicio (por lo menos teórico) de la familia real. Suele ser intrigante, por naturaleza y por educación, y es normal que esté afiliado a una de las varias facciones que luchan por el control político de la Corte.

Mínimos de características

15 en Comunicación y en Percepción.

Limitación de armas y armadura

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

Estudiante

Individuo de baja extracción social, pero que sin embargo ha logrado escapar de la incultura, y pulula por las aulas de las universidades buscando conocimientos y una oportunidad. Joven, pícaro, muchas veces donjuanesco y rompe corazones, a veces hasta sesudo y estudioso, es el protagonista de comedias como *El estudiante de Salamanca*, de Lope, y de relatos como *El licenciado Vidreras*, de Cervantes.

Mínimos de características

15 en Cultura, 10 en Habilidad y 10 en Agilidad

Limitación de armas y armadura

Un Estudiante sólo puede llevar armadura del tipo 1, sin escudo ni casco. Sólo puede empuñar armas del grupo 1 o palos.

Gentilhombre

En la España del siglo XVII ser un Gentilhombre es algo más que pertenecer a una determinada clase social. Incluye poseer una serie de valores basados en la caballerosidad a las Damas, el honor, el servicio al Rey y la defensa de la Fe Católica. Soldado y aventurero sin par, no dudará en arriesgar su vida por una mujer bella, una causa noble (o no tan noble)... o una buena botella de vino. Es el personaje que encarna el espíritu de los *Mosqueteros* de Alejandro Dumas o el del *Huésped del Sevillano*. Es el caballero español que llega con la punta de la espada dónde no llega con la mano.

Mínimos de Características

15 en Cultura y en Habilidad.

Limitación en armas y armaduras

Ninguna.

Inquisidor

Clérigo encargado de descubrir la herejía y de castigar a los herejes que la practican. Dentro de la herejía, por supues-

to, se incluye la magia, ya que la Inquisición no marca diferencias entre magia blanca o negra, considerándolo todo Brujería, y por lo tanto signo de adoración al Diablo.

Mínimos de características

15 en Cultura y Percepción.

Limitación de armas y armadura

Solamente pueden llevar armaduras de tipo 1, sin casco ni escudo. Pueden llevar armas del grupo 1.

Ladrón

Esta profesión engloba tanto al vulgar *Aliviador de sobaco* como al *Fullero*, el *Jácaro* o el *Desmirlado*. Tipos dispuestos a casi todo por hacerse con la bolsa de uno... y en ocasiones también con la vida de uno. (Ver *Habla de germanía* en Apéndices)

Mínimos de características

15 en Agilidad y 20 en Habilidad.

Limitación de armas y armadura

Un Ladrón sólo puede llevar armaduras de tipo 1,2,3, sin escudo ni casco. Armas de los grupos 1, 2, A o B.

Marino

Esta profesión incluye desde el simple pescador hasta el ex-galeote que ha sufrido una condena a galeras, pasando por el aventurero dispuesto a cruzar mares desconocidos para explorar las costas del Nuevo Mundo o el que se dedica a la piratería a tiempo parcial. En suma, todos aquellos que prefieren la cubierta de un barco a la tierra firme.

Mínimos de características

15 en Habilidad y en Agilidad.

Limitación de armas y armadura

Un Marino puede llevar armaduras de tipo 1, 2 y 3. Puede llevar armas de los grupos 1, 2, A o B.

Médico/Cirujano

Médico, Curandero, Sacamuelas, Barbero, Cirujano... en esta profesión se engloban todos aquellos que han aprendido a restañar la sangre en lugar de derramarla. Poco importa que sus conocimientos hayan sido adquiridos en una vetusta universidad, leyendo libros antiguos, diseccionando cadáveres en los campos de batalla o de labios de una vieja bruja de aldea.

Mínimos de características

15 en Cultura y en Habilidad.

Limitación de armas y armadura

Un Médico/Cirujano sólo puede llevar armaduras de tipo 1, y armas de tipo 1 o palos. No puede llevar casco ni escudo.

Mercenario

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

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

Mínimos de características

10 en Fuerza, Habilidad y Agilidad

Limitación de armas y armaduras

Ninguna

Militar

Aquí se engloban aquellos personajes de origen noble que han elegido servir al rey y/o buscar fortuna por la vía de las armas. Su posición dentro de la jerarquía militar viene determinada por su posición social:

Duque:	Maestre de Campo o General de Caballería
Marqués:	Coronel
Conde:	Sargento Mayor
Barón:	Capitán
Caballero:	Alférez
Hidalgo:	Sargento o Cabo de Escuadra

Mínimos de características

15 en Fuerza y en Agilidad

Limitación de armas y armadura

Ninguna

Notario

Esta profesión representa al letrado, hombre de cierta cultura, normalmente funcionario menor, cuevachuelista de Palacio, cuando no secretario de algún mercader influyente.

El personaje, en suma, que maneja mejor la pluma que la espada.

Mínimos de características

15 en Cultura y en Percepción

Limitación de armas y armadura

Un Notario sólo puede llevar armadura de tipo 1, y armas del grupo 1. No puede llevar escudo ni casco.

Pícaro

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

Mínimos de características

15 en Comunicación y en Habilidad.

Limitación de armas y armaduras

Sólo puede llevar armadura tipo 1, sin casco ni escudo. Puede llevar armas del grupo 1, palos u hondas.

Sabio

Esta profesión representa al hombre de ciencia desde un pun-

to de vista renacentista. Científico, inventor, en ocasiones artista, erudito siempre, domina o tiene conocimientos sobre todas o casi todas las materias, incluida (al menos en su teoría) la magia. Ejemplos de Sabio pueden ser desde Leonardo da Vinci hasta Paracelso.

Mínimos de Características

20 en Cultura

Limitación de armas y armadura

Un Sabio sólo puede llevar una armadura 1, y armas del grupo 1 o palos. No puede llevar escudo ni casco.

Soldado

Esta profesión representa al soldado profesional, veterano de mil batallas. Los ejércitos de la época no llevan uniformes, excepto una banda atravesada que distingue al oficial del resto de la tropa. No obstante, los soldados se distinguen fácilmente en la calle, gracias a sus emplumados sombreros y al canuto de metal o cuero que portan al cinto, en el que está su hoja de servicios, la cual usan para pedir favores o simplemente para presumir.

Su posición en la jerarquía militar está determinada por su competencia de Mando:

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

Mínimos de características

15 en Fuerza y en Habilidad.

Limitación de armas y armadura

El soldado puede llevar armaduras tipo 1, 2, 3, 4 y 5, amén de casco y escudo. Puede llevar igualmente todo tipo de armas.

La Tapada

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

Mínimos en Características

15 en Comunicación y en Percepción, 18 en Aspecto.

Limitación de armas y armaduras

Una tapada solamente puede llevar armas fáciles de ocultar, cómo pistolas que no sean de silla o armas del grupo 1... Respecto a las armaduras, solamente del tipo 1 o 2 ... ¡Por favor, se trata de una Dama! ¿No?

Dada su particularidad, este tipo de Pj no aparece en las tablas de profesión paterna.

3. Determinar la profesión paterna.

Lanzar 1D10 y consultar la tabla de Profesión Paterna según el origen social del Pj:

Tabla de Profesión Paterna

Alta Nobleza

1 Clérigo (*)

- 2 Cortesano
- 3 Cortesano
- 4 Cortesano
- 5 Gentilhombre
- 6 Gentilhombre
- 7 Mercenario
- 8 Militar
- 9 Militar
- 0 Militar

Baja Nobleza

- 1 Cortesano
- 2 Gentilhombre
- 3 Gentilhombre
- 4 Inquisidor
- 5 Inquisidor
- 6 Mercenario
- 7 Militar
- 8 Militar
- 9 Militar
- 0 Sabio

Burguesía

- 1 Comerciante
- 2 Comerciante
- 3 Inquisidor
- 4 Médico/Cirujano
- 5 Marino
- 6 Mercenario
- 7 Notario
- 8 Notario
- 9 Sabio
- 0 Soldado

Villano

- 1 Artesano
- 2 Artesano
- 3 Comediante
- 4 Estudiante (*)
- 5 Ladrón
- 6 Marino
- 7 Mercenario
- 8 Pícaro
- 9 Pícaro
- 0 Soldado

Campesino

- 1 Bandolero
- 2 Cazador
- 3 Jornalero
- 4 Jornalero
- 5 Jornalero
- 6 Jornalero
- 7 Médico/Cirujano
- 8 Mercenario
- 9 Pícaro
- 0 Soldado

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

Conocimientos mágicos paternos:

En caso de que salga en 1D100 el porcentaje correspondiente el Jugador podrá asignarle a su Pj el doble de la base de Conocimiento Mágico que normalmente le correspondería (es decir, su Cultura x 2). Esta competencia será considerada además como competencia normal.

(Profesión paterna)

Artesano	10%
Bandolero	5%
Cazador	5%
Clérigo	25%
Comediante	15%
Comerciante	10%
Cortesano	10%
Estudiante	25%
Gentilhombre	10%
Inquisidor	25%
Ladrón	5%
Marino	15%
Médico-Cirujano	15%
Mercenario	5%
Militar	5%
Notario	10%
Pícaro	5%
Sabio	40%
Soldado	5%

4. Determinar Situación Familiar

Padres

Lanzaremos 1D10:

- * 1. Padre y madre desconocidos. No se efectúan tiradas por hermanos (ver más adelante). El Pj ha sido criado por un protector, cuyo oficio será el que nos haya salido en "Profesión paterna".
- * 2. Bastardo reconocido. Se efectúan tiradas por hermanos. No hay Herencia.
- * 3-7. Padres vivos.
- * 8. El Pj es huérfano de padre
- * 9. El Pj es huérfano de madre
- * 10. Huérfano de ambos progenitores

Hermanos

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

Herencia

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

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

Matrimonio (opcional)

Lanzar 1D10:

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

Hijos (opcional)

Mismo procedimiento que en el caso de los hermanos.

5. Elegir Nacionalidad y Grupo étnico

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

Castilla

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

Aragón

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

Portugal

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

Países Bajos

Holandés (Alemán).

Alemania

Alemán.

Italia

Italiano.

Todo Pj habla la lengua de su grupo étnico al 100%, sin que sea necesario que lo anote en su Hoja de Personaje. Además, tiene un porcentaje igual a su Cultura x 5 en la competencia de "Idioma Castellano", usado como *lengua franca* del imperio.

6. Asignar los puntos de las características principales

Un Pj de Aquelarre tiene 100 puntos de generación para repartir entre sus características principales (Fue, Agi, Hab, Res, Per, Com, Cul).

Los puntos se reparten otorgando un máximo de 20 puntos en una sola característica, y un mínimo 5, con la excepción en Resistencia, cuyo mínimo es 10. Al asignar los puntos tendremos que tener presente los mínimos de características de la profesión o profesiones que hallamos elegido.

7. Determinar las características secundarias

Peso y altura

Lanzar 1D10:

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

Al Peso y la Altura de nuestro Pj le sumaremos (o restaremos, a elección) el resultado de otro 1D10.

Edad

La edad habitual de un Pj de Aquelarre está entre los 17 y

los 22 años. Caso que se quieran hacer Pjs de mayor o menor edad, consultar el apartado *Niñez y madurez en Aquelarre* aparecido en el suplemento **Rincón**. La edad del Pj no tiene incidencia en el juego hasta los 40 años, momento en el cual empiezan a aplicarse las reglas de envejecimiento (ver pág. 64 del manual).

Aspecto

Lanzar 4D6. En caso de Pjs femeninos, sumar +2 al resultado:

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

8. Determinar Racionalidad e Irracionalidad

Repartir 100 puntos entre ambas, asignando un mínimo de 25 a una de ellas.

9. Calcular la Suerte

Sumar las características de Percepción, Comunicación y Cultura.

10. Repartir los P. Ap. entre las diversas competencias

Cada Competencia depende de una de las siete Características principales (salvo la Seducción). Dicha característica marca la base de la Competencia, y también su máximo: no se puede tener en esa Competencia más de su base multiplicada por 5, excepto en las competencias de la característica Cultura, que pueden llegar al 100% sin limitación alguna.

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

En el caso de que el Pj haya elegido dos profesiones dispondrá de dieciséis competencias normales y ocho competencias básicas de base *multiplicada por dos*. Si las profesiones tienen competencias básicas comunes, en éstas la base se multiplicaría por tres, como en el caso normal.

El jugador dispone de 100 puntos de aprendizaje para repartir entre las competencias de su elección. Además, tiene 25 puntos para repartir entre las cuatro competencias básicas de la profesión del padre, al coste de una competencia normal. Caso de que la profesión paterna fuera la de "Jornalero", las cuatro competencias serán:

- * Conducir carro
- * Conocimiento de animales
- * Conocimiento de plantas
- * Escondarse

Si en su familia había conocimientos mágicos dicha competencia puede aumentarse al coste normal.

Competencias por profesiones

Las Competencias básicas vienen indicadas por un asterisco.

Artesano

- *Artesanía
- *Buscar
- *Comerciar
- *Memoria
- Conducir Carro
- Elocuencia
- Enseñar
- Escuchar
- Leer y escribir
- Psicología
- Soborno
- Cuchillo

Bandolero

- *Escondarse
- *Otear
- *Tortura
- *Arma a elegir
- Correr
- Escuchar
- Lanzar
- Psicología
- Rastrear
- Soborno
- Tregar
- Arma de Fuego larga

Cazador

- *Escuchar
- *Otear
- *Rastrear
- *Arma de fuego larga
- Buscar
- Cabalar
- Conocimiento de Animales.
- Conocimiento de Plantas
- Escondarse
- Lanzar
- Tregar
- Arma a elegir

Clérigo

- *Elocuencia
- *Latín
- *Leer y escribir
- *Teología
- Buscar
- Enseñar
- Escuchar
- Etiqueta
- Idioma a elegir
- Memoria
- Psicología
- Arma a elegir

Comediante

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

Leer y escribir
Leyendas
Memoria
Pelea
Saltar
Arma a elegir

Comerciante

- *Comerciar
- *Elocuencia
- *Psicología
- *Soborno
- Buscar
- Conducir Carro
- Escuchar
- Idioma a elegir
- Leer y escribir
- Nadar
- Ocultar
- Arma a elegir

Cortesano

- *Elocuencia
- *Etiqueta
- *Psicología
- *Seducción
- Cabalar
- Discreción
- Escuchar
- Idioma a elegir
- Latín
- Leer y escribir
- Soborno
- Arma a elegir

Estudiante

- *Etiqueta
- *Leer y escribir
- *Juego
- *Seducción
- Correr
- Elocuencia
- Esquivar
- Latín
- Robar
- Teología
- Cuchillo
- Pelea

Gentilhombre

- *Cabalar
- *Juego
- *Dos armas a elegir
- Degustar
- Elocuencia
- Etiqueta
- Esquivar
- Leer y escribir
- Seducción
- Táctica
- Pelea

Inquisidor

- *Leer/escribir
- *Psicología
- *Teología
- *Tortura

Astrología
Con. Mágico
Elocuencia
Leyendas
Mando
Medicina
Memoria
Otear

Ladrón

*Correr
*Esquivar
*Robar
*Tregar
Buscar
Escondese
Escuchar
Disfrazarse
Forzar cerraduras
Lanzar
Soborno
Arma a elegir

Marino

*Nadar
*Navegar
*Otear
*Tregar
Astrología
Dos idiomas a elegir
Juego
Memoria
Primeros Auxilios
Seducción
Arma a elegir

Médico/Cirujano

*Conocimiento Plantas
*Medicina
*Primeros Auxilios
*Psicología
Alquimia
Buscar
Conocimiento de animales
Conocimiento de minerales
Elocuencia
Leer y escribir
Memoria
Arma a elegir

Mercenario

* Tortura
* Pelea
* Dos armas a elegir
Cabalgar
Idioma a elegir.
Ingeniería militar
Juego
Mando
Otear
Primeros auxilios
Táctica

Militar

*Cabalgar
*Mando
*Dos armas a elegir

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

Notario

*Falsificar
*Latín
*Leer y escribir
*Memoria
Buscar
Elocuencia
Enseñar
Escondese
Escuchar
Etiqueta
Psicología
Cuchillo

Pícaro

*Elocuencia
*Juego
*Robar
*Cuchillo
Correr
Discreción
Disfrazarse
Escondese
Esquivar
Otear
Psicología
Pelea

Sabio

*Alquimia
*Astrología
*Conocimiento Mágico.
*Leer y escribir
Conocimiento animal
Conocimiento de minerales
Conocimiento de plantas
Enseñar
Griego
Latín
Primeros auxilios
Psicología

Soldado

*Cabalgar
*Arma de fuego larga
*Artillería
*Arma a elegir
Buscar
Conducir Carro
Discreción
Escondese
Esquivar
Otear
Primeros Auxilios
Tortura

Tapada

* Discreción

- * Etiqueta
- * Seducción
- * Arma a elegir
- Cabalgar
- Disfrazarse
- Elocuencia
- Etiqueta
- Escuchar
- Falsificar
- Leer y escribir
- Ocultar

11. Asignar el dinero inicial del Pj

El dinero inicial es la cantidad de reales de plata que dispone el Pj, en el momento de su creación, para comprar material. Este capital indica los ahorros del Pj, y el valor de sus posesiones. Al menos la mitad debe gastarse en equipo. (Ver *Lista de Material* en la pág. 65 del manual y la pág. 10 de *Rinascita*).

Dinero inicial

Alta Nobleza	2.500 reales
Baja Nobleza	1.300 reales
Burguesía	1.500 reales
Villanos	200 reales
Campesinos	100 reales

12. Magia y cálculo de PC

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

13. Los Rasgos de Carácter

Lanzar 1D100 y consultar la tabla de las págs. 15-16 del manual, tantas veces como esté obligado por su edad:
 Si tiene 17 años, no está obligado a hacer ninguna tirada.
 Si tiene 18 ó 19, debe hacer una.
 Si tiene 20, 21 ó 22, debe hacer dos.

Aparte de esas tiradas se pueden hacer, si así lo desea, otras dos más.

Ejemplo de Creación de Personaje

Xavi se dispone a hacerse un Pj para *Villa y Corte*. Primero lanza 1D10 para averiguar la Posición social de su familia. Saca un 6: Villanos. Entre las profesiones a su alcance, elige las de Comediante y Pícaro. En la profesión paterna le sale 1: Artesano. Lanza 1D100 para ver si su familia posee conocimientos mágicos y le sale 37%, es decir, no. En Situación Familiar obtiene un hermoso 8: Es huérfano de padre. Lanza 1D8 (2) y resta 1D4 (2). Así pues, carece de hermanos. Ante esto, Xavi decide que su Pj será de género masculino, ya que es de número singular. Además, estará soltero y sin compromiso. Como nacionalidad elige Castilla, y como grupo étnico el castellano. Su Pj se llamará Diego Guzmán de Ulloa. Reparte los 100 puntos de generación en las características principales como sigue:

Fuerza 5, Agilidad 20, Habilidad 20, Resistencia 15, Percepción 10, Comunicación 20, Cultura 10. Recordemos que, por elegir las profesiones de Comediante y Pícaro, tenía que ponerse como mínimo 20 en Comunicación, 15 en Agilidad y en Habilidad y 10 en Cultura. Es decir, un Pj de escasa fuerza, pero muy ágil y muy hábil, con un don natural para la conversación (y el embuste), pero de sentidos y cultura algo mediocres.

Calcular las Características secundarias deja al Pj con 59 kg. de peso, 1'72 de estatura y Apariencia de 16 (normal). Como edad opta por los 21 años.

Entre la Racionalidad y la Irracionalidad, Xavi elige que Diego opte por lo primero: se asigna 75 a RR, y 25 a IRR. Respecto a su Suerte, es de 40 (10+20+10). Ahora sólo le resta repartir sus 100 puntos entre las competencias a su alcance:

Competencia	Porcent.	Puntos gastados
Cantar	40%	0
Elocuencia	80%	20
Esquivar	50%	30
Juego	40%	0
Juegos de Manos	40%	0
Leer y escribir	25%	15
Música	20%	0
Robar	50%	10
Cuchillo	65%	25

Al elegir dos profesiones, Diego tiene siete competencias básicas en lugar de cuatro: seis de ellas (Cantar, Juegos de manos, Música, Juego, Robar y Cuchillo) en las que tiene su base multiplicada por dos, y otra (Elocuencia) que por ser común a ambas profesiones tiene su base multiplicada por tres.

Los 25 puntos de la profesión paterna (Artesano) los coloca en Memoria, que se queda así en 35%. El resto de sus competencias queda con su base por característica.

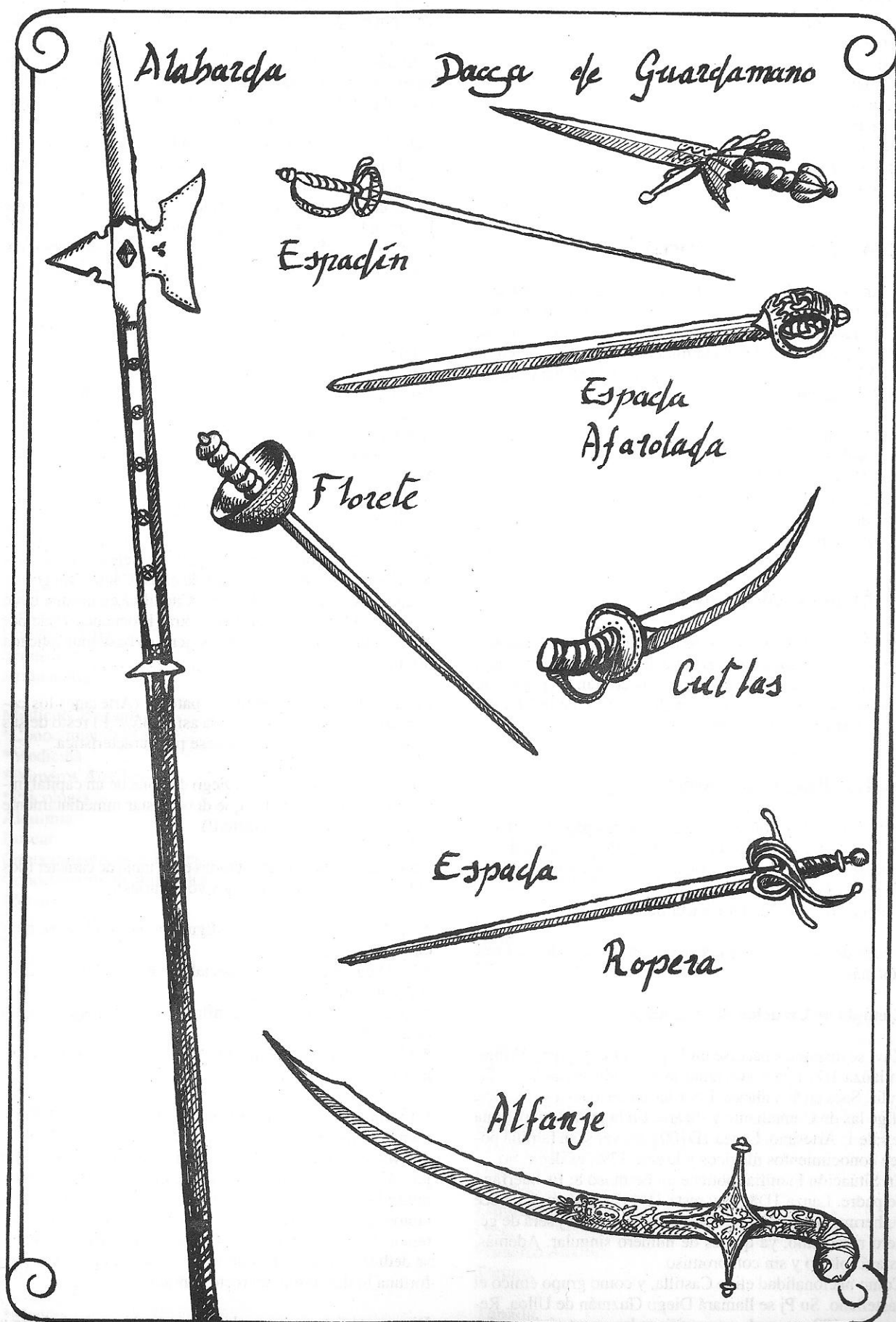
Por ser de origen Villano, Diego dispone de un capital inicial de 200 reales, de los que debe gastar inmediatamente la mitad, 100 (¡no será difícil!)

Para finalizar, hace cuatro tiradas en la tabla de carácter (dos obligatorias por la edad y dos voluntarias):

- * 11. Diego tiene la cara desfigurada (su Aspecto se queda ahora en 12)
- * 27. Diego tiene un don especial con los animales (su Con. Animal aumenta a 35%)
- * 45. Diego es de natural confiado (su Psicología se reduce a -15%)
- * 34. Diego se ha criado en otro país, fuera de la península. (Otro idioma al 100%)

En vista de esto, Xavi acuerda con su DJ que Diego Guzmán de Ulloa se llama en realidad Giuglio Tarantino, y que fue buscavidas en las calles de Nápoles hasta que un jefe del hampa local le marcó la cara para siempre, amenazándole con la muerte si volvía a Nápoles. Como otros tantos, ha decidido trasladarse a la Villa y Corte, donde intentará buscar fortuna como Comediante, trabajo al que ya se dedicó en el pasado, antes que malas compañías y peor fortuna lo desviasen del recto camino...

Diego está listo ya para adentrarse en el mundo de *Villa y Corte*



Nuevos tiempos, nuevas armas

por Joaquín Ruiz

*¡Oh, mal haya el hombre loco
que se descíñe la espada!*

Lope de Vega

En los tiempos de la *Villa y Corte* se perfeccionan las armas ya existentes en épocas anteriores. Entre la lista que presentamos a continuación están también las que aparecieron en **Rinascita**, aunque se han reducido un poco los daños causados por las Armas de Fuego. Las armas del reglamento básico siguen siendo válidas, aunque en la época son consideradas obsoletas y anticuadas. Antes de seguir leyendo, convendría leer entero *Aquelarre en el Renacimiento*, de **Rinascita**, o al menos las páginas 8, 9 y 10, donde figuran entre otras las reglas de los tipos de armadura de la época.

A propósito del escudo...

En la época las armas son más ligeras, y por lo tanto más rápidas. Eso significa que el escudo deja de utilizarse, al menos en Europa. En su lugar, la gente se defiende con la daga, parando los golpes del enemigo, o con mucho con la capa enrollada en el brazo izquierdo.

En términos de juego, cualquier Pj de *Villa y Corte* que pelee parando con daga y atacando con espada tiene un bo-

nus de +1 a su iniciativa, ya que adopta un estilo de lucha mucho más abierto y desembarazado que el que tiene que atacar y parar con la misma arma. Respecto a lo de la capa... la parada con la misma se resolverá con la competencia de Pelea, y absorberá como máximo 3 puntos de daño. El resto, irán directamente al brazo alrededor del cual está enrollada.

Como el lector podrá comprobar, aparecen tres nuevas competencias de armas: La de *Armas de fuego cortas* (para todo tipo de Pistolas), *Armas de fuego largas* (para Carabinas, Mosquetes Arcabuces y Trabucos, y *Armas de Asta*, (para la Alabarda). Nótese que este arma ya apareció en **Rinascita**, pero englobada en la competencia de *Lanza*.

Descripción de las nuevas armas

Armas blancas

Daga de Guardamano: También conocida en Francia como Main Gauche (Mano Izquierda). Este tipo de daga estaba especialmente diseñado para ser empleada en esgrima junto con la espada. Era por su robustez muy útil para parar las estocadas de armas más pesadas que ella. Para simular en el combate estas características, una Daga de Guardamano puede detener a un arma de tipo superior a ella con un -15% de posibilidades de romperse o escaparse de las manos. (Consultar las reglas de *Parada* de la pág. 25 del manual.)

Ejemplo: Si una daga normal (Tipo 1) tiene un 25% de caerse de las manos contra una espada (Tipo 2), y un 50% contra un Alfange, la Daga de Guardamano tendrá sólo un 10% contra una Espada y un 35% contra el Alfange.

Espada Ropera: Se trata de la famosa Rapiere, francesa o Rapier Inglesa. Es el arma más comúnmente utilizada por los Gentilhombres del siglo XVII y que tan famosa hicieron los personajes de Alejandro Dumas. Su longitud solía

Tabla de nuevas armas por competencias de combate

Competencia	Arma	Car. Prin.	Fue. Min	Daño
Cuchillo	Daga de guardamano	Habilidad	7	1D4+2
Espadón	Alfange	Fuerza	14	1D10+1
Espada	Cutlass	Habilidad	11	2D4+1
Espada	Espada Afarolada	Fuerza	14	1D10
Espada	Espada Ropera	Habilidad	10	1D8+1
Espada	Espadín	Habilidad	8	1D6+1
Espada	Florete	Habilidad	8	1D6+1
Arm. Asta	Alabarda	Fuerza	14	1D10+1
Lanza	Pica	Agilidad	12	2D3+1
Lanza	Medía Pica	Agilidad	12	1D6+1
Arm.Fue.Mano	Pistola	Habilidad	6	1D8+1
Arm.Fue.Mano	Pistola de silla	Habilidad	6	1D10
Arm.Fue.Larga	Arcabuz	Habilidad	10	2D6
Arm.Fue.Larga	Carabina	Habilidad	10	1D10
Arm.Fue.Larga	Mosquete	Habilidad	12/14	2D6+1
Arm.Fue.Larga	Trabuco	Habilidad	10	2D4+2
Artillería	Culebrina	Habilidad	5	2D10/2D6+2
Artillería	Cañón de a 24	Habilidad	-	5D10

ser de unos 4-5 palmos (95 cm.) aunque existían algunas más largas llamadas *Mata Amigos* expresamente preparadas para dar ventaja a su dueño en los duelos. Este tipo especial de arma puede reflejarse dándole al que la utilice un bonificador de +5% en ataque y parada con dicha espada. Por otro lado tampoco eran demasiado corrientes ni populares, ya que portar un tipo de arma así era delatarse en cierto modo como *Valentón* o *Matasiete*.

Espada Afarolada: Recibe en España este nombre debido a su espectacular cazoleta. Se trata de la "*Broadsword*" escocesa.

Cutlass: También conocido como *Badelaire*. Se trata de un machete de abordaje de hoja curvada, recia y muy pegriosa. (Nota personal del autor: ¿Verdad Lázaro?)

Espadín: Espada de caballeros de salón, elegante y estilizada. La antítesis de la Espada Ropera, mucho más basta y voluminosa.

Alfanje: Versión árabe de un Espadón o Montante. Se necesitan dos manos bastante fuertes para manejarlo.

Florete: Espada casi sin corte de hoja plana y guarda muy simple, muy similar al Espadín. De tipo cortesano o de ejercicio, solía tener en la punta una pequeña bola de cuero o metal (botón) para evitar las heridas durante los entrenamientos. Por supuesto el daño que aparece en la *Tabla De Armas* es sin esa protección.

Pica: Arma de infantería de 26 palmos (5'4 m.) de longitud. Realmente se trata de un arma muy poco manejable a nivel de enfrentamientos individuales. Su fuerza radica en su utilización masiva en formaciones cerradas de infantes como eran los Tercios.

Media Pica: Los Tercios embarcados utilizaban medias picas, con las puntas untadas de sebo para impedir que las sujetara el enemigo, y provistas de un hierro transversal para limitar la penetración en el cuerpo ensartado. Su longitud oscilaba entre los 10 - 12 palmos (de 2 m. a 2'40 m.).

Alabarda: Esta arma de asta puede ser usada de tres formas diferentes: con ella se puede cortar como un hacha, pinchar como una lanza y, usando su parte posterior, desmontar a los jinetes haciéndoles caer al suelo.

Armas de fuego

Desde su aparición de forma regular en los ejércitos al principio del siglo XVI hasta finales del XVII, las armas de fuego evolucionaron mucho (dada la tecnología de la época). En principio clasificaremos a dichas armas a partir de su mecanismo de disparo ya sea de Mecha (el más arcaico), de Rueda (utilizado hasta mediados del siglo XVII) y por fin el de Pedernal. Estos mecanismos no acentúan el daño de las armas pero sí que aceleran su Velocidad de Disparo y la distancia a la que pueden disparar. Como accesorios tanto de pistolas, como de arcabuces y mosquetes, citaremos una bandolera en la que iban sujetos varios estuches, cada uno de los cuales contenía una carga de pólvora previamente medida. Además llevaban en reserva un polvorín (frasco de pólvora) de 24 onzas. En un morral iban las balas, y la mecha (en caso de utilizarse un arma de dicho mecanismo) y eslabón y pedernal para encenderla. Por supuesto se disponía de la baqueta con la que atacar el cañón y un rascador para limpiarlo.

Conviene recordar que, según las reglas aparecidas en **Rinascita** un arma de fuego tiene un poder de penetración superior, ignorando en un 50% (redondeando por defecto) la protección de las armaduras. Consultar la pág. 8 del volumen en cuestión.

Arcabuz: Todo arcabuz constaba de un cañón, montado sobre un afuste de madera, de 4'5 a 5 palmos (95 a 100 cm.) aligerado hacia la boca de fuego y reforzado en la parte de la recámara. Disparaba una bola de plomo de peso variable, ya que cada arcabucero se fabricaba las balas para su arma. Su mecanismo es únicamente de mecha y no puede ser disparado a caballo.

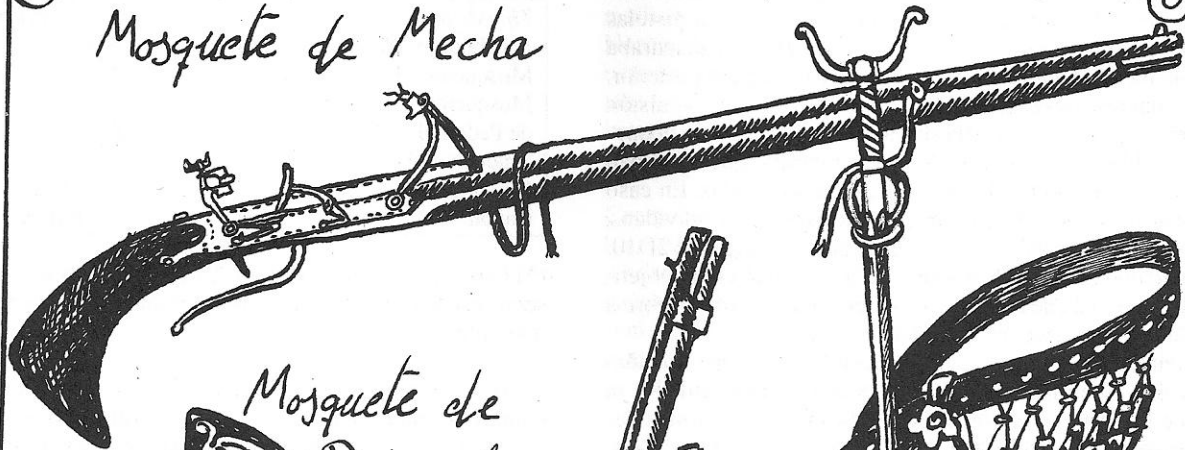
Mosquete: En 1567 hacen su aparición en Europa los mosquetes, utilizados, quizá por primera vez, por los Tercios. El cañón de 6 palmos (126 cm.) y el correspondiente afuste de madera, constituían un arma más pesada que el arcabuz. Por eso el mosquetero utilizaba para disparar una horquilla de madera dura, de 7 palmos (1'47 m.), sobre la que apoyaba el cañón mientras apuntaba. Las balas eran de 2 onzas (unos 24 g.). Quizás éste sea el arma más utilizada por la infantería a lo largo del siglo XVII y la que evolucionó más. Tanto el mosquete de mecha como el de rueda necesitan una Fuerza de 14 como mínimo para usarse sin penalización. El mosquete de pedernal, más ligero y moderno, solamente precisa una Fuerza de 12 y no necesita horquilla de apoyo. Ningún tipo de mosquete puede usarse a caballo.

Pistola: Arma de fuego corta. Por su ligereza fue rápidamente incorporada como arma de caballería. En *Villa y Corte* distinguimos entre dos tipos de pistolas: las Normales, que usan mecanismo de Rueda o de Pedernal (ya a finales del XVII); y las de Silla, que eran aquellas que solían ser utilizadas por tropas de caballería cuyas tácticas de combate consistieran en la potencia de fuego, como los famosos Reitres alemanes o los Herrueruelos españoles, que podían llevar hasta tres pistolas. Este tipo de armas eran mucho más grandes que las normales y reciben su nombre del lugar donde se solían llevar. Sólo usan mecanismo de Rueda. Ambos tipos de pistolas pueden usarse a caballo, aunque su alcance se reduce a la mitad redondeando hacia abajo. (Además, aplicar las reglas sobre Combate a Caballo que aparecen en la pág. 27 del manual). Para recargar una pistola a caballo se deberá conseguir una tirada exitosa en Cabalgar por cada asalto necesario, cada fallo en esta habilidad retrasará en un asalto la recarga.

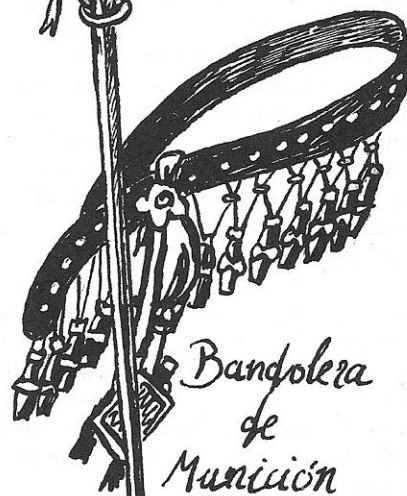
Carabina: Arma larga predilecta de la caballería durante el s. XVII. Vino a sustituir en cierta forma a las pistolas de silla aunque en la práctica coexistieron ambas hasta finales de siglo. Esencialmente era un mosquete recortado cuyo mecanismo de disparo solía ser de Rueda o de Pedernal para que fuera más fácil su manipulación por parte del jinete. Puede dispararse a caballo o pie a tierra. A caballo se aplican las mismas especificaciones que con las pistolas, tanto en el disparo como en la recarga.

Trabuco: La escopeta recortada de la época. Aparece a mediados-finales del s. XVII. Es de la misma longitud que la carabina pero posee un cañón con la boca mucho más ancha. Dispara varios perdigones lo que lo hace muy efectivo a corta distancia. Puede usarse a caballo con las mismas penalizaciones que las pistolas y carabinas.

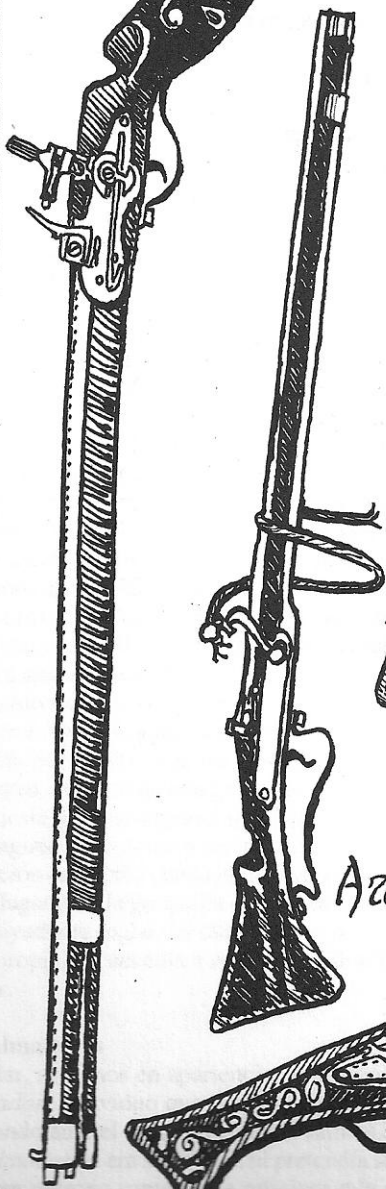
Mosquete de Mecha



Mosquete de Pedernal

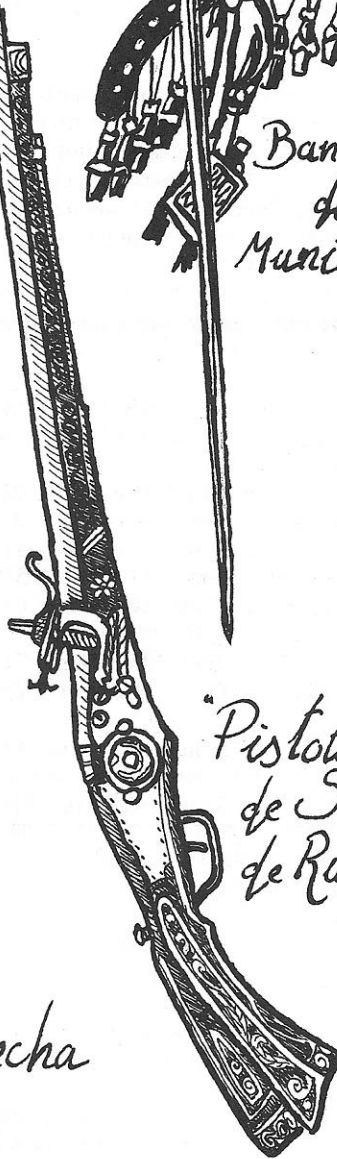
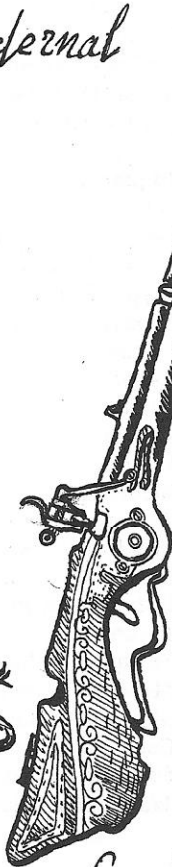


Bandolera de Munición

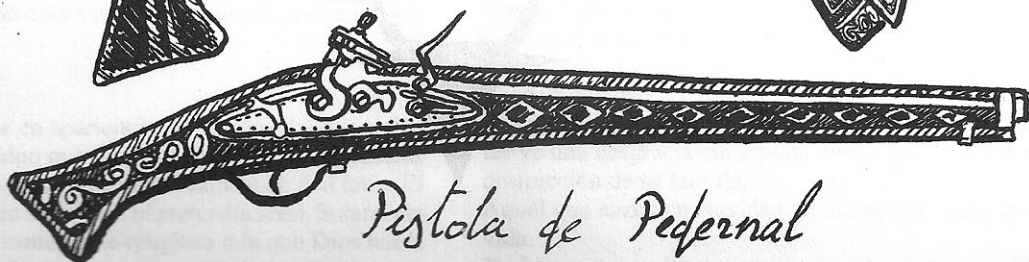


Arcabuz de Mecha

Carabina de Rueda



"Pistola de Silla" de Rueda



Pistola de Pedernal

Culebrina: Esta arma estaba diseñada para ser fijada en un parapeto de madera o piedra (ya fuera en una fortificación o puente de barco). Al contrario del arcabuz o las pistolas y mosquetes, que usaban gatillo, esta arma se disparaba prendiendo fuego a una mecha situada en la parte posterior, la cual provocaba la ignición de la pólvora, y la expulsión del proyectil. Este podía ser una bala de cañón de pequeño calibre o más frecuentemente metralla, que causaban una mortandad terrible en formaciones cerradas. En caso de disparar metralla, cada disparo afectará a 1D6 individuos, haciéndoles a cada uno 2D6+2 de daño (en lugar de 2D10, daño que causaría de disparar bala contra un único objetivo). Al igual que las armas de fuego, el disparo de culebrina reduce la protección del objetivo en un 50%.

El apartado que aparece en **Rinascita** en el que se le añade a la culebrina una culata de madera queda anulado, ya que las Espingardas o Cañones de mano eran armas demasiado arcaicas para el período histórico en el que transcurre la acción.

Cañón: En esta época los cañones comienzan a ser realmente eficaces. Evidentemente se emplean contra grandes objetivos ya sean fortificaciones o masas de tropas, nunca contra individuos aislados dada la escasa precisión y el notable gasto, tanto de pólvora como de munición, del disparo. Se necesitan al menos tres artilleros para cargar y apuntar un cañón.

Alcance de proyectil según arma y mecanismo de disparo

Arma	Dis. Corta	Dis. Media	Dis. Larga
Pistola de Rueda	1 a 5 m.	6 a 15 m.	16 a 25 m.
Pist. de Silla de Rueda	1 a 10 m.	11 a 20 m.	21 a 30 m.
Pistola de Pedernal	2 a 7 m.	8 a 20 m.	21 a 30 m.
Arcabuz	4 a 15 m.	16 a 40 m.	41 a 100m.
Mosquete de Mecha	6 a 17 m.	18 a 50 m.	51 a 150m.
Mosquete de Rueda	10 a 20 m.	21 a 60 m.	61 a 200m.
Mosquete de Pedernal	15 a 25 m.	26 a 70 m.	71 a 220m.
Carabina de Rueda	2 a 8 m.	9 a 25 m.	25 a 40 m.
Carabina de Pedernal	14 a 16 m.	17 a 40 m.	41 a 100m.
Trabuco de Pedernal	1 a 5 m.	6 a 15 m.	16 a 25 m.

Velocidad de disparo

Tipo de arma	Tiempo de recarga
Arcabuces y Mosquetes de Mecha:	4 asaltos
Mosquetes y Pistolas de Rueda:	3 asaltos
Mosquetes, Pistolas y carabinas de Pedernal:	2 asaltos
Trabuco de Pedernal:	3 asaltos
Culebrina (cañones ligeros):	10 (*) asaltos
Cañón:	10 (**) asaltos

(*) Con tres artilleros necesita 10 asaltos completos para ser recargada. El tiempo de carga se dobla por cada artillero que falte.

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

El precio de las armas (en reales)

Daga de Guardamano	15
Espada Ropera	35
Espada Ropera "mata amigos"	45
Espada Afarolada	70
Cutlass	30
Espadín	20
Alfanje	60
Florete	25
Pica	40
Media Pica	30
Alabarda	60
Pistola de Rueda	200
Pist. de Silla de Rueda	225
Pistola de Pedernal	250
Arcabuz	250
Mosquete de Mecha	250
Mosquete de Rueda	275
Mosquete de Pedernal	300
Carabina de Rueda	250
Carabina de Pedernal	275
Trabuco de Pedernal	200



Tradiciones y costumbres castellanas

Amor de ramera,
halago de perro,
amistad de fraile
y convite de mesonero,
no puede ser
si no te cuesta dinero
Dicho popular.

La magia en la Castilla rural

Tradicionalmente, en tierras castellanas la magia no es cosa bien vista. Ya los visigodos (*Fuero Juzgo*, libro VI, título II) castigaban severamente a los hechiceros y a los que se servían de ellos. En tiempos medievales, (a partir de Ramiro I, siglo XI), todo aquél que practique la brujería es ejecutado en la hoguera, sin más. Posteriormente, con la Inquisición de Torquemada, las cosas se harán un poco más sofisticadas. (Ver *La Santa Inquisición en Rinascita*). No obstante, eso no supuso la erradicación de las prácticas mágicas. Simplemente, muchas veces se enmascararon bajo la forma de rezos y rituales aparentemente cristianos.

Conjuradores

En el mundo rural castellano eran habituales los *Conjuradores*, supuestos clérigos que, por un precio estipulado de antemano (y que pagaba el municipio) rezaban algunos latines alejando el pedrisco y atrayendo las lluvias en época de sequía. Muchas veces se establecían de manera permanente (mientras tuviesen éxito) en la comarca, instalándose a menudo en el campanario de la iglesia o en algún otro lugar público y alto, para estar más cerca de las nubes. El negocio era lucrativo. En Valmaseda, pueblo castellano cercano a Vizcaya, figuran en las actas del municipio la entrega de 485 maravedís a un *Conjurador*, para que, durante cuatro días, realizara las ceremonias necesarias para conjurar el pedrisco del término municipal. Tampoco faltaba quien requiriera los servicios del *Conjurador* para que convocara una tormenta de pedrisco que arruinase al vecino, o al pueblo rival. A veces, se establecía una auténtica pugna mágica entre los *Conjuradores* de dos comarcas vecinas, que movían por el cielo una nube negra de lluvia de un término a otro, como si de una pelota de tenis se tratara. La iglesia solía perseguir a los *Conjuradores*, acusándolos de fingirse sacerdotes y milagrosos (delito ese que la Inquisición castigaba con la hoguera). Por otra parte, en muchos lugares de la geografía castellana era el sacristán (criado y ayudante seglar del cura) el que, merced a alguna que otra propinilla, accedía a realizar las funciones de *Conjurador*.

Ensalmadores

Similar, al menos en apariencia, al *Conjurador* era el *Ensalmador*, individuo que pretendía eliminar las dolencias recitando ante el enfermo algunos salmos en mal latín. El *Ensalmador* no era sacerdote, ni pretendía serlo. Solamente era una persona sumamente religiosa a la que Dios había concedido el don de curar desde su nacimiento. Como prueba de ello, muchos exhibían marcas en forma de cruz en el

velo del paladar y en la mano. También aquellos nacidos en el Jueves o Viernes Santo, o los que tenían un hermano mellizo, eran buenos *ensalmadores*.

Normalmente, para curar, una imposición de manos a la cabeza del enfermo bastaba. En casos más graves, algunas palabras escritas en un pedazo de papel o tela debían ser colocadas encima del lugar de dolor, o en la llaga o herida abierta, para facilitar así su curación.

Creencias y supersticiones populares

La *pedra del rayo*, también llamada *pedra de salación* o *pedra del nublao*, es muy conocida entre las gentes del campo castellano. Unos dicen que es pequeña y de color ceniza, otros que es redonda y de tres picos. No faltan tampoco los que señalan que no, que es lisa con tres picos y de tres colores (marrón, blanco y gris). Por último, algunos se limitan a decir que es muy brillante. Pero todos coinciden en que se encuentra donde cae un rayo, y que cae del cielo con él. El poder del rayo entierra la piedra, que tarda siete años en salir a la superficie. Encontrarla es buena cosa, ya que el rayo nunca caerá encima de ella. Es pues un amuleto poderosísimo, ya sea para llevar uno mismo o para proteger la casa de los rayos.

En Castilla es creencia generalizada que cuando a alguien le zumban o silban los oídos otro está hablando de él. En ese caso, si zumba el oído izquierdo están hablando mal, si por el contrario zumba el oído derecho, están hablando bien. En caso de que se hable mal, la "víctima" puede vengarse en el acto mordiendo levemente la lengua: la persona que está hablando también se la morderá, y bastante más fuerte.

Si el fuego crepita, señal que hará viento. Si el humo de la hoguera no sube, es que va a llover. Cuando el perro aúlla ante una casa es señal de muerte segura en ella.

En algunos pueblos de Castilla se cree que el cordón umbilical encierra la memoria, así que lo guardan, algunos dejándolo secar, otros metiéndolo en un frasco de aguardiente y los más enterrándolo delante de su casa. Piensan que aquél que lo pierda, perderá su memoria para siempre...

Cuando alguien muere hay que abrir las ventanas, para que el alma escape por ellas, siendo peligroso ponerse en el quicio de las mismas, pues puede ser poseído en el acto por el ánima del difunto (ver reglas de intento de posesión en la pág. 38 del manual, *Invocación de ánimas*). Los ojos del cadáver deben cerrarse en el acto, ya que de quedarse con ellos abiertos llama a otro, que morirá al poco. También es buena cosa iluminar toda la habitación con velas, para que no se equivoque en el oscuro camino hacia el Otro Mundo. Para alejar el espectro de la Muerte, la habitación del muerto se purifica con agua bendita y laurel.

Buena y mala suerte

Las estrellas con rabo (cometas) traen mala suerte a quien los ve, pues anuncian desgracias: guerras, catástrofes, hambre o mortandad. También es mala cosa ver cuando se corre una estrella (estrellas fugaces), pues anuncia para quien las ve una desgracia tan grande, que a menudo supone la destrucción de su familia.

Aquél que nazca en Navidad tendrá buena suerte toda su vida.

Da buena suerte llevar encima la cabeza de una víbora, cortada con una moneda de plata.

Ver mariposas blancas da buena suerte. Por el contrario, ver las negras da mala suerte.

Los moscardones negros dan mala suerte, pues pueden ser diablos o brujas. También da mala suerte la mirada de un tuerto o tropezarse con un murciélago.

Los Martes y los Viernes son, tradicionalmente, días de mala suerte, en especial si caen en 13.

Da muy mala suerte matar una golondrina, aunque sea accidentalmente, ya que fueron estos animales los que le quitaron las espinas a la corona del Cristo.

Remedios Ancestrales

Contra el mal de ojo

Estar mal sin motivo, quedarse a ratos ciego, que los niños no mamen o lloren sin parar, perder el sueño y el apetito, que a las paridas se les corte la leche o que el ganado nazca muerto son síntomas inequívocos de que se es víctima del Mal de Ojo.

Este poderoso encantamiento brujeril puede evitarse de varias maneras:

Por la región de Salamanca acostumbran a cruzar los dedos de la mano derecha, desviar la mirada y escupir cuando se cruzan con una bruja. En el norte de Castilla, por el contrario, se acostumbra a hacer la señal de la *higa*, (colocar el pulgar entre los dedos índice y corazón) al igual que hacen los catalanes y los gallegos. La iglesia, por su parte, recomienda simplemente santiguarse.

Pero posiblemente el remedio más eficaz que se conoce en tierras castellanas sea hacer una cruz con una rama de olivo el Domingo de Ramos, que una vez sumergida en agua bendita se colgará en la ventana o en el umbral de la puerta, protegiendo toda la casa contra las triquiñuelas de las brujas.

No solamente a las brujas les da el Diablo el poder del *Mal de Ojo*. También hay que guardarse de las personas envidiosas, las que miran muy fijo y las embarazadas cuando no se les da un antojo, pues pueden provocarlo sin querer.

Si ya se tiene, el mal de ojo puede curarse con la ayuda de un *Ensalmador* o de otra bruja más poderosa que la que lo ha lanzado. También es efectiva la bendición de un hombre de Dios (sacerdote, monje, peregrino, etc).

Nota: En estos casos este *Mal de Ojo* popular se refiere más al hechizo de *Maleficio* (pág. 35 del manual) que el llamado *Mal de Ojo* (pág. 25 de *Rerum Demonii*).

Para impedir el paso de brujas y demonios

Varios son los sistemas, empleados a lo largo y a lo ancho de la geografía castellana, usados para preservarse del mal. Aparte del ya citado de la cruz de olivo (ver *Mal de Ojo*) es remedio muy eficaz rociar la casa con agua bendita, siendo la más poderosa la que se bendice el Domingo de Resurrección, el Jueves y Viernes Santos, así como la del Corpus. En caso de emergencia, colocar cruces de madera en puertas y ventanas puede ser un remedio eficaz. En casos desesperados, también los ajos pueden funcionar del mismo modo, aunque de manera muy temporal.

Para sanar a un endemoniado

Cuando se sospeche que una enfermedad pueda tener su origen en las actividades de brujas, demonios o espíritus malignos, es muy buen remedio poner una cruz en la cama del enfermo, rociarlo con agua bendita y rezar lo siguiente:

*Agua bendita,
de Dios consagrada,
limpia mi cuerpo,
sana mi alma.*

Para atontar a tus enemigos

Darle a comer carne que haya estado al sereno toda una noche de luna llena es suficiente para volver boba a cualquier persona.

Para encontrar a un muerto ahogado

Se encenderá una vela especial, llamada *Vela pastora*, parecida a la vela pascual pero bendecida por un ensalmador o sacerdote, y se introducirá verticalmente en el río mientras se reza el padrenuestro. Si se hace con fe, por prodigio divino la vela flotará sin apagarse, yendo hasta donde esté el muerto y quedándose allí quieta.

Para que no suden las manos

Cortar un rabo de lagartija y frotarse las manos con él.

Para saber el sexo del niño no nato

Fijarse en el vientre de la madre: Si es alto y picudo es niño; si es bajo y redondeado, niña.

Para provocar la lluvia

Es costumbre sacar al santo al que se tenga más devoción (en muchos sitios, a San Ginés) y llevarlo en procesión a alguna fuente grande, donde se le baña.

Para proteger la cosecha

Dicen que es efectivo arrojar en los campos tomillo y hojas de laurel. Los sacerdotes insisten en que hay que rezar con devoción a San Marcos y San Miguel, y los *Conjuradores*, por unas monedas, conjuran el pulgón y bendicen los campos.

Para evitar la tormenta

Se tiene por remedio seguro hacer en el aire la señal de la cruz con puñados de sal. Otros prefieren recoger el Día de Ramos 12 piedrecillas, que arrojan cuando va a tronar, disolviendo la tormenta. Otro tanto sucede con el tronco de Nochebuena, que por esa fecha se pone en la lumbre sin dejarlo quemar, arrojándolo al fuego en caso de tormenta: el humo que produce al consumirse termina casi inmediatamente con la tempestad.

Para curar la sarna

En Anllares (León) los viejos del lugar aseguran que, para curar la sarna en hombres y animales no hay nada mejor que tomar el rocío.

Creencias y costumbres relacionadas con el sexo y el matrimonio.

Para saber si una muchacha es virgen

En el pueblo de La Cabrera, en la noche de San Juan, se hace que las mozas casaderas bajen al río y pasen a pie descalzo por un tronco resbaladizo: la que resbala y cae... es que algún pecadillo tiene que ocultar, y no es virgen del todo.

En caso de impotencia...

En Mogarraz y otros pueblos de Castilla es cosa tenida por cierta que el mejor remedio contra la impotencia son los cuernos de ciervo, pulverizados y espolvoreados sobre el

miembro en cuestión. Dicen que los de Robleda se aplican un ungüento lechoso que sacan de una planta especial, pero guardan el secreto celosamente, para seguir manteniendo su fama de sementales. Por último, en Ureña se preparan una infusión de borrajas, cuidadosamente dosificada, ya que tomar demasiado de esa poción puede ser perjudicial, y algunos dicen que hasta mortal.

Sobre la mujer estéril

Se dice en la zona de Salamanca que la mujer *machorra* (que no tiene hijos) lo es por castigo de Dios, ya que es bien sabido que andar con otro hombre que no sea el propio desbarata la barriga. Así que, si la mujer tarda en quedar preñada, puede ocurrir que el marido se huela a cuerno y le dé una paliza, llegando a veces a matarla.

En tierras de Soria las mujeres que quieren concebir se revuelcan desnudas sobre la hierba, para impregnarse de rocío, que las volverá fértiles. En la zona del Duero prefieren dormir al sereno toda la noche. Por último, en La Alberca, lo que hace la mujer que desea concebir es ir a bañarse al río al salir el sol.

Para elegir el sexo de los hijos

Dicen por Salamanca que para tener varón hay que cohabitar con la mujer en luna menguante. Para tener hembras, en cualquiera de las otras lunas. Pero los de León dicen que no, que las hembras son concebidas solamente en luna llena, y los varones, en las demás ¡Y no se ponen de acuerdo!

Para provocar el aborto

Cualquier bruja de pueblo sabe preparar, para casos de necesidad, cocimientos de hierbas a base de ruda, perejil y cornezuelo. En La Vellés saben preparar una infusión a base de romero y hiedra, que da buenos resultados, aunque no está extenta de peligros, pues más de una vez ha provocado la muerte de madre y criatura. En Valdelosa hacen una poción parecida, pero usando laurel, menos peligroso (y menos eficaz).

Costumbres de boda

En muchos pueblos de Castilla es usual que los mozos del pueblo, más o menos borrachos, subasten a la novia para dormir con ella esa noche: si el novio quiere acostarse con ella debe ganar la subasta. Una variante de esa costumbre es que si el novio no convida al pueblo a un banquete de bodas, arrojen a la novia al río.

Otras bromas más o menos pesadas que tienen que soportar los novios son: atarlos al brocal de un pozo, o a un árbol; uncirles un yugo y pasearlos por las calles, o hacerles tirar de un carro cargado.

Por tierras de Zamora existe la costumbre de que los invitados a la boda presencien la consumación del matrimonio (es decir, la desfloración de la novia). En las comarcas de Sayago y Aliste se acostumbra a que la recién casada, el segundo día de boda, tenga que orinar en mitad del campo, rodeada de parientes y amigos, que la jalean mientras hacen jarana.

La Bruja castellana.

Características

Las *Brujas* eran normalmente viejas solitarias que a menudo ejercían como curanderas y alcahuetas. Muchas veces disimulaban sus artes demoníacas haciendo gala de una beatería hipócrita. Según los castellanos algunos pueblos, co-

mo los gallegos, moriscos, judíos o gitanos (presentes en la península a partir del siglo XV) estaban especialmente predispuestos a practicar las negras artes de la brujería, por lo que las mujeres de dichas etnias eran miradas con suspicacia.

Costumbres y ocupación

Una bruja podía ser descubierta observando algunas de sus extrañas costumbres: Como ya hemos dicho, vivían solas, o como mucho en compañía de alguna hija o criada. También solían rodearse de gatos y otros animalillos, que se comportaban de manera rara, pues en realidad eran pequeños demonios. No hablaban con casi nadie, y no dormían de noche, sino que se ponían a barrer a la luz de una vela. Mientras la luz de la vela estuviera encendida, los niños de la vecindad no dejarían de llorar, calmándose y durmiendo solamente cuando la bruja apagara la vela.

Otra forma de detectar su presencia era observar los valles circundantes al pueblo al amanecer: si había círculos sin es-carcha quería decir que allí habían bailado brujas.

No obstante, las brujas podían ser más o menos aceptadas en la comunidad si eran capaces de preparar *conjuros de Alcahueta* eficaces. Estos conjuros consistían en pociones y ungüentos con los que atraer, conquistar y dominar al objeto de nuestra pasión (por ejemplo, los hechizos de Atracción Sexual, Virilidad, Dominación, Filtro Amoroso, etc). No hay que confundir este tipo de prácticas con las realizadas por *Conjuradores* y *Ensalmadores*, que practicaban los denominados *Conjuros de Abad* (es decir, rezos).

Poderes

Si Dios daba a los *Ensalmadores* la facultad de curar, el Diablo daba a las *Brujas* la facultad de lanzar el Mal de Ojo. Para ello debían mirar fijamente a la persona en cuestión, aunque a veces, si su odio y maldad eran muy grandes, con pensar en ella ya bastaba. Así como el *Conjurador* atraía las nubes a su capricho, la *Bruja* hacía caer sobre su víctima todas las desgracias que su mala suerte le permitieran. También se atribuía a las brujas el poder de hacer daño a hombres y animales, quitarles el andar a los niños y la leche al ganado, y desordenar y hacer extraviar las cosas. Otros poderes atribuidos a las brujas castellanas eran poder transformarse en gatos negros (como las brujas catalanas), y también en remolinos de polvo, animales pequeños y repugnantes (sapos, culebras) o en gallinas grandes que podían volar. (Ver hechizo de Metamorfosis en la pág. 30 de *Rerum Demoni*).

Todos los poderes y el saber de una bruja castellana pueden ser transmitidos a la persona que le tenga la mano cogida al expirar. La bruja debe consentir en ello, y es la manera en la que pasa su poder a su hija, ahijada, criada o aprendiz. Caso de que no quiera hacerlo, o que no haya nadie cerca para cogerla de la mano, sufrirá una agonía prolongada y horrible.

Castigo

Cuando una comunidad rural quería castigar a una bruja no la quemaba, (como hacía la Inquisición), a no ser que hubiera sido culpable de alguna muerte. Simplemente la desnudaban, le llenaban el cuerpo de brea, la embadurnaban con borra de lana o plumas y la ataban a una escalera que dejaban apoyada en algún muro de la plaza del pueblo, sometiendo así a la vieja a la vergüenza pública durante más o menos medio día (unas doce horas). Luego se la dejaba ir, y a veces se la expulsaba del pueblo. Similar trato solí-

an tener *Conjuradores* y *Ensalmadores* que no tuvieran éxito con sus rezos.

Fiestas paganas populares

El primero Brigidero

En los pueblos de Valladolid, Zamora, León y Palencia se celebra el día 1 de Febrero la fiesta de Santa Brígida, santa de origen irlandés en quien algunos (entre ellos el muy sesudo J. Frazer) han creído ver a la diosa Brigid-Bride, diosa del fuego y la fecundidad.

La fiesta empieza el 31 de enero al anochecer, cuando el *alcalde de los mozos* (el soltero más viejo del pueblo o aldea) convoca a los jóvenes dándoles instrucciones precisas: unos deben rondar el pueblo deteniéndose ante la puerta o ventana de la casa donde viven solteras, mientras otros se turnan para tocar la campana, hasta el amanecer, con un repique especial. Este repique tiene la facultad de alejar la tormenta, como si se tratara de un rezo de *conjurador*. En Jabares creen que así aturden a los *renuberos*, impidiéndoles amasar pedrisco durante todo el año. En pago a este servicio, el alcalde del pueblo suministra a los mozos suficiente vino para que estén tocando sin desfallecer hasta el alba.

Por la mañana los mozos recorren todo el pueblo, en procesión. Los encabeza uno de ellos, al que llaman *Brigidero*, vestido a la manera de una mujer anciana. Se detienen en cada una de las casas del pueblo, y es costumbre que les den algo de comer (pan, chorizo, jamón, huevos, etc). En ese caso el Brigidero los bendice diciendo: "*Que Santa Brígida te preñe los bacillares*" (viñas). En caso que no les den nada, los maldice diciendo: "*ojalá se te apedreen*". Con la comida así recaudada, los mozos organizan una merienda, a la que solamente pueden asistir ellos.

La Virgen de los pechos

El 5 de febrero se celebra la fiesta de Santa Agueda, mártir siciliana a la que se le amputaron los pechos antes de ejecutarla. Por ello las mujeres casadas que están dando el pecho la tienen como patrona, rezándole para que no se les seque la leche de los pechos.

Este día las mujeres toman el pueblo por asalto, eligiendo a sus jefas y exigiendo la sumisión de los hombres. Durante todo el día, mandarán ellas, y han de ser obedecidas, pues Santa Agueda está con ellas. Durante el día, entre otras cosas, se dedicarán a bailar como posesas, lanzando fuertes gritos, en recuerdo del dolor de la santa martirizada. Si algún forastero llega al pueblo en ese día las mujeres lo rodearán, exigiéndole un tributo en forma de dinero. Si no lo paga, o es muy tacaño, puede pasarlo **muy** mal...

De los emparejamientos

En el pueblo de La Cabrera (León) el 1 de Mayo, los jóvenes de ambos sexos se reúnan a toque de campana en la plaza para bailar. Terminada la danza, los mozos se colocaban en la cabeza unos cuernos de buey, se cubrían el cuerpo con pieles y se enfrentaban unos a otros como bestias salvajes, por la posesión de una u otra muchacha. Al

terminar la lucha, los vencedores elegían pareja, y se las llevaban con ellos. La costumbre exigía que las parejas recién formadas durmieran juntas hasta el 1 de Noviembre, día en que, nuevamente a toque de campana, se reunían otra vez todos los jóvenes de ambos sexos en la plaza, hacían otro baile y se separaban hasta el 1 de mayo siguiente.

El Mayo

Durante la noche del primer día del mes de mayo, los jóvenes del lugar ponen un palo en la plaza (en unos pueblos), plantan un árbol en ella (en otros) o simplemente, engalanan un árbol determinado, poniéndole ofrendas de comida y vino. Este árbol se denomina *el mayo*, y se supone que en su interior vive el espíritu de la Naturaleza, de la Tierra sobre la que está el pueblo o la aldea. Todos los festejos o celebraciones que se realicen durante la primavera deben hacerse ante *el mayo*, ya que si no se le agasaja de esta manera la tierra se volverá estéril, dejando de dar fruto.

La Chosca

En Barbadillo del Pez (Burgos) las noches de San Juan y de San Pedro los jóvenes del lugar hacen una gran hoguera, llamada *Chosca*. A continuación se dividen en dos bandos, según su sexo, e intentan capturar a algún rezagado del otro bando. Si los mozos atrapan a una moza gritan ¡*humo, humo!*, si son las mozas las que hacen lo propio gritan ¡*sarna, sarna!* Las mozas cautivas por los mozos son arrastradas a la hoguera, donde se las chamusca un poquillo, al calor de la fogata. Por el contrario, las mozas que han capturado un mozo... lo tiran de cabeza al río.

La fiesta de San Pedro de Manrique

En el pueblo de San Pedro de Manrique (Soria) se enciende también una hoguera, y cuando solamente quedan las brasas los del lugar pasan sobre ellas descalzos, a veces los mozos llevando a su espalda a sus novias, y a veces las mujeres por cumplir con alguna promesa a la Virgen o a algún santo. Los naturales del lugar nunca se queman los pies, por muchas veces que pasen sobre la hoguera. En cambio, el forastero que intente imitarles sufrirá horribles quemaduras.

Esta fiesta se viene realizando en la región desde tiempos inmemoriales.

La Pinochada

El 15 de Julio, en un pueblo de Soria llamado Vinuesa, los hombres de la localidad regalan a las mujeres ramas procedentes del pinar cercano. Con ellas, las mujeres azotan a los hombres. Dice la leyenda que el origen de todo ello se remonta a tiempos muy antiguos, cuando un poderoso enemigo (hay quien dice los moros, otros los romanos) amenazaba la comarca. Los hombres sabían que la batalla estaba perdida, y decidieron matar a sus mujeres para que no las deshonrara el vencedor. No obstante, sus esposas e hijas se negaron, afirmando que, ya que tenían que morir, preferían hacerlo luchando. Se armaron como pudieron y lucharon en primera línea contra el enemigo... y ganaron.

Breve Bestiario Castellano

*Como gordura tengo
un ser de monstruo,
grande la cara,
el cuello corto y ancho,
los pechos gruesos,
casi con calostro.*
Vicente Espinel

Nota: Los apartados *Fatuo* y *Gigante* están basados en apuntes de David Ros Girat

En el manual de *Aquelarre* ya aparecieron en su día algunos representantes de la mitología popular castellana: nos referimos a los Duendes (pág. 48), Hadas (pág. 50), Lamias (pág. 52) y Mandrágoras (pág. 55). No obstante, dado el tema central de este suplemento, no estaría de más citar algunos más:

Arnaldo el maldito

Hereje de origen francés, de profesión copista, que en el siglo XIII se dedicaba a corromper a las buenas gentes de León, donde vivía, poniendo falsedades inspiradas por el Diablo en los escritos que transcribía. Así alteró con malicia los sagrados textos de San Agustín, San Jerónimo, San Isidoro y San Bernardo. Sabía embaucar a las gentes sencillas, entre las que se incluían algunos sacerdotes y frailes del bajo clero, haciéndoles cometer mil y una blasfemias en la creencia de que así adoraban mejor a Dios y sus santos. Finalmente, la ira del Señor lo alcanzó, ya que fue herido de muerte por un rayo cuando cometía la blasfemia de dedicarse a falsificar los *Sinónimos* de San Isidoro el mismo día de la festividad del santo. Sea por castigo divino o por intercesión diabólica, su ánima permanece aún en la tierra, atormentando a los pobres copistas, atacándolos cuando están agotados y haciéndoles cometer errores y escribir blasfemias.

Arnaldo carece de características, ya que es un ánima.

RR: 0% IRR: 95%

Poderes: Como cualquier ánima que se precie, Arnaldo intentará poseer el cuerpo de su víctima de la manera habitual (ver apartado *Animas* en la pág. 44 del manual). No obstante, debe ceñirse a unas reglas muy concretas: Sus víctimas han de ser siempre transcritores, copistas o estudiantes que estén redactando o copiando un texto, y la posesión del cuerpo ha de ser siempre temporal, limitada al tiempo en que se esté escribiendo. En términos de juego, Arnaldo hará acto de presencia cada vez que un Pj o PnJ saque una pifia en las competencias de *Falsificar* o de *Escribir*. La víctima deberá tirar por RR para evitar la posesión de su cuerpo, consultando seguidamente la siguiente tabla:

Crítico: El copista tiene una pifia normal (se le cae el tintero encima del escrito, se le rompe la pluma emborronando toda la página, etc).

Acierto normal: El copista comete un error insignificante (escribe casado en lugar de cansado, germano en lugar de hermano, etc). No obstante, ese error cambia completamente todo el sentido del párrafo que está escribiendo. Solamente se dará cuenta del error si revisa cuidadosamente el escrito.

Fallo normal: Arnaldo se apodera del cuerpo de la víctima durante 1D10 minutos, durante las cuales escribe aberraciones, herejías y blasfemias sin parar, y sin que nadie pueda evitarlo, a no ser que se deje inconsciente al cuerpo que ocupa o que se le ate fuertemente. Al recuperar su cuerpo, la víctima no recordará nada de lo sucedido.

Fallo crítico: Arnaldo se apodera del cuerpo de la víctima durante 1D4 días, escribiendo sin parar y sin comer, dormir o hablar, y convirtiendo el libro que escribía el copista en un tratado de brujería, herejía y demonismo. Una vez hecho esto (y si aún tiene tiempo) emborrónará todos los libros sagrados y de teología que caigan en sus manos. Al volver en sí, la víctima no sabrá ver nada incorrecto en los textos escritos bajo inspiración de Arnaldo.

Nota: Parece ser que la leyenda tiene una base real: a mediados del siglo XIII el obispo de León, Lucas de Tuy, se quejó a las autoridades eclesiásticas que un tal Arnaldo, copista y francés, se dedicaba a propagar entre las gentes de León la peligrosa herejía cátara. Parece ser que el obispo en cuestión tuvo mucho que ver con el *milagro* que provocó la repentina muerte del pobre escriba...

Colacho

Bestia demoníaca natural del norte de Castilla. Dicen los que lo han visto y han tenido la fortuna de salir vivos del encuentro que tiene cuerpo como de hombre, pero muy peludo, garras y pico de águila y pequeños cuernos de cabra. Carece de brazos y vive en las copas de los árboles. Se alimenta solamente de carne, siendo su forma habitual de cazar el acechar a su víctima desde las copas de los árboles, cayendo sobre ella sin previo aviso. Para tal fin cuenta con dos poderosos dones naturales: es capaz de volverse invisible, y su canto, estridente y desagradable, tiene el poder de hechizar a quien lo escucha, pues la víctima cree oír las voces de sus seres queridos (en el caso de las personas) o los sonidos de los animales de su especie (en el caso de las bestias). Hay intrépidos que se dedican a cazarlos, ya que según se dice una prenda tejida con pelo de Colacho proporciona la invisibilidad a su portador.

FUE 15/20 Tamaño: 1'20
AGI 20/25 RR: 0% IRR: 175%
RES 15/20 Arm. nat: 1 (Pelo)
PER 18/20

Armas: Garras 75% (1D8+1D6)
Pico 90% (1D6+1D4)

Competencias: Otear 90%, Esquivar 75%; Saltar 90%

Poderes especiales: El Colacho puede volverse invisible si se concentra en ello, volviéndose visible cuando se distrae, se excita o se relaja (es decir, cuando ataca, duerme, come o simplemente es sorprendido o asustado). Su canto tiene la propiedad, a todos aquellos que no pasen una tirada de RR, de recordar la voz de los seres queridos.

Nota: Una prenda tejida con pelo de Colacho funciona igual que un talismán de **Invisibilidad** (ver pág. 38 del manual), aunque el receptor no muere si la prenda se desgarró o se destruye.

Corrupia

También llamada Fiera Corrupia, fue popularizada en los llamados *Romances de ciego* que cantaban los mendigos a cambio de una limosna. Posee cuerpo de león y dos cabezas, una de lagarto y otra de toro. Suele vivir en las cuevas y simas profundas, y se alimenta de carroña. Cuando está hambriento, no obstante, mata animales y personas a los que arrastra a su cubil, para devorarlos cuando hieden.

FUE 25/30 Tamaño: 1'90
 AGI 28/30 RR: 0% IRR: 175%
 RES 30/33 Armadura natural: Carece
 PER 15/20
 Armas: Morder (cabeza de lagarto) 75% (2D6+1D4)
 Embestir (con las astas de toro) 90% (3D6)
 Competencias: Correr 80%, Otear 60%

Fatuos

Se trata de ánimas que han muerto sin confesión, y cuyos cuerpos están insepultos. Ya sea por intransigencia divina o por malicia infernal, quedan atadas a la tierra, tomando el aspecto de bolas de fuego, que desprenden una poderosa luz.

Muchos de ellos aceptan servir a Lucifer, con la creencia de que el Maligno los premiará convirtiéndolos en demonios, y se dedican a atraer a los curiosos y los incautos haciéndolos perderse en páramos o bosques, o atrayéndolos hacia los barrancos o pozas de agua para que sufran el mismo destino horrible que ellos.

Hay calafates (constructores de barcos) que hacen colocar el cadáver de un niño sin bautizar debajo del palo mayor del barco, ya que así el Fatuo protegerá el navío entero, haciendo que nunca naufrague. Es fácil distinguir los barcos que están hechizados de este modo, ya que la luz del fatuo brilla intensamente en lo alto de su mástil mayor.

El fatuo carece de características.
 RR: 0% IRR: 150%

Gigante

Los gigantes son seres de aspecto humano, pero de talla descomunal. Según parece su origen se remonta a la rebelión de Lucifer, cuando una parte de sus huestes malditas se unieron con las hijas de los hombres. Se dice que son inmunes a la enfermedad y a la vejez, muriendo solamente por obra de un accidente o de la violencia, y que nunca detienen su crecimiento, por lo que gigantes de edad avanzada pueden llegar a ser altos como catedrales. No obstante, cuando un gigante cumple varios centenares de años suele apoderarse de él una especie de hastío, y se acuestan en la tierra para no levantarse jamás, convirtiéndose en colinas o montañas. Algunos enloquecen y se vuelven malvados, por lo que son castigados por Dios a ser convertidos en piedra cuando les toque la luz del sol. Para escapar a su destino viven en cuevas, siendo fácilmente reconocibles porque su piel se vuelve oscura como la del carbón.

En la antigüedad había muchos gigantes entre los hombres, pero su número decrece día a día. En la época de Aquelarre, se les considera ya criaturas legendarias, y nadie en la península recuerda haber visto ninguno.

FUE 40/45 Alt. 3-4 m. Peso: 300 kg.
 AGI 30 RR: 05% IRR: 95%
 HAB 10/15 Arm. nat: 5 puntos (Piel gruesa)
 RES 35/45
 PER 20
 COM 10
 CUL 10
 Armas: Pelea 80% (1D3+4D6)
 Garrote 45% (5D6)

Competencias: Buscar 60%, Correr 75%, Rastrear 90%

Los Jueces

En los tiempos primeros, cuando en tierras de Burgos tomaban conciencia de ser los primeros castellanos, cuando la Castilla norteña era una tierra de nadie entre los musul-

manes del sur y los restos de la nobleza goda, hollaron la tierra los jueces. Eran gobernantes oficiosos, entre maestros consejeros y legisladores, que guiaron con justicia al pueblo disperso de los castellanos, siguiendo unas leyes orales que nunca se tradujeron. Su origen era misterioso, y solamente se sabe de ellos que su sabiduría era infinita, y su talla colosal. Por ello algunos sabios ven en ellos un claro parentesco con los gigantes arriba citados. Otros, por el contrario, afirman que por la bondad y justicia de sus actos su origen solamente puede ser divino. Sea como fuere, la leyenda dice que tanto Rodrigo Díaz de Vivar como Fernán González eran descendientes suyos. Y aún hay más. ¡Que se guarden los poderosos y los malvados de hacer tropelías en tierras del norte de Castilla! Pues cuenta la leyenda que, si la medida queda colmada y la causa es justa, uno o varios de los jueces volverán a alzarse, surgiendo de la tierra en la que fueron enterrados, para castigar al violento y proteger al inocente.

FUE 30/35 Alt. 2'5-3 m. Peso: 200 kg.
 AGI 15/20 RR: 05% IRR: 95%
 HAB 10/15 Arm. nat: Mágica
 RES 30/35
 PER 10/15
 COM 10/15
 CUL 20

Armas: Espadón 95% (1D10+4D6+2)

Armadura: Carecen.

Competencias: Elocuencia 95%, Psicología 95%, Teología 80%

Poderes especiales: A un Juez solamente le afectan los golpes críticos, y aún estos solamente le harán el daño mínimo del arma. Las armas mágicas, por el contrario, le hacen el daño normal.

La Manga

Se dice que el último de la comarca que muera antes del día de Todos los Santos se convertirá en **La Manga**, un espectro muy parecido al *Esperit* catalán (ver **Dracs**, pág. 20). Con su nueva apariencia se aparecerá el día de Todos los Santos, manteniéndola durante un año... Es decir, hasta que sea reemplazado por el último que muera antes del 1 de Noviembre del año siguiente. *La Manga* se suele tomar su condena con filosofía, sabiendo que no durará para siempre, y se dedica a proteger como puede a los suyos. No obstante, ha habido *Mangas* que han llegado a enloquecer, pudiendo ser peligrosos, en especial si la comarca se despuebla, pues en ese caso, y hasta que no se produzca una muerte humana en el territorio, la condena de *La Manga* será eterna.

La Manga carece de características
 RR: 05% IRR: 95%

Poderes especiales: Es inmune a todo tipo de ataque físico (a no ser que sea de naturaleza mágica). Por lo demás tampoco puede hacer daño corporal, aunque una Manga desesperada o enloquecida puede intentar poseer un cuerpo a la manera de las ánimas (ver pág. 38 del manual).

Maragato

La comarca de León situada entre los montes de Foncebadón, el Teleno y la Valduerna recibe el nombre de la *Maragatería*, y es la patria del pueblo maldito de los Maragatos. Según sus vecinos no son seres humanos, aunque simulan serlo. Los rumores no coinciden, aunque son abundantes: unos dicen que son descendientes de demonios, que se escondieron en la Tierra tras la derrota de Lucifer. Otros afir-

man que sus antepasados eran una de las tribus perdidas de Israel, desperdigadas por el Señor tras el asesinato de Cristo. Algunos, menos fantasiosos, señalan que posiblemente se trate de descendientes de moros cautivos (*mauros captos*) instalados allí en los primeros tiempos de la Reconquista. Sea como fuere, todos están de acuerdo en afirmar que los Maragatos son traidores y malvados, y que nunca hay que fiarse de ellos, y mucho menos tener ayuntamiento con sus mozas, ya que, aunque de apariencia hermosa, por dentro están podridas y corrompidas por el pecado. De hecho, se afirma que todas ellas son brujas, y que tienen dominados a sus hombres.

La tierra maragata es muy pobre, pero muy transitada por viajeros y comerciantes. Por ello muchos maragatos son arrieros. La capital de la Maragatería es la ciudad de Astorga, y el monte sagrado de sus brujas, el Monte Teleno.

FUE	10/15	Alt: 1'65	Peso: 55 kg.
AGI	10/15	RR: 01%	IRR: 99%
HAB	15/20	Apariencia: Variable	
RES	15/20		
PER	10/15		
COM	5/10		
CUL	5/10		

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)
Aperos de labranza 60% (2D4+2)

Armaduras: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Con. Mágico 95%, Con. Vegetal 65%, Esconderse 70%, Esquivar 40%

Hechizos: Muchos de los hombres y todas las mujeres de la Maragatería están familiarizados con la magia y la brujería.

Poderes especiales: Los Maragatos no necesitan componentes mágicos para lanzar hechizos.

Marimpena

Según las leyendas, así se llaman las muchachas que, enfermas de mal de amores, son seducidas por las promesas del diablo Surgat, convirtiéndose al morir en piedra durante el día, y seres diabólicos durante la noche. Su apariencia es la de mujeres bellísimas, que enamoran a los hombres atrayéndolos a lugares apartados, donde los incitan a copular con ellas. En mitad del acto los abrazan con tal fuerza que les rompen los huesos, por lo que los desgraciados perecen en pecado y sin confesión, yendo su alma derecha al Infierno.

FUE	30/35	Alt: 1'65	Peso: 70 kg.
AGI	10/12	RR: 0%	IRR: 175%
HAB	15/20	Arm. Nat: 2 puntos (Piel gruesa)	
RES	15/20		
PER	10/15		
COM	15/20		
CUL	5/10		

Armas: Pelea 95% (4D6+1D3)

Competencias: Seducción 95%

Mora encantada

Cuentan las leyendas que, durante la mal llamada Reconquista y para detener el avance cristiano, muchos caudillos moros, todos ellos poderosos hechiceros, no vacilaron en embrujar a sus hijas para que frenaran el avance del enemigo, sembraran confusión tras sus filas o simplemente se quedaran a la custodia de los tesoros que no se podían llevar consigo. Por eso, en la geografía castellana son numerosos los lugares prohibidos y misteriosos, ya sea ruinas de fortificaciones moras, cuevas donde escondieran sus teso-

ros o simplemente fuentes estratégicamente situadas, donde por fuerza han de beber los viajeros. Y las moras aún están ahí, excitando la codicia de los avariciosos, la lujuria de los solitarios o simplemente la curiosidad de los incautos, y conduciéndolos siempre hasta un destino horrible, en el que además de la vida puede ser que pierdan el alma...

Las Moras Encantadas carecen de características

RR: 0% IRR: 150%

Competencias: Variables

Hechizos: Especial

Poderes especiales: Dentro del recinto en el que están hechizadas, las Moras encantadas son virtualmente invencibles e inmortales, modificando la realidad a su conveniencia: Aquél que sea atraído a su interior tendrá visiones y sentirá sensaciones que para él serán reales... y que pueden llegar a matarlo. (Nota del autor: Para entendernos y aunque rompamos la poesía de la descripción, actúan en el más puro estilo de Freddy Krugger, aunque quizá con un poco más de estilo). La naturaleza del entorno varía según el capricho de la Mora en cuestión, aunque muchas de ellas suelen recrear un ambiente de fantasía oriental (estilo cuento de las Mil y Una Noches)... No obstante, la víctima de la Mora tiene una oportunidad de vencer: Todas ellas tienen un punto débil, que puede matarlas. Normalmente se trata de realizar determinada acción, dentro de su fantasía, que disuelve su poder y conduce su alma al Infierno. A veces basta con encontrarlas para darles un beso fraternal, otras pronunciar determinadas palabras, desenterrar sus huesos o lanzarles un Exorcismo. Otras... no se sabe. Hay leyendas que explican qué acciones hay que realizar, pero hay muchas moras encantadas y muchas leyendas, y lo que funciona para unas no hace nada a las otras, y a menudo, en una misma comarca, las leyendas se contradicen.

Leila

Si las moras encantadas tuvieran una reina, sería sin duda aquella a quien los cristianos conocen como *Leila*. Vivió su existencia a mortal a principios del siglo XIII, y era hija de un valeroso guerrero musulmán, Ahmed Ben Alí, señor de tierras, alcázares y vasallos. Y contra él se lanzaron las huestes cristianas, acaudilladas por Arias Pérez, maestro de la Orden de Alcántara. Ahmed Ben Alí cayó en la lucha, y su hija Leila tomó el mando, jurando odio eterno a los cristianos y afirmando que nunca dejaría la lucha... ni viva ni muerta.

Finalmente el castillo de Leila cayó, y ella prefirió darse muerte antes que caer en manos de sus enemigos. Pero su alma aún vaga, vengativa, por las tierras que antes fueron moras. Encontrarse con ella es una sentencia de muerte, en especial si uno es un caballero de la Orden de Alcántara, que ha jurado exterminar.

Leila carece de características

RR: 0% IRR: 199%

Poderes especiales: Leila aparecerá siempre que se falle una tirada de Invocación de Animas en algún recinto o paraje donde quede huella de dominación mora, procurando poseer al invocador para luego buscar su destrucción y la de sus acompañantes (ver págs. 38 y 44 del manual). Una vez hecho esto, Leila usará su nuevo cuerpo para destruir a cuantos caballeros de la Orden de Alcántara pueda, antes de ser exorcizada o que su cuerpo recién adquirido pase a mejor vida. Los caballeros de Alcántara, tradicionales enemigos de Leila, tienen un bonus del 25% a la hora de lanzarle un hechizo de Exorcismo.



Renubero

Los Renuberos son seres maléficos, emparentados con los Silfos, que viven entre las nubes y que se dedican a amasar el pedrisco, para destruir los campos. A veces, cuando las tormentas son muy fuertes, caen a la tierra, hay quien dice que por culpa de un descuido o de su torpeza, aunque otros aseguran que caen porque los empujan los ángeles. Sea como fuere, los Renuberos caídos adoptan en tierra la apariencia de hombres hoscos y contrahechos, que viven una existencia desgraciada y miserable. Siempre están dispuestos a hacer el mal, con la esperanza de que, en premio a sus malas acciones, las fuerzas infernales vuelvan a colocarlos entre las nubes.

Algunos *conjuradores* pretenden tener el poder de hacer caer a los renuberos de las nubes.

FUE	12/15	Alt: 1'70	Peso: 60 kg.
AGI	5/10	RR: 0%	IRR: 125%
HAB	5/10	Apariencia: 2	
RES	10/15		

PER 20
COM 5
CUL 15/20

Armas: Palo 40% (1D4+1)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 75%, Astrología 95%

Hechizos: Un Renubero solamente puede utilizar hechizos de goecia.

La Vípera

De ella nos hablan autores tan dispares como San Isidoro y Fernando de Rojas (que pone en boca de la Celestina un moralizante discursito sobre sus usos y costumbres). Debe su nombre a que pare por la fuerza (*vi pare*) pues sus costumbres sexuales son, por lo menos, curiosas: Para copular el macho introduce la cabeza en la boca de la hembra, y escupe el semen en su interior. Al punto, la hembra cierra la boca, cortando de cuajo la cabeza del macho y tragándola con gran deleite. Ella misma también está sentenciada a muerte, ya que sus crías, al llegar el momento del parto, se abren paso a dentelladas a través de las entrañas de su madre.

Algunos audaces la buscan para cazarla, a pesar del peligro mortal que ello implica, pues con su veneno puede hacerse un antídoto para cualquier tipo de venenos, excepto el de la terrible Aspid (ver manual, pág. 45). Otros la buscan por el mortífero poder del veneno en sí, pero ya se sabe que, como dijo el sabio San Isidoro "el cuerdo de la víbora hace Triaca, y el de mal seso, de gallinas hace veneno"

FUE 1 Tamaño: 45-65 cm.
AGI 15/20 RR: 50% IRR: 50%
RES 5 Arm. Nat. Carece
PER 18/20

Armas: Mordedura 75% (1D3+Veneno)

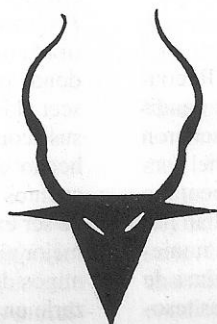
Competencias: Discreción 65%, Escondarse 90%

Poderes especiales: La víctima de la mordedura de una Vípera cae en el acto en un estado febril, y debe hacer en el acto una tirada de Res x 3. De no pasarla perderá 1D3+1 puntos de Resistencia cada hora durante 2D6 horas (3D6 si la Vípera sacó un crítico). Caso de pasar la tirada de Res x 3 solamente perderá 1 punto de Res por hora durante 1D6 horas. Si consume de este modo la totalidad de sus puntos de Resistencia positivos morirá.

En el caso que la víctima sobreviviera recuperará 1 punto de Res por día de reposo absoluto.

Durante el estado febril producido por la mordedura de la Vípera cualquier acción física o mental que se realice tiene un malus igual a los puntos de Res perdidos multiplicado por 10.

El veneno de la Vípera fresco mantiene sus propiedades durante 1D6 h. Tratado alquímicamente sus propiedades se mantienen 1D6 días.



Bestiario Fantástico

*Un monte era de miembros eminentes
este (que, de Neptuno hijo fiero,
de un ojo ilustra el orbe de su frente,
émulo casi del mayor lucero)...*

Luis de Góngora

El Renacimiento pretende ser el triunfo de la Razón, la luz que marca el fin del oscurantismo medieval. Las viejas supersticiones se olvidan (o simulan olvidarse) y el Hombre desafía a Dios tomando su lugar en el centro del mundo.

Pero mientras este Nuevo Hombre se ríe de la credulidad de sus antepasados, escucha con avidez los relatos (deformados o no) de los viajeros, que hablan de las extrañas bestias y las maravillas que se encuentran en los nuevos confines del mundo. Admira los cuadros y las poesías que tratan de los seres fantásticos de la mitología clásica griega y romana, y lee o se hace leer las fabulosas novelas de caballería, tan de moda en la época.

Este *Bestiario* está sacado de dichas fuentes, y en un principio es ficticio, incluso para el mundo mágico de *Aquelarre*. Lo cual no es impedimento para que cualquier DJ con ganas de recrear el ambiente de novelas como *Orlando furioso*, *Amadís de Gaula* o *Palmerín de Inglaterra* se decida a usarlo, ya sea al completo o sólo en parte. En términos de ganancias de IRR, se considerará que son criaturas irracionales normales.

Los Seres de las Novelas de Caballerías

Balanders

Su nombre puede traducirse como *Ya otro*. Grimmelshausen lo hace aparecer en su novela *Simplicius Simplicissimus* como un genio de los bosques. Dormita en uno cualquiera de los bosques de la vieja Germanía bajo la apariencia de un ídolo de piedra. Despertará cuando un ser inteligente lo roce siquiera.

La principal cualidad de Balanders es la inconstancia de su forma: cambia de aspecto con cada palabra que pronuncia, y puede adoptar la forma de cualquier cosa, animal o vegetal, siempre que dicho objeto sea conocido por su interlocutor. Tiene la capacidad de conceder (si se lo piden con educación) el don de hablar con las cosas que por su naturaleza son mudas, como sillas, bancos, ollas y jarros. En contrapartida, Balanders reparte la mala fortuna: todo aquel que se cruce con él perderá en el acto todos sus puntos de Suerte, que deberá recuperar de la forma habitual (es decir, al final de la aventura). Aquél que pida a Balanders el don de hablar con las cosas mudas perderá su Suerte de manera permanente.

Balanders es inmortal. Nada puede herirle ni dañarle. Por su parte, a nadie atacará ni hará mal. En caso de recibir cualquier agresión, se convertirá en piedra (o cualquier objeto inanimado) y simplemente callará, ignorando al agresor.

No se dan sus características, debido a su naturaleza eternamente cambiante.

Endiagro

Tradicional enemigo de los héroes, este monstruo de naturaleza infernal se caracteriza por ser parte hombre, parte fiera. Por su aspecto recuerda a los Cynocéfalos (ver pág. 17 de *Rerum Demoni*) por lo que a veces puede ser confundido con éstos. Los eruditos no se ponen de acuerdo respecto a su origen: unos opinan que son engendros infernales, mientras que otros afirman que son el fruto de los acoplamientos anti-natura que realizó Lilith con diferentes bestias salvajes, después de ser despreciada por Adán. Sea como fuere, nadie ha visto jamás dos Endiagro iguales, aunque todos son por igual feroces y crueles. Odian a la raza humana, y matan siempre a todo hombre o mujer con el que se tropiecen.

FUE	30/35	Tamaño: Humano
AGI	10/12	RR: 0% IRR: 175%
HAB	0/5	Armadura natural: 1
RES	15/20	
PER	15/20	
COM	1	

Armas: Según su naturaleza:

Garras 40% (1D8+3D6)

Mordisco 50% (2D6+1D4)

Picotazo 50% (2D6)

Cualquier arma humana 60%

Competencias: Correr/Volar 45%, Otear 65%

Nota: Las características y competencias de un Endiagro variarán en función de la forma exacta que tenga. Evidentemente, no podrá volar si no tiene alas, no podrá dar picotazos si no tiene pico y no podrá manejar armas si no tiene manos.

Hipogrifo

Ser que tiene cabeza, alas y patas delanteras de águila, mientras que el resto del cuerpo es de caballo. Vuela con gran rapidez y es capaz de lanzar fuego por la boca. Aparece por primera vez en la novela de Ludovico Ariosto *Orlando furioso*. Viven en los legendarios montes Rifeos, más allá de los mares glaciales. Animal solitario por naturaleza, rehuye el trato de otros seres vivos, salvo cuando tiene hambre, pues es un voraz carnívoro. No obstante, puede ser domesticado por un hombre fuerte y valiente, y los héroes suelen usarlos como monturas para empresas de gran importancia (como destruir a un Dragón). Una vez domados, son extraordinariamente fieles a su amo. Hay quien asegura que son producto del cruce entre un Grifo y una yegua, cosa que no puede ser cierta, pues como ya dijo Servio en el siglo IV *Jungentur jam grypes equis non possibilibus*, pues es de todos sabido que los Grifos aborrecen el trato con los caballos... salvo para devorarlos.

FUE	30/32	Tamaño: 2'5 m.
AGI	20	RR: 0% IRR: 275%
RES	25/28	Arm. Nat. 3 (Plumas y pelo)
PER	25	

Armas: Garras 60% (1D8+3D6)

Picotazo 45% (2D8+2D6)

Competencias: Hacerse entender 40%, Otear 80%, Volar 95%

Poderes especiales: Un Hipogrifo es capaz de lanzar una bola de fuego por la boca cada 10 asaltos de combate (2 minutos). Esta bola de fuego tiene un alcance de 100 m, y produce 2D6 de daño. Ignora armaduras, y siempre da en el blanco. Nunca prende, ni siquiera en materiales inflamables.

Los Kutb

Hay 36 hombres rectos y justos en la Tierra. Los árabes los llaman *Kutb*, los judíos *Lamed Wufniks*, los cristianos ignoran su existencia. No se conocen entre sí y son muy pobres. Cuando uno de ellos llega a descubrir su identidad, muere en el acto, y otro nace, muchas veces en una región diferente de la Tierra. Son los pilares y salvadores de la Humanidad, y lo ignoran. Pues si no fuera por ellos, Dios exterminaría en el acto a la raza humana, por sus impiedades y faltas.

El Diablo, por supuesto, busca la manera de encontrarlos y destruirlos, o lo que sería mejor, perderlos, para que así el Señor destruya su Obra.

Los treinta y seis Kutb tienen las características de seres humanos normales.



Peritio

Criaturas con cabeza y patas de Ciervo y cuerpo y alas de ave de gran tamaño y bello plumaje, que algunos dicen que es de color verde muy oscuro, mientras que otros lo describen como de color celeste. La sombra que proyectan no es la que correspondería a su figura, sino la de un ser humano normal. En base a esto, se especula sobre si no serán almas en pena, malditas de Dios o del Diablo.

Son grandes enemigos de los hombres, pues apenas distinguen alguno se lanzan ferozmente contra él. Existe la leyenda de que, si un Peritio logra matar a un ser humano, la maldición que pesa sobre él desaparece, y puede descansar en paz. Sea como fuere, las armas normales no dañan a un Peritio, y éste solo matará en combate a un único ser humano. Cuando lo consiga, se revolcará furiosamen-

te en su sangre, para luego desaparecer volando hacia las alturas.

Se dice que su único sustento es la tierra seca, y que viven en una isla perdida en mitad de la Mar Oceana.

Nota del Autor: La información sobre los Peritios parece sufrir los efectos de una extraña maldición. Según se sabe la sibila de Eritrea ya habló de ellos, pero sus oráculos fueron destruidos por accidente en el año 642. Cierta autor árabe de finales del siglo X volvió a citarlos, al comentar la pérdida de un tratado sobre los mismos, desaparecido tras el incendio de la Biblioteca de Alejandría. En el siglo XVI Aarón Ben Chaim, rabino de Fez, transcribió algunos párrafos de la obra del erudito árabe en un libro sobre animales fantásticos. Dicha obra se encontraba en la universidad de Munich, siendo destruida durante la segunda guerra mundial. La única referencia en castellano se halla en un opúsculo incunable de la Biblioteca de Barcelona, a la cual se me ha negado recientemente el acceso.

FUE 10/12 Tamaño: 1'70
AGI 15/20 RR: 0% IRR: 125%
RES 10/12 Arm. Nat: Magia (ver)
PER 20/22
Armas: Embestir con la cornamenta 60% (2D6)
Morder 45% (1D6+3)

Competencias: Volar 65%

Poderes especiales: El Peritio es inmune a todo tipo de armas no mágicas.

Unicornio

Autores clásicos como Cesias y Plinio, e incluso teólogos como Isidoro de Sevilla hablan frecuentemente del Unicornio. Lo describen como un asno o caballo pequeño de pelaje blanco y crines púrpuras o doradas, con inteligentes ojos azules y un agudo cuerno en la frente, que en la base es blanco, en la punta rojo y en el medio negro. Sus patas traseras son de antílope, y tiene blancas barbas de chivo. No puede ser apresado vivo. Solamente una virgen es capaz de amansarlo. Ante ella, el unicornio pierde su ferocidad, se acerca mansamente y coloca la cabeza en su regazo, momento en que los cazadores ocultos saltan sobre él para matarlo. De su cuerno, machacado y convertido en polvo, puede prepararse un excelente afrodisíaco, mejor incluso que la raíz de la Mandrágora.

FUE 10/15 Tamaño: 1'20 m.
AGI 15/20 RR: 0% IRR: 225%
RES 10/15
PER 15/20

Armas: Embestir 80% (3D6)

Competencias: Otear 65%, Escuchar 90%, Escondarse (en bosque) 95%

Poder especial: Despertar compasión.

El unicornio es un ser de tal belleza, que hay que tener mucho estómago para hacerle algún mal. En concreto, todo aquel que lo vea deberá tirar por su RR con un malus del 50%: solo aquél que la pase podrá atacar al Unicornio. Esta tirada solamente puede hacerse una vez.

Criaturas del mundo clásico

Arpiás

Hablaron de ellas Hesíodo, Virgilio y Apolonio de Rodas. Posteriormente volvieron a aparecer en las obras de Lu-

dovico Ariosto y William Morris. Las Arpías son aves gigantes con rostro de doncella y garras desmesuradas. Siempre están hambrientas y exhalan continuamente un pestilente hedor. Aunque tienen labios y lengua no pueden hablar, sólo emitir chillidos horribles. Viven en las montañas más altas y escarpadas, y los viajeros experimentados que con ellas se han tropezado aconsejan arrojarlas en el acto de la montura y azuzarla, de modo que así la Arpia se lance sobre ella, dando tiempo al jinete a ponerse a salvo. No son muy inteligentes, y para ellas lo que no pueden ver no existe.

FUE 22/25 Tamaño: 2 m.
AGI 18/20 RR: 0% IRR: 125%
RES 25/30 Armadura natural: Plumas
PER 20/25

Armas: Garras 60% (1D8+1D6)

Armadura: Plumas por valor de 2 puntos de protección

Competencias: Volar 90%, Otear 99%

Poderes especiales: Tienen el poder de transformar la comida y la bebida en excrementos. Además, muchas de ellas (aprox. el 30%) son invulnerables a todo daño físico, excepto a la magia.

Ave Fénix

Este pequeño pájaro es originario de Egipto, aunque algunos dicen haberlo visto en otros lugares. Es muy parecido al águila, aunque sus plumas son doradas y carmesíes. Unos dicen que vive quinientos años, otros, mil cuatrocientos. Sea como fuere, este pájaro parece tener la facultad de ser capaz de renacer de sí mismo: Al sentirse morir se arroja a un fuego, y de las cenizas sale un diminuto gusano, que se apresura a tejer un capullo muy parecido a los del gusano de seda. De ese capullo surgirá al cabo de tres días un diminuto pájaro, muy parecido al colibrí, que crecerá rápidamente para convertirse en Fénix. Se dice que la visión del Ave Fénix es profecía segura de buenos augurios, y de cambios importantes en el futuro inmediato. También hay quienes aseguran que con sus cenizas o incluso con las ramitas de su nido puede fabricarse una poderosa poción, capaz de curar todas las enfermedades. (En términos de juego, dicha poción tendría un efecto equivalente al del talismán *Curación de enfermedades* -ver pág. 36 del manual-)

FUE 15/18 Tamaño: 1'10 m.
AGI 20/25 RR: 0% IRR: 115%
RES 15/20 Arm. Nat: Mágica
PER 20/25

Armas: Garras 40% (1D8)

Armadura: Inmune a todo tipo de armas no mágicas

Competencias: Volar 99%

Cancerbero

Monstruo que, según la tradición, guarda la puerta del Infierno. Tiene tres cabezas de perro, una cola formada por una serpiente y en el dorso, multitud de cabezas de serpiente (para algunos cincuenta, para otros ciento). Su misión es impedir que los vivos entren en el Infierno, y que los muertos salgan. Por supuesto, es invulnerable e inmortal, aunque puede ser burlado momentáneamente por un mago poderoso.

FUE 20 Tamaño: 1'80 m.
AGI 25 RR: 0% IRR: 225%
RES —
PER 20

Armas: Mordisco 95% (1D8+1D6) + Veneno

Armadura: El Cancerbero es inmune a cualquier tipo de daño, físico o mágico.

Competencias: Otear 95%, Escuchar 99%

Poderes especiales: El Cancerbero tiene una resistencia especial contra la magia. Todo aquel que intente lanzarle un hechizo sufrirá un malus extra de -100 a su porcentaje final.

El mordisco de la cola del cancerbero está emponzoñado. Todo aquel que por efecto de dicha mordedura sufra aunque sea 1 punto de daño sentirá como la sangre le arde, perdiendo 1D6 puntos de Resistencia por asalto hasta la muerte. No hay antídoto conocido.

Notas: Por supuesto, el Cancerbero puede realizar hasta cuatro ataques por turno (tres por cada cabeza más el de la serpiente de la cola)

Centauro

Descrito minuciosamente por Ovidio, esculpido por Fidias, posteriormente pintado por Rubens... el centauro es sin duda uno de los mitos clásicos más conocidos, y posiblemente el más hermoso. Poco importa que Plinio jurara haber visto uno, conservado en miel, o que Lucrecio demostrara lógicamente la imposibilidad de su existencia: para todos los que hemos soñado alguna vez siempre habrá un valle habitado por centauros.

Los centauros son caballos con torso humano. Son fuertes, iracundos y salvajes. Rechazan la magia, por considerarla una perversión, y son muy buenos arqueros. También se dice que son increíblemente promiscuos, y los machos no desdénan a las doncellas humanas... Como los caballos, se desarrollan con rapidez y tienen una vida corta (unos 15 años). La parte humana del centauro nunca aparentará más de 30 años.

FUE 30/35 Tamaño: 2 m
AGI 30/35 RR: 0% IRR: 175%
HAB 15/20 Arm. Nat: Carece
RES 40/45
PER 10/15
COM 1/5
CUL 10/15

Armas: Arco corto, 90% (2D6)

Patear con los cascos 65% (1D8+2D6)

Armadura: Carece

Competencias: Galopar (Correr) 150%, Otear 50%

Grifo

Hablan de él Herodoto y Plinio, y posteriormente Dante, Marco Polo y Mandeville. Nos ceñiremos a la descripción de este último, por ser la más completa:

Criatura originaria de la Bactria (península Anatólica), cuyo cuerpo tiene la parte delantera de águila y la parte trasera de león. Es más robusto que cien águilas y tiene el cuerpo mayor que ocho leones. Sus garras son tan grandes que puede llevar sin esfuerzo a un caballo con su jinete, o incluso dos bueyes uncidos con su arado. Los feroces habitantes de dicha región los cazan, no obstante, para hacer arcos con sus costillas, arcos mucho más poderosos que los ordinarios.

Otros autores los sitúan también en los montes Hiperbóreos, en la Sythia asiática, y en general en montañas escarpadas y de difícil acceso. Se dice que los magos y hechiceros suelen adiestrarlos desde cachorros para convertirlos en guardianes de sus guaridas y de sus tesoros. También afirman que son terriblemente crueles, y que odian a los caballos, a los que atacan siempre sin vacilar.

FUE 35/40 Tamaño: 4'5 m.
 AGI 22/25 RR: 0% IRR: 250%
 RES 28/30 Arm. Nat. 3 (plumas y pelo)
 PER 18/20
 Armas: Garras 60% (1D8+4D6)
 Picotazo 45% (2D8+3D6)

Competencias: Otear 75%, Volar 60%

Notas: Un arco largo hecho con la costilla de un Grifo tendrá un alcance de 150 m. y hará 1D10+3 puntos de daño (más los bonus por Habilidad si los hubiera). No obstante, será necesaria una Fuerza mínima de 15 para usarlo correctamente.

Ictiocentauros

Criatura descrita por Licofronte, Claudiano y el bizantino Juan Tzetzes, y representados en numerosas esculturas griegas y romanas. De cintura para arriba son humanos, de piel azulada y enredadas barbas color verde oscuro. De cintura para abajo tienen cola de pez gigante, y patas delanteras de león.

Se dice que viven en ciudades sumergidas bajo el agua, por lo que raramente atacan a los hombres, aunque, al igual que los centauros terrestres, son muy feroces. Suelen convivir con los Hipocampos.

FUE 28/30 Tamaño: 2 m.
 AGI 25/28 RR: 0% IRR: 175%
 HAB 15/20 Arm. Nat: Carece
 RES 30/35
 PER 15/20
 COM 1
 CUL 15/20

Armas: Tridente, 60% (2D6+2)

Armadura: Pueden llevar cualquier tipo de armadura humana (adaptada a su anatomía, por supuesto)

Competencias: Nadar 100%,

Hechizos: Hay un 35% de posibilidades que un Ictiocentauro sepa invocar y controlar Ondinas, lo cual indica que son criaturas diabólicas, o que por lo menos tienen algún tipo de acuerdo con Silcharde, Demonio del Dominio.

Hipocampo

Criatura con cabeza y cuerpo de caballo y cola de pez gigante. Tiene asimismo dos patas delanteras de caballo, que terminan en aletas en vez de cascos. Sus crines suelen ser doradas o bermejas, y el tono de su piel negro azulado, muy lustroso. Se dice que pueden arrastrarse hasta la tierra atraídos por el olor de las yeguas terrestres en celo. Caso de poder fecundarlas nacerán de dicha unión unos pequeños caballos negros, muy hermosos e increíblemente veloces, pero que no viven más de tres años.

Caso de ser capturado, un Hipocampo morirá siempre en menos de 24 h., por muchos cuidados que se le proporcionen. Es por eso que nadie ha conseguido domar uno jamás.

FUE 28/30 Tamaño: 2 m.
 AGI 30/35 RR: 0% IRR: 175%
 RES 35/40 Arm. Nat. Carece
 PER 15/20

Armas: Cascos delanteros: 35% (1D8+1D6)
 Coletazo (en el agua) 45% (2D6)

Competencias: Nadar 125%

Rémora

Pez diminuto, de color ceniciento, que vive en aguas poco profundas. Sobre la cabeza y la nuca tiene una placa oval, que le sirve para adherirse a la panza de otros peces más

grandes. La Rémora tiene el inexplicable poder de paralizar a los peces a los que se adhiere, los cuales se mueren así de hambre, pudiendo la Rémora devorar sus carnes y plantar en ellas sus huevos. A veces se equivoca, y se pega al casco de una nave, retrasando su marcha o incluso deteniéndola en mitad del mar. Plinio cuenta que en cierta ocasión una Rémora se adhirió a la galera donde viajaba el emperador Calígula, y que los cuatrocientos remeros de dicha nave no consiguieron hacerla avanzar un solo metro, hasta que los buceadores no despegaron al pez del casco. Se dice que este pez, conservado en salmuera y colocado sobre el vientre de las mujeres embarazadas, previene del mal parto y de los alumbramientos prematuros. Otros afirman que también puede ser usado como talismán para oscurecer, enlentecer y aún parar juicios y pleitos.

Sus características son las de un pez diminuto (o sea, una ridiculez), por lo que no vale la pena citarlas.

RR: 0% IRR: 275%

Poderes Especiales: Inmovilización

Bestias de los Confines del Mundo

Aloés

Cita el francés Thevet que en el mar de la isla Española (las Antillas) se encuentra el pez llamado *Aloés*, parecido a la oca europea pero de cuello muy alto, la cabeza en punta como una pera muy gruesa, el cuerpo del volumen de una oca, sin escamas y con sus cuatro aletas bajo el vientre. Se dice que tiene dientes, y que su mordedura es venenosa, aunque no mortal. Si bien por lo general no ataca al hombre, en Primavera, cuando nacen sus crías, es agresiva con todo aquél que se acerque a su nido.

FUE 2/5 Tamaño: 65 cm.
 AGI 10/15 RR: 50% IRR: 50%
 RES 5/10 Arm. Nat.
 PER 15/20

Armas: Mordisco 45% (1D4 + veneno)

Competencias: Correr 35%, Nadar 75%

Poderes Especiales: La saliva del Aloés es venenosa, y provoca una parálisis parcial de brazos y piernas (en términos de juego, resta 10 puntos a la Habilidad y la Agilidad durante 1D6 horas. Su víctima puede librarse de estos efectos si pasa una tirada de Resistencia x 1 en el momento de ser mordido).

Un alquimista competente puede elaborar un veneno mortal a partir de una glándula que el Aloés tiene en su garganta.

Amazonas

Esta mítica raza de mujeres guerreras, de las que ya hablan tanto Homero como Herodoto, Hipócrates, Quinto Curcio y Diodoro de Sicilia era erróneamente situada en la Libia y el Oriente. En realidad se encuentran en el Nuevo Mundo, en una isla llamada Matino, aunque también viven muchas de ellas en las orillas de un río llamado *Río Grande de las Amazonas*. Estas mujeres son muy grandes y muy blancas, y llevan la cabellera muy larga y en desorden. Van al combate totalmente desnudas, como capitanas de los guerreros. Dicen de ellas que viven aparte de los hombres, y que sólo tienen comercio carnal con ellos en el mes de abril. Si el resultado de la unión es un niño lo devuelven a su padre, si es una niña la educan como guerrera. Muchas de ellas se mutilan el seno derecho para poder tomar disparar mejor con el arco.

FUE 18/20 Alt. 1'80 Peso: 65 kg.
 AGI 15/20 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 15/20 Apariencia: 20
 RES 15/20
 PER 18/20
 COM 1/5
 CUL 10/15

Armas: Porra 75% (2D6)
 Arco corto 70% (2D6)

Armadura: Carece

Competencias: Esconderse 90%, Esquivar 60%, Otear 45%, Rastrear 75%

Hechizos: Ninguno conocido por los europeos, aunque según parece tienen sus propias hechicerías.

Anfisbena

Este curioso animal vive en los desiertos de Africa, en las Antillas y en ciertas regiones de América. Se trata de una serpiente de dos cabezas, una en su lugar y la otra en la cola. Con las dos puede morder, y sus ojos brillan en la oscuridad como brasas ardientes. Este reptil era conocido ya por los romanos, que le atribuían propiedades medicinales.

Los nativos de América la llaman la *doble andadora*, y afirman que si se la corta en dos pedazos, éstos se juntan de nuevo. También la llaman la *madre de las hormigas*, pues es creencia común que las hormigas la alimentan y mantienen.

FUE 1 Tamaño: 15 cm.
 AGI 20/22 RR: 0% IRR: 150%
 RES 5 Arm. Nat. Carece
 PER 15/20

Armas: Mordisco 60% (1D3+Veneno)

Competencias: Discreción 90%, Esconderse 40%

Poderes especiales: La Anfisbena es venenosa. Todo aquél que reciba su mordedura deberá tirar por su Resistencia x 2 para no sufrir sus efectos durante las próximas 48 horas: fiebres altas (40 grados), delirios y pérdida de 2D10+5 puntos de Resistencia (con lo que la víctima puede morir). Caso de que sobreviva, estos puntos de Res se recuperan de forma normal.

Un alquimista o curandero competente puede elaborar un antídoto con el mismo veneno de la Anfisbena, pero éste debe ser ingerido antes de que hayan pasado 6 h. de la mordedura, pues

transcurrido ese tiempo es totalmente ineficaz.

Aqueronte

En el siglo XII, en la ciudad irlandesa de Cork, un joven llamado Tundal cayó como muerto durante tres días, al cabo de los cuales volvió en sí, explicando que su ángel de la guarda le había mostrado las regiones del más allá. El texto irlandés que narra sus aventuras se perdió hace tiempo, pero ha llegado hasta nuestros días una copia en latín escrita por un monje benedictino. Su título es *Visio Tundali*. Se dice (y podría ser verdad) que fue la fuente de inspiración de la Divina Comedia de Dante.

Según Tundal, el infierno es una bestia mayor que una montaña. Sus ojos son llameantes, y su boca es tan grande que nueve mil hombres cabrían en ella. Dos condenados la mantienen permanentemente abierta. Tiene tres gargantas, que vomitan continuamente fuego y azufre. Del vientre de la bestia se oye el continuo lamentar de las almas condenadas. En otro pasaje afirma que el interior del Aqueronte es *lágrimas, crujir de dientes, fuego, ardor intolerable, frío glacial, perros, osos, leones y culebras*. En

resumen, el Infierno representado como una bestia con otras bestias en su interior.

Algo muy a tener en cuenta si alguno de los Pj está tan loco como para querer usar el hechizo *Viaje al Infierno* (pág. 31 de *Rerum Demoni*)

Ave Roc

Aguila gigantesca originaria de las regiones Australes, posiblemente la China y el Indostán. Su figura es parecida al del águila, sólo que mucho mayor. Sus alas miden dieciséis pasos de punta a punta, y cada una de sus plumas 8 pasos de longitud. Es tan fuerte que es capaz de levantar en vuelo un elefante, al que mata después arrojándolo desde lo alto. Parece ser que en época de celo vuela hacia la isla de Madagascar, donde se aparea.

Marco Polo afirmó haber visto una pluma de Roc, pero como todo el mundo sabe, el veneciano era un bocazas.

FUE 35/40 Tamaño: 12 m.
 AGI 25/30 RR: 0% IRR: 225%
 RES 35/40 Arm. Nat: Plumas (Prot. 3)
 PER 20/25

Armas: Garras 75% (1D8+4D6)
 Picotazo 50% (6D6)

Competencias: Volar 90%

Barnacla

por Jordi Cabau

Se trata de un ave legendaria, especie de pato, que, según se decía entre los siglos XI y XIII, nacía de los árboles. En 1187 escribía sobre el mismo Giraldus Cambrensis: "*Unas aves llamadas Bernacae, parecidas a los patos de los marjales, y que nacen de árboles asomados al mar*".

Una de las versiones de la leyenda dice que estas aves se desarrollaban en los árboles como si fuesen frutos que, al madurar, se desprendían de la cáscara que los envolvía y caían al agua en forma de pato, alimentándose durante su desarrollo de los jugos del árbol. Otra versión de la leyenda dice que nacían de las conchas o mariscos que se adherían a los vegetales que crecían en la orilla del mar.

En Irlanda, los obispos y el clero en general acostumbraban a comerlos en los días de vigilia, pues le atribuían condición de peces, hasta que la costumbre fue prohibida por orden especial del Papa. De estos patos hizo una descripción detallada Sir John Mandeville. Olanus Magnus los considera oriundos de Escocia. Munster describe los árboles que daban tan extraño fruto y también los menciona el antiguo ornitólogo William Turner.

FUE 1 RR: 50% IRR: 50%
 AGI 15 Arm. nat: Carece
 RES 5
 PER 15

Armas: Picotazo 30% (1D3)

Competencias: Nadar 99%

Notas: Se dice que las semillas de Barnacla (de forma parecida a una ostra) son talismanes naturales de buena Suerte.

Behemoth

Animal gigantesco, descrito ya en la Biblia (Job, XL, 15-24). Su nombre proviene del hebreo *b'hemah*, que significa bestia. Se dice que es tan grande como la montaña más alta y que cuando tiene sed seca los ríos. Por suerte, es her-

bívoro, pero cuando come transforma las selvas en desiertos. Nunca está quieto, siempre errante, allanando las cordilleras a su paso.

Y hay quien dice que en su lomo está construido un palacio, todo él de plata y oro, pero nadie se ha atrevido a trepar por las piernas del Behemoth para apoderarse de los innumerables tesoros que contiene.

No se citan las características del Behemoth, porque es demasiado invulnerable a todo daño físico y a toda magia que hagan los hombres. Cuenta la leyenda que Dios lo creó, y que sólo Dios puede destruirlo. En caso de que los Pj se tropezaran con él... más les valdrá vigilar para que no los aplaste de un pisotón.

Borametz

Originaria de Tartaria, su nombre significa *cordero vegetal*. Se trata de una planta cuya forma es la de un cordero, cubierta de pelusa dorada. Se eleva sobre cuatro o cinco raíces, y envenena la tierra alrededor suyo, matando las plantas que crecen en su entorno. Cuando la cortan rezuma un líquido rojizo, como la sangre. Dicen los de la región que el que coma una Borametz cruda no volverá a tener necesidad de consumir alimento alguno durante todo un año. No obstante, son difíciles de encontrar, pues los lobos y otras bestias las devoran con gran avidez.

Bulampech

Se dice que en la Mar Oceana se encuentran bandadas de peces voladores que saltan fuera del agua, llegando a avanzar con sus saltos hasta cincuenta pasos. Saltan muy alto, en especial cuando son perseguidos por peces mayores, que en otro caso los devorarían. Este pez es pequeño, tiene la cabeza redonda, el dorso de color azulado y dos alas como de murciélago casi tan largas como su cuerpo, que al nadar lleva plegadas a los costados. Al volar en bandadas es frecuente, sobre todo durante la noche, que muchos de dichos peces choquen contra los mástiles o las velas, cayendo a cubierta y sirviendo de alimento para la tripulación. Todos los viajeros coinciden en afirmar que su carne es deliciosa.

FUE 1 Tamaño: 5 cm.
AGI 25/30 RR: 30% IRR: 70%
RES 1
PER 5/7

Armas: Carece

Competencias: Nadar 95%, Saltar 150%

Notas: Algunos alquimistas aseguran que con su cuerpo puede fabricarse un elixir o poción capaz de hacer volar a quien lo tome (efectos similares al hechizo goético de Vuelo, ver pág. 38 del manual)

Camphurch

Se conoce con este nombre un animal anfibio, originario de las islas Molucas. Tiene el tamaño de una cierva y un cuerno móvil en la frente, como la cresta de un pavo. Este cuerno mide unos tres pies y medio de largo y es grueso como el brazo de un hombre. Posee cuatro patas, las dos delanteras similares a las de un ciervo, mientras que las traseras son como de oca, posiblemente para nadar mejor. Carece totalmente de pelo, excepto entorno al cuello, donde le crece una abundante mata de color grisáceo.

Muchos sabios afirman que está emparentado con el Unicornio, y que de su cuerno puede extraerse un eficaz contraveneno. No obstante, es difícil y peligroso cazarlo, no

porque el animal sea agresivo, sino porque es sagrado para los nativos de las islas, que castigan con la muerte bajo tortura a todo aquél que cace a un Camphurch. Su nombre, en lenguaje nativo, significa *rey*.

FUE 5/10 Tamaño: 1'60 m.
AGI 30/35 RR: 0% IRR: 200%
RES 15/20 Arm. Nat. Carece
PER 20/25

Armas: El Camphurch es vegetariano y totalmente inofensivo.

Competencias: Trotar 65%, Nadar 90%

Catoblepas

Según cuenta Plinio este animal vive en los confines de Etiopía, no lejos de las fuentes del Nilo. Es de tamaño mediano y de andar perezoso. Su cabeza es desproporcionadamente grande y pesada en comparación con el resto del cuerpo, por lo que debe llevarla siempre arrastrando por el suelo. Su cuello, en cambio, es débil, largo y delgado, y su aspecto recuerda a un pedazo de intestino humano. Tiene los párpados rosados e hinchados, y sólo los levanta cuando se siente en peligro, pues aquél que vea los ojos del Catoblepas muere en el acto. Por ese motivo hay quien dice que es pariente de las infernales Gorgonas (ver pág. 18 de **Rerum Demonii**) o del terrible Basilisco (ver manual, pág. 47).

Su nombre, en griego, significa *el que mira hacia abajo*.

FUE 10/12 Tamaño: 1'20 m.
AGI 5/7 RR: 0% IRR: 175%
RES 10/12 Arm. Nat. Carece
PER 5/10

Armas: Mirada 75% (Muerte instantánea)

Competencias: Escuchar 35%

Haiit

Bestia deforme que habita en el interior de África. Su tamaño es el de un mono grande, y su pelaje (muy abundante) gris. Tiene el rostro y la cabeza muy parecidos al de un niño de corta edad. Se sostiene sobre cuatro patas, tan cortas que el vientre casi le roza el suelo. Tiene tres dedos en cada pata, y unas uñas largas y afiladas, que hincan en la corteza de los árboles robustos para trepar por ellos. Según dicen los nativos de la zona, se alimenta solamente del viento, sin necesitar comer o beber otra sustancia para sobrevivir.

Cuando es capturado lanza grandes aullidos y gemidos, iguales a los que lanzaría un hombre torturado. Su carne no es comestible.

FUE 10/15 Tamaño: 1 m.
AGI 5/10 RR: 10% IRR: 90%
RES 10/15 Arm. Nat. 1 (Pelo)
PER 5/10

Armas: Es totalmente inofensivo

Competencias: Escondarse 15%

Notas: Los nativos lo cazan por su piel, ya que dicen que es extraordinariamente resistente. El que se haga un abrigo o ropaje de piel de Haiit puede anotárselo como armadura de Ropa gruesa, de Protección 1, pero de Resistencia 45.

Hipódopos

Seres de apariencia humana, pero con pezuñas como de caballo o carnero. Son originarios de las selvas de América, y todos coinciden en afirmar que son sin duda des-

cienden de diablos que bajaron a la Tierra para seducir a las hijas de los hombres. Se alimentan de seres humanos, a los que devoran crudos con gran deleite.

FUE 25/30 Alt. 2'20 Peso: 110 kg.
 AGI 10/15 RR: 0% IRR: 110%
 HAB 10/15 Arm. Nat. Carece
 RES 20/25
 PER 10/15
 COM 1
 CUL 5/10
 Armas: Garrotes 90% (3D6)
 Lanzar piedras 45% (1D3+1D6)
 Armadura: Carecen
 Competencias: Otear 45%

Hoga

Pez del tamaño de un ternero que vive en el llamado lago Dulce, en la Nueva España (*Nota del Autor:* transcribo más o menos literalmente del texto de Paré, que a su vez transcribe a André Thevet; con toda seguridad se refiere al lago de Texcoco, hoy desecado)

El Hoga tiene la cabeza y las orejas parecidas a las de un cochinitillo, y posee la facultad de cambiar el color de su piel según su humor o necesidad. Sus crías nacen en el agua, y empiezan a nadar inmediatamente. Este pez es muy dentado y feroz, y persigue y devora a otros habitantes del mar, e incluso a los seres humanos que se introduzcan en el agua. Por ello es perseguido y cazado. Además, los nativos de la zona aseguran que su carne es deliciosa.

FUE 10/12 Tamaño: 1'20 m.
 AGI 10/15 RR: 10% IRR: 90%
 RES 15/20 Arm. Nat. Carece
 PER 10/15
 Armas: Mordisco 65% (1D8+1D6)
 Competencias: Nadar 45%, Escondarse 90%

Huspalim

Este animal vive en la isla de Socotora. Es del tamaño de un mono grande, tiene la piel de un rojo escarlata y la cabeza redonda como una bola. Los pies también son redondos, y carece de uñas o garras. Se cree que es pariente del Haiit, pues al igual que él sólo vive del viento. Los nativos lo cazan para devorar su carne, pues según parece es muy nutritiva.

FUE 5/10 Tamaño: 1 m.
 AGI 10/15 RR: 10% IRR: 90%
 RES 10/15 Arm. Nat. 1 (Pelo)
 PER 1/5
 Armas: Es totalmente inofensivo
 Competencias: Escondarse 65%

Nota: Recién muerto el Huspalim hay que darle bastantes bastonazos, ya que en caso contrario comer su carne puede producir intensos dolores e incluso la muerte. (En términos de juego, tirar Res x 1, caso de no pasarla se sufrirán síntomas idénticos a los de la enfermedad del Tétanos. Ver pág. 64 del manual)

Leucrocota

Esta bestia, rapidísima, es originaria de Etiopía. Tiene patas de ciervo, cuello, cola y pecho de león, cabeza de tejón, pezuñas partidas, boca hasta las orejas y un hueso con-

tinuo en lugar de dientes. Se dice que no hay nada que no pueda partir con su boca y luego digerir. Es muy peligroso para los seres humanos, pues es capaz de imitar los sonidos de la voz humana, atrayendo así a los incautos.

FUE 12/15 Tamaño: 1'20
 AGI 25/30 RR: 0% IRR: 175%
 RES 10/15 Arm. Nat. Carece
 PER 15/20
 COM 20/25
 Armas: Mordisco 65% (1D8+1D6)
 Competencias: Elocuencia 90%

Orobon

Se trata de una bestia marina monstruosa, que habita en las profundidades del Mar Rojo. Tiene una cabeza como de gato, joroba de dromedario y cuerpo como de cocodrilo. Es extremadamente feroz.

FUE 25/30 Tamaño: 3 m.
 AGI 10/12 RR: 0% IRR: 115%
 RES 25/30 Arm. Nat. 5 (Escamas)
 PER 10/12
 Armas: Mordisco 40% (4D6)
 Competencias: Escondarse 40%, Nadar 60%

Pyrassouppi

Esta bestia vive en la isla Cademoth, cercana a la costa de Arabia. Es del tamaño de un mulo, y con la cabeza muy parecida a dicho animal. Todo su cuerpo es peludo como el de los osos, siendo su pelo de color dorado. Sus pezuñas están hendidas como las de los ciervos. Tiene dos cuernos, largos y retorcidos, en mitad de la frente. Se le supone pariente del Unicornio.

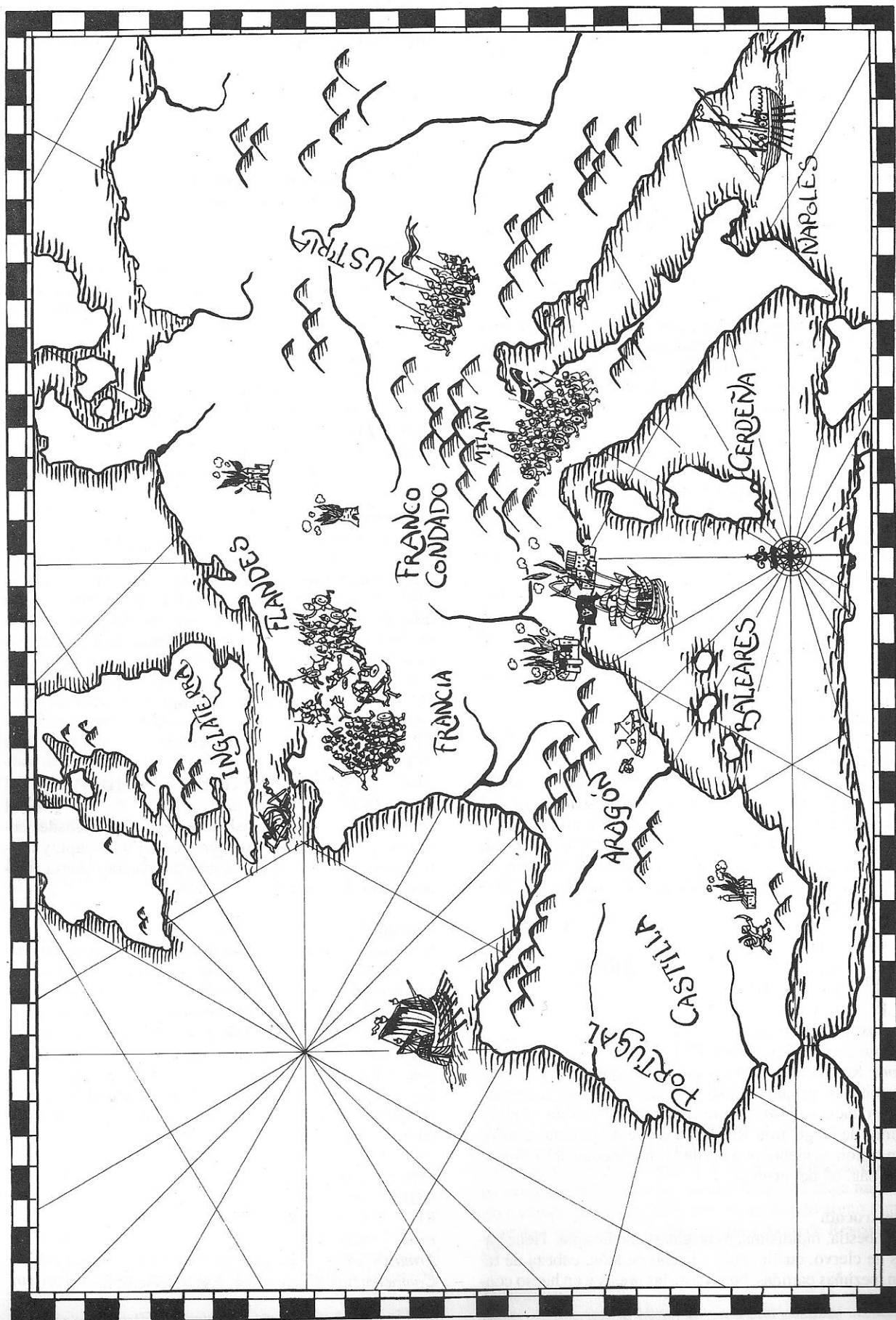
FUE 10/15 Tamaño: 1'50 m.
 AGI 30/35 RR: 0% IRR: 175%
 RES 15/20 Arm. Nat. 1 (Pelo)
 PER 20/25
 Armas: Embestir (con los cuernos) 75% (1D6+1D4)
 Competencias: Trotar 65%, Otear 80%

Notas: Los nativos de la isla le atribuyen propiedades curativas y anestésicas a los cuernos del Pyrassoupi, y afirman que con él puede prepararse un antídoto contra cualquier tipo de veneno.

Thanacth

En Asia vive este extraño animal, cuyo rostro es muy semejante al de un hombre negro, con el pelo crespo y rizado, la nariz ancha y los labios abultados. Su cuerpo es como el de los tigres, aunque carece de cola, y sus dos patas delanteras tienen manos más parecidas a las de los simios que a las del hombre. Está cubierto de una espesa capa de pelo color tostado. Los nativos lo cazan para comer, aunque su carne es de sabor amargo y desagradable, y también porque les gusta hacerse vestidos con su piel. Pese a lo que pudiera parecer, es una bestia totalmente muda.

FUE 5/10 Tamaño: 2 m.
 AGI 15/20 RR: 0% IRR: 150%
 RES 10/15 Arm. Nat. 2 puntos (Pelo)
 PER 5/10
 Armas: Carece, es inofensivo
 Competencias: Correr 40%, Escondarse 65%



Personajes ilustres (y otros que no lo son tanto)

Niño rey, privado rey
Vice-privado chochón
Presidente contemplón
Confesor, hermoso buey
Pocos hombres con ley
Muchos siervos en privado
Idólatras del sagrado
Carne y sangre poderosa
La conciencia escrupulosa...
¡Cata el mundo remediado!
Juan de Tasis

Esta galería de personajes pretende dar un poco más de color a las aventuras de los Pj, ya sea en la Villa y Corte o en los más dispares confines del Imperio. Algunos de ellos son rigurosamente históricos, otros solamente fruto de la imaginación de ciertos autores, y unos cuantos nacieron gracias a los dados poliédricos, durante una creación de Pj. Al lector le toca, decidir quién es quién.

En esta lista no aparecen PnJ relacionados con la magia. Si el Dj necesita echar mano de nigromantes, endemoniados, hechiceras, inquisidores o cazadores de brujas, deberá consultar el capítulo **Magos, Brujas e Inquisidores** que aparece en las págs. 23 (y siguientes) de **Rinascita**.

Actores, Comediantas y Barraganas

María Inés Calderón, "La Calderona".

Actriz madrileña, de la que se encaprichó Felipe IV en 1627, cuando tenía escasamente 22 años. Sus amores fueron motivo de escándalo en la corte, ya que el joven rey no se molestó lo más mínimo en ocultarlos, más bien al contrario: en cierta ocasión, cuando se celebraba una fiesta de toros en la Plaza Mayor, el rey dio a *la Calderona* uno de los balcones principales, a la derecha del suyo. Todo terminó cuando María Calderón engendró un hijo bastardo del rey, que el monarca reconoció como suyo, y que fue bautizado como don Juan José de Austria. Siendo madre de un miembro de la nobleza, *la Calderona* no podía seguir con su vida licenciosa, así que se la obligó a ingresar de por vida en un monasterio benedictino, en el valle de Utande (Alcarria), del cual murió siendo abadesa. El pueblo, que nunca la quiso, la llamaba despectivamente "*la Marizápalos*". Su hijo llegó a ser Primer Ministro de Carlos II.

FUE	10	Alt: 1'65	Peso: 55 kg
AGI	15	RR: 30%	IRR: 70%
HAB	15	Apariencia: 23	
RES	12		
PER	20		
COM	20		
CUL	5		

Armas: Arañar (con las uñas) 75% (1D3)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 95%, Psicología 75%, Seducción 115%

Gabriela la Labradora.

Prostituta toledana, morena y agitanada, muy dicharachera y sensual, aunque algo velluda. No obstante, carecía de

pelos en la lengua, y solía decir lo que pensaba, con una agudeza realmente asombrosas en persona de tan escasa cultura. Gustaba de apuntalar sus peoratas con refranes, siendo uno de sus favoritos el siguiente: "*Espada, membrillo y mujer, de Toledo han de ser*".

FUE	12	Alt: 1'75	Peso: 68 kg.
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	12	Apariencia: 18	
RES	15		
PER	18		
COM	20		
CUL	5		

Armas: Estilete 45% (1D3+1)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 75%, Memoria 50%, Seducción 65%

Marfisa

Posiblemente la prostituta más cara del Madrid de Felipe IV (llegó a cobrar 10 ducados por noche, mientras que sus colegas más caras no solían cobrar más de 2). Según se dice tuvo entre sus clientes al mismísimo rey. Posteriormente se trasladó a Roma "*pues en Roma había muchachos guapos, de esos que dan gusto en la cama, aunque sean clérigos u obispos*".

FUE	10	Alt: 1'62	Peso: 55 kg
AGI	20	RR: 40%	IRR: 60%
HAB	15	Apariencia: 22	
RES	10		
PER	20		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Disfrazarse 70%, Elocuencia 70%, Psicología 95%, Seducción 95%

Juan Rana.

Cosme Pérez, más conocido por su seudónimo teatral de *Juan Rana* (por su escasa afición al agua), fue posiblemente el hombre más popular y famoso de la Villa y Corte, y quizá el mejor cómico del Siglo de Oro. El tribunal de la Inquisición lo acusó de homosexualidad (delito que se castigaba con la castración y la muerte en la hoguera) pero el pueblo llano, que lo adoraba, se alborotó de tal modo que la justicia hubo de retirar los cargos. Mezquino y avaro hasta la exageración, amasó una gran fortuna, muriendo a una edad muy avanzada (86 años).

FUE	5	Alt: 1'60	Peso: 45 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	10	Apariencia: 15	
RES	12		
PER	10		
COM	20		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 45% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 60%, Elocuencia 75%, Memoria 60%

Josepa Vaca

Fue una de las actrices más famosas de su tiempo. Nació a mediados de la década de 1580 en algún lugar de Castilla. El mas tarde famoso Juan Rana se tropezó con ella en un miserable mesón en Yepes, y la convirtió en su compañera, llevándola primero por los patios y corrales de la provincia de Toledo y

presentándola después en Madrid, en el Mesón de la Perendenga. Era cantante de vocecilla quebradiza, y bailarina de redondeces opulentas. En 1602 se casó con Juan Morales Medrano, cómico y autor con compañía propia, que la convirtió en primera actriz. Ante la extrañeza de todos, demostró ser una consumada comedianta, que fascinó con su arte, sus tablas y su cuerpo hasta al mismísimo Lope de Vega. Josepa tuvo ocho hijos, todos de su marido, juraba ella, aunque el pobre Juan Morales no estuviese del todo seguro. Y es que Josepa era también famosa por su insaciable apetito sexual, y entre sus amantes figuraron muchos de sangre noble. Como diría el Conde de Villamediana (que también gozó de sus encantos): *...el marido de la Vaca, ¿qué puede ser sino toro?* La compañía de su marido se disolvió en 1632. Josepa vivió hasta 1653.

FUE	12	Alt: 1'65	Peso: 60 kg.
AGI	15	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	12	Apariencia: 21	
RES	15		
PER	15		
COM	20		
CUL	10		

Armas: Pelea 65% (1D3)

Armadura: Carece

Competencias: Cantar 60%, Elocuencia 75%, Seducción 65%



Aventureros, Espadachines y Valentones

Fernando del Escorial

Espadachín español al servicio de Ana de Austria, esposa del rey francés Luis XIII. Por el honor de su reina, a la que

siempre sirvió con la máxima lealtad, recorrió Francia, Italia y España, participando en misiones secretas de diferente índole. Siempre se hacía acompañar de tres personas más: un vizconde francés (su mejor amigo), un ladrón y cortagargantas corso (su criado y guardaespaldas) y una dama de compañía de la reina, maestra en el arte del disfraz y experta en las armas de fuego, que con el tiempo se convirtió en su amante y finalmente en su esposa. La pareja tuvo dos hijos gemelos, Fernando y Francisco, que con el tiempo dieron bastante que hablar...

FUE	12	Alt: 1'75	Peso: 70 kg.
AGI	20	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	20	Apariencia: 15	
RES	15		
PER	10		
COM	15		
CUL	10		

Armas: Espada Ropera 95% (1D8+1D6+1)

Armadura: Ropas de cuero (Prot. 3)

Competencias: Cabalgar 75%, Esquiva 65%, Francés 80%

Ignacio Méndez

Soldado desertor y asesino a sueldo, hay quien dice que del Conde Duque de Olivares. Gustaba de vestir al modo de los capitanes de los tercios: calzón justo bordado en plata, colete de ante, banda roja bordada en hilo de oro, espuela de plata y sombrero negro, con plumas rojas. A raíz de un "trabajo" especialmente importante (hay quien dice que nada menos que el asesinato del conde de Villamediana) fue nombrado Guarda Mayor de los Reales Bosques. Rico y poderoso, murió repentinamente de cólico miserere (según unos), envenenado por su propia mujer, Micaela de la Fuente (según otros).

FUE	12	Alt: 1'68	Peso: 55 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia: 8	
RES	15		
PER	12		
COM	8		
CUL	10		

Armas: Espada Ropera 75% (1D8+1D4+1)
Arma de fuego larga 75%

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Esconderse 65%, Otear 60%, Tortura 75%

Alonso Mateos

Soldado del rey de España, granuja, miserable, borracho, cargado de deudas... pero carente de escrúpulos e infalible con la ballesta. Al parecer, llegó un momento en que sabía demasiado... o quizá se interpuso en el camino de quien no debía. Murió en una cacería de jabalí. Uno de los cazadores le disparó "por error" un arcabuzazo a bocajarro.

FUE	12	Alt: 1'92	Peso: 52 kg.
AGI	15	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	20	Apariencia: 5	
RES	10		
PER	20		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Ballesta 95% (1D10+1D6)
Daga 75% (2D3+1D6)

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Competencias: Esconderse 75%, Esquivar 70%, Otear 90%

Iñigo Montoya

Espadachín de Toledo, hijo de Domingo Montoya, posiblemente uno de los mejores espaderos de todos los tiempos, que encontró la muerte a manos de un misterioso espadachín con seis dedos en la mano derecha. Iñigo, con el arma que su padre forjara para el que sería su asesino, ha dedicado su vida a entrenarse para poder vengar el asesinato de su padre.

FUE	10	Alt: 1'78	Peso: 50 kg.
AGI	20	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	20	Apariencia: 15	
RES	10		
PER	10		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Espada Mata amigos 99% (1D8+1D6+1)

Armadura: Carece

Competencias: Correr 60%, Esquiva 99%, Saltar 70%

Luis Pacheco de Narváez

Profesor de esgrima y matemáticas del príncipe Felipe (luego Felipe IV) y posteriormente Maestro de Armas de todos los dominios de la Corona. Su escuela de esgrima, situada en Madrid, era una de las más renombradas de la época. Fue discípulo del esgrimista don Jerónimo de Carranza, aunque desarrolló un estilo propio, basado en ciertas formulas geométricas que le permitían parar cualquier estocada. Explicó detalladamente los secretos de su estilo en un libro titulado *Grandezas de la espada* (publicado en 1600), que suscitó las críticas de Quevedo, el cual lo desafió a un duelo, para que probara su tan celebrada defensa geométrica. El escritor dejó en ridículo al de Narváez, pues en presencia de testigos consiguió arrancarle hábilmente el sombrero de su cabeza con la punta de la espada. Por su parte, Luis Pacheco se vengaría años más tarde de Quevedo (1639) testificando contra él en el juicio que le destrozó para siempre de la corte.

FUE	12	Alt: 1'73	Peso: 68 kg.
AGI	20	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Apariencia: 15	
RES	15		
PER	20		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada ropera 90% (1D8+1D6+1)

Armadura: Ropa de Cuero (Prot. 3)

Competencias: Matemáticas 95%

Martín de Pedrosa

Asesino al servicio del embajador español en París, Martín fue un enemigo implacable y carente de escrúpulos, pero con un cierto sentido del honor.

FUE	15	Alt: 1'79	Peso: 60 kg.
AGI	18	RR: 70%	IRR: 30%
HAB	20	Apariencia: 15	
RES	15		
PER	20		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Espada ropera 95% (1D8+1D6+1)

Ballesta 90% (1D10+1D6)

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Competencias: Discreción 75%, Esquivar 80%, Rastrear 70%, Tortura 90%

Lope el Silencioso

Asesino a traición y a sueldo. Era sinuoso como una comadreja, alto, flaco y siempre mal vestido de negro.

FUE	5	Alt: 1'72	Peso: 45 kg.
AGI	12	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	20	Apariencia: 2	
RES	10		
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Daga 95% (2D3+1D6)

Pelea 75% (1D3)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Discreción 95%, Esquivar 45%

Hugo von Stein.

Nació en Worms (Alemania) en 1595, en el seno de una poderosa familia aristócrata. Se trataba de un extraño personaje, de una fuerza física titánica, capacidad para el estudio nada desdeñable y una gran habilidad para las armas y deportes de guerra. Era inteligente, sensible, declaradamente feo, zurdo, pecoso y barbirrojo, con la rara capacidad (para la época) de no interesarse en absoluto por la religión. Era sensual y bebedor, amante de los vinos graduados y las mujeres menudas y sigilosas. Fue, sucesivamente, Agregado de la embajada alemana en Madrid, General afortunado en la Guerra de los Treinta Años, Embajador de Francia en Turquía y terminó sus días como súbdito inglés, cambiándose el apellido por el de Stone y controlando el comercio de paños en la City desde un bárbaro castillo gótico en Escocia.

FUE	22	Alt: 1'95	Peso: 90 kg.
AGI	15	RR: 85%	IRR: 15%
HAB	20	Apariencia: 9	
RES	20		
PER	20		
COM	5		
CUL	15		

Armas: Espada afarolada 95% (1D10+1D6)

Daga de guardamano 90% (1D4+1D6+2)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Esquivar 75%, Psicología 90%, Cualquier lengua europea al 50%

Cortesianos e Intrigantes

Diego de Arcedo

Fue uno de los enanos favoritos de la corte de Felipe IV (famosa, por otra parte, por su numerosa y lucida bufonería). Le apodaban *el primo*, ya que así lo llamaba el rey, demostrándole su afecto, pues el monarca solamente llamaba "primos" a los Duques. Pese a su aspecto deforme, Diego de Arcedo era un intelectual, estudioso de los clásicos y de los romances, experto en teología y latines, que con su verbo fácil y su voz ricamente modulada enamoró a más de una dama de la corte, entre ellas a doña Luisa de Encinillas, esposa del Aposentador Real. Ello provocó un escándalo cortesano, ya que el deshonorado marido intentó matar a los dos amantes. Por suerte o por desgracia, sólo pudo vengarse en su mujer, ya que el enano logró escapar. En el Museo del Prado existe un cuadro del enano, pintado por Velázquez. En él aparece con expresión seria, sentado ante una mesa de la biblioteca del palacio real, con un viejo libro abierto ante sí y papel, tintero y pluma para tomar notas.

FUE	5	Alt: 1'10 cm	Peso: 43 kg.
AGI	10	RR: 95%	IRR: 5%
HAB	15	Apariencia: 18	
RES	10		
PER	20		
COM	20		
CUL	20		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 90%, Leyendas 80%, Psicología 90%, Seducción 75%, Teología 60%

Don Rodrigo Calderón y Aranda

Hijo (fuera de matrimonio) de un capitán de los Tercios y de una dama de la corte Flamenca, don Rodrigo Calderón inició su carrera política como paje del marqués de Denia, luego Duque de Lerma y valido de Felipe III. Rodrigo Calderón se mantuvo a la sombra de su protector toda su vida, siéndole siempre fiel. Fue espía a sus órdenes en la Corte (como ayuda de cámara del rey), casó con doña Inés de Vargas (de quien todo el mundo sabía que era la amante del Duque) y finalmente se convirtió en Secretario de Estado y Marqués de las Siete Iglesias, uno de los hombres más importantes del imperio, después del valido. Usó su cargo e influencia de manera despótica, enriqueciéndose gracias a lo que hoy denominaríamos *tráfico de influencias*. La caída del duque de Lerma supuso su propia caída, siendo detenido el 20 de febrero de 1619. El 7 de Enero de 1620 fue condenado, acusado de diversas intrigas, entre las que destacaban su participación directa en tres asesinatos y practicar la hechicería. Se ordenó que se le aplicara tortura, y bajo tormento confesó. Fue ajusticiado por degüello (según derecho nobiliario) en la Plaza Mayor de Madrid el 21 de Octubre de 1620.

FUE	12	Alt: 1'75	Peso: 65 kg.
AGI	10	RR: 30%	IRR: 70%
HAB	14	Apariencia: 15	
RES	12		
PER	15		
COM	15		
CUL	15		

Armas: Espadín 45% (1D6+1)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Elocuencia 60%, Etiqueta 75%, Psicología 75%

Hechizos: ?

Mademoiselle Colette

Dama de compañía y confidente de Isabel de Francia, esposa de Felipe IV. Colette acompañó a su dueña desde la corte francesa, donde era muy conocida por su complacencia y experiencia en las lides amorosas. Ya cuarentona, en la severa corte española siguió manteniendo cierta fama de mujer alegre y juguetona, especialmente en la cama. Eso, no obstante, no le impidió ser siempre fiel a su reina.

FUE	10	Alt: 1'58	Peso: 55 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	20	Apariencia: 18	
RES	10		
PER	20		
COM	15		
CUL	10		

Armas: Estilete 90% (1D6+1D3+1)

Armadura: Carece

Competencias: Discreción 70%, Etiqueta 95%, Seducción 75%

Duquesa viuda del Maestrazgo

Dama Mayor de las reinas consortes Isabel de Francia y Margarita de Austria. Era prima del Conde Duque de Olivares y posiblemente antigua amante suya. Durante años fue la gobernante absoluta de los entresijos y antesalas palaciegas, al menos en lo que refiere al mundo femenino. Era muy conocida por sus amplios escotes, bastante más "generosos" que lo que la moral (y su confesor personal) aconsejaban.

FUE	5	Alt: 1'68	Peso: 65 kg.
AGI	10	RR: 80%	IRR: 20%
HAB	10	Apariencia: 16	
RES	12		
PER	20		
COM	15		
CUL	10		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Discreción 45%, Etiqueta 85%, Psicología 95%

Conde Duque de Olivares

Don Gaspar de Guzmán y Pimentel, Duque de Sanlúcar la Mayor y Conde de Olivares. Hijo del embajador español en Roma, entró al servicio del príncipe Felipe (luego Felipe IV) en 1615. A la muerte de su tío don Baltasar de Zúñiga (Noviembre de 1622) se convirtió en valido del joven rey. Sus actos de gobierno se caracterizaron muchas veces por su dureza despiadada (proceso y muerte de Rodrigo Calderón, destierro del duque de Uceda, encarcelamiento de Quevedo, quizá asesinato del conde de Villamediana...). Llevó a cabo ciertas reformas administrativas que reforzaron considerablemente el erario público, pero en política exterior sufrió una serie de guerras perjudiciales para el imperio (Holanda, Cataluña, Portugal...). Finalmente sus enemigos lograron su destitución en 1643. Murió loco en Toro apenas dos años más tarde.

FUE	15	Alt: 1'78	Peso: 85 kg.
AGI	8	RR: 90%	IRR: 10%
HAB	12	Apariencia: 14	
RES	10		
PER	20		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espadín 45% (1D6+1)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Etiqueta 65%, Psicología 90%, Mando 50%

Conde de Oñate

Iñigo Vélez de Guevara y Tasis. Embajador en Saboya, Viena y Roma, Virrey en Nápoles y luego, ya en la Corte, Correo Mayor y Presidente del Consejo de las Ordenes. En 1643 dejó la vida pública y se retiró al convento de los padres cartujos de San Martín, donde murió en 1658.

FUE	15	Alt: 1'85	Peso: 78 kg.
AGI	10	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	15	Apariencia: 17	
RES	15		
PER	20		
COM	20		
CUL	10		

Armas: Espada ropera 75% (1D8+1D4+1)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Etiqueta 90%, Italiano 60%, Francés 80%, Teología 65%

Conde de Peña Andrada

Marino con patente de corso contra ingleses y holandeses (es decir, un pirata a sueldo de la corona española, según decían despectivamente sus muchos enemigos). Su flota estaba compuesta por no menos de diez naves, que descansaban en los puertos gallegos de su condado cuando no cruzaban las Antillas en busca de botín. Hay quien dice que tenía tratos con los ingleses, que realizaba frecuentes viajes en secreto a Londres y que no le hacía ascos a venderles información o a pelear, en ocasiones, bajo su bandera.

FUE	15	Alt: 1'85	Peso: 70 kg.
AGI	20	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	20	Apariencia: 20	
RES	15		
PER	20		
COM	20		
CUL	10		

Armas: Cutlass 75% (2D4+1D6+1)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Etiqueta 80%, Seducción 95%, Mando 90%, Navegar 75%

Francisca de Tabora

Dama portuguesa, amante del rey Felipe IV y menina de la infanta María, hermana del rey. Según parece, las relaciones entre ella y el rey duraron desde 1622 hasta finales de 1625.

FUE	5	Alt: 1'69	Peso: 60 kg.
AGI	10	RR: 40%	IRR: 60%
HAB	12	Apariencia: 22	
RES	10		
PER	15		
COM	20		
CUL	10		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Discreción 90%, Etiqueta 95%, Seducción 75%, Soborno 75%

Duquesa de Villahermosa

María Luisa de Aragón, dama de alta alcurnia, esposa de don Carlos de Borja. Era una dama de gran energía y personalidad, muy amante de la cetrería, que prefería su palacio de Buenavía (cerca de la villa de Pedrola) a las frivolidades de la corte de Madrid.

FUE	10	Alt: 1'76	Peso: 55 kg.
AGI	10	RR: 85%	IRR: 15%
HAB	15	Apariencia: 20	
RES	12		
PER	20		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Ballesta 75% (1D10+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Cabalgar 60%, Conocimiento animal 75%, Etiqueta 80%, Literatura 75%

Conde de Villamediana

Hijo de un gentilhombre cortesano de Felipe III, Juan de Tassis, conde de Villamediana, pronto destacó en la corte por su habilidad con la espada, su maestría lanceando toros y sus escandalosos romances, todo y estar casado con doña Ana de

Mendoza, hija de los duques del Infantado. En 1603 es desterrado de la corte, acusado de conducta escandalosa, y en 1610 enviado a Nápoles, como secretario del virrey. A la muerte de su padre heredó su cargo de Correo Mayor del Reino, trasladándose nuevamente a la Corte. Allí logró atraerse al príncipe Felipe, luego Felipe IV, que una vez coronado rey le otorgó su favor. Eso no gustó nada al Conde Duque de Olivares, que también luchaba por ganarse al joven rey. Pero en verdad la actitud cínica y arrogante del conde, así como la mordacidad de su pluma (pues no era mal poeta de sátiras y sonetos críticos) le habían hecho muchos enemigos. El 21 de Agosto de 1622 moría de mala muerte, asesinado por gente mercenaria, sin que nadie haya descubierto nunca a sus asesinos ni quien los pagó. Algunos dicen que el conde duque, celoso por su creciente poder. Otros que el mismísimo rey, por haber querido enamorar a la reina. No faltan, por último, los que hablan de maridos burlados, padres afrentados o antiguas amantes despechadas. Góngora, amigo personal del conde, escribió una letrilla que empieza así: *Mentidero de Madrid / decidme ¿quién mató al conde?*

FUE	12	Alt: 1'78	Peso: 67 kg
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	20	Apariencia: 18	
RES	15		
PER	10		
COM	20		
CUL	20		

Armas: Espada ropera 90% (1D8+1+1D6)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Etiqueta 75%, Leer/escribir 95%, Seducción 80%



Escritorzuelos, Artistas y Poetastros

Pedro Calderón de la Barca

Hijo de familia acomodada, nació en Madrid en Enero del 1600. Fue discípulo aventajado de Lope de Vega, y a la muerte de éste, se hizo cargo del teatro del Palacio Real. Tras alcanzar la fama como escritor teatral renunció a su cargo para ordenarse sacerdote (1651). Fue capellán en Toledo entre 1653 y 1663, hasta que el monarca lo hace traer nuevamente a la Corte, dándole el cargo de Capellán Real. Murió en 1681.

FUE	5	Alt: 1'65	Peso: 50 kg.
AGI	12	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	10	Apariencia: 14	
RES	10		
PER	15		
COM	20		
CUL	20		

Armas: Espada 40% (1D8+1D6+1)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 75%, Etiqueta 40%, Leer/Escribir 80%, Psicología 80%, Teología 75%

Miguel de Cervantes

Nació en algún lugar de Castilla a mediados del siglo XVI, en 1569 se trasladó a Italia, como camarero del cardenal Acquaviva, aunque al poco se hizo soldado. En 1571 luchó en Lepanto, donde perdió el uso de la mano izquierda. Posteriormente participó en otros hechos de armas, hasta que en 1571 fue apresado por los turcos. Estuvo preso en Argel cinco años (1575-1580), en los que se intentó escapar cuatro veces. Por fin los monjes trinitarios pagaron su rescate, volviendo a España e instalándose en Madrid. Fue cobrador de rentas en Andalucía (es decir, recaudador de impuestos) durante 10 años, hasta que en 1597 es encarcelado en Sevilla, acusado de haberse quedado con parte de los impuestos. Al salir de la cárcel, tres meses más tarde, se instala en Madrid. Posteriormente sufrirá otro encarcelamiento, debido a un turbio asunto en el que estaba implicada la muerte de un hombre. Nuevamente será absuelto. En 1604 publica su obra más importante, *El Quijote*, y se dedica exclusivamente a escribir. Morirá en Madrid en 1616, famoso pero pobre.

FUE	12	Alt: 1'72	Peso: 68 kg.
AGI	10	RR: 80%	IRR: 20%
HAB	15	Apariencia: 14	
RES	12		
PER	15		
COM	10		
CUL	22		

Armas: Espada ropera 75% (1D8+1D4+1)

Armadura: Carece

Competencias: Comerciar 15%, Elocuencia 75%, Idioma árabe 90%, Leer/escribir 95%

Luis de Góngora y Argote.

Clérigo y poeta nacido en Córdoba en 1561. Fue beneficiado de la catedral de Córdoba y Capellán Real de Felipe III. Vivió en Madrid hasta 1626, trasladándose luego a su ciudad natal, donde moriría un año más tarde, enfermo y cargado de deudas. No publicó sus obras en vida, aunque circulaban manuscritas de mano en mano. Tuvo como enemigos a Lope de Vega y Quevedo, y fue amigo personal del Conde de Villamediana, que se tenía por su discípulo. Fue famosa su gran pasión por los juegos de azar.

FUE	5	Alt: 1'60	Peso: 65 kg.
AGI	10	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	8	Apariencia: 10	
RES	10		
PER	15		
COM	20		
CUL	20		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Etiqueta 65%, Juego 65%, Leer/escribir 95%, Teología 90%

Antonio Hurtado de Mendoza

Poeta, cortesano y autor teatral, especializado en obras de enredo y temas conyugales. Gozó de gran éxito entre las damas, a pesar de la extraordinaria fealdad de su rostro.

FUE	5	Alt: 1'65	Peso: 45 kg
AGI	10	RR: 65%	IRR: 35%
HAB	12	Apariencia: 3	
RES	15		
PER	20		
COM	20		
CUL	15		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Discreción 60%, Elocuencia 80%, Etiqueta 75%, Seducción 95%

Francisco de Quevedo

Madridense hijo de cortesanos, estudió en Alcalá y Valladolid (donde conoció y se hizo enemigo de Góngora). En 1613 viajó a Italia al servicio del duque de Osuna, actuando como espía y diplomático. Se le considera responsable de la sublevación de Niza contra el duque de Saboya, y en Venecia es condenado a muerte, aunque como logra escapar a tiempo el Consejo de la República ha de contentarse con quemar su imagen públicamente. De regreso a la península cultivó la amistad de los duques de Medinaceli, y se convierte en un crítico de la sociedad de la época en general, y de la política real en particular. Olivares lo manda encarcelar en 1639, debido a hechos no demasiado claros. Fue liberado en 1644, tras la caída del valido, muriendo un año más tarde.

FUE	10	Alt: 1'69	Peso: 65 kg.
AGI	12	RR: 90%	IRR: 10%
HAB	20	Apariencia: 6	
RES	15		
PER	15		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Espada ropera 95% (1D8+1D6+1)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Discreción 85%, Elocuencia 75%, Etiqueta 70%, Italiano 95%, Soborno 75%

Lope Félix de Vega Carpio

Madridense de origen humilde. Estudió en el Colegio de la Compañía de Jesús, y quizá en las universidades de Alcalá y Salamanca. Se amancebó durante cinco años con Elena Osorio, hija de un empresario teatral. Al romper con ella de mala manera hizo circular por Madrid una serie de poemas ofensivos, contra ella y su familia. Es expulsado de la Corte (por conducta escandalosa) en 1588. Se casa con Isabel de Urbina y se instala en Valencia. Dos años más tarde entra al servicio del Duque de Alba. En 1594 muere su

mujer, y un año más tarde Lope regresa a Madrid. Allí se enamora de otra mujer casada, llamada Micaela Luján, pese a lo que se casa con Juana de Guardo. En 1605 entra al servicio (muchas veces, como alcahuete) del joven duque de Sessa. Vuelve a enviudar en 1613, ordenándose sacerdote en 1614. Pese a ello, se enamora en 1616 de otra mujer casada llamada Marta Nevares, con la que se amancebará y tendrá hijos, pese al escándalo que ello supone. Por desgracia, su amada se vuelve ciega y loca en 1623. Lope murió en 1635.

FUE	10	Alt: 1'75	Peso: 65 kg.
AGI	10	RR: 25%	IRR: 75%
HAB	15	Apariencia: 15	
RES	12		
PER	10		
COM	15		
CUL	20		

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

Armadura: Carece

Competencias: Leer/Escribir 85%, Seducción 75%, Teología 75%

Diego Rodríguez de Silva y Velázquez

Pintor sevillano que a los 13 años entró como aprendiz en el taller del maestro Herrera (uno de los más reputados pintores de la época) para posteriormente ser discípulo del pintor Pacheco, con cuya hija se casaría en 1618. En 1622 el conde duque de Olivares lo requirió en la Corte de Madrid, donde fue nombrado pintor de cámara del monarca. Posteriormente, en 1652, fue nombrado Aposentador Real. Murió en 1660.

FUE	10	Alt: 1'73	Peso: 65 kg.
AGI	10	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	20	Apariencia: 18	
RES	10		
PER	15		
COM	5		
CUL	20		

Armas: Daga 65% (2D3+1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Etiqueta 70%, Italiano 65%, Otear 70%, Pintar 99%

Ladrones, Pícaros y otros Maleantes

Pedro Briones

Hijo de labriegos, entró de criado en casa de un noble, que lo envió a servir a su hijo, estudiante de latines en Salamanca. Atraído por la pintura, iba siempre que podía al taller del maestro Espinosa, un pintor sin fama pero que supo ver en él cierto talento. Sin embargo, antes que pudiera tomarlo como aprendiz, Pedro fue acusado de haber robado cien ducados a un estudiante. Era inocente, el ladrón había sido en realidad el hijo de su amo, para pagar una apuesta de juego. Para salvarse, el ladrón puso el dinero entre las cosas del criado. Este fue torturado, y terminó confesando lo que quisieron. Fue condenado a seis años de galeras, y una vez libre se hizo soldado en Flandes. Allí mató a su capitán, al descubrir que estaba robando las soldadas de sus hombres. Perseguido por la justicia, se hizo jefe de bandidos, asaltando en varias ocasiones las caravanas de los recaudadores de impuestos. Viejo, perseguido y agotado, terminó sus días en Madrid, oculto en la casa de su amigo Velázquez.

FUE	12	Alt: 1'75	Peso: 60 kg.
AGI	15	RR: 70%	IRR: 30%
HAB	20	Apariencia: 15	
RES	15		
PER	15		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 75% (2D6)

Arma de fuego corta 70%

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Competencias: Esconderse 80%, Otear 75%, Pintar 45%, Tortura 40%

Pablo el Buscón

Pícaro segoviano, de padre y madre delincuentes. De niño fue criado de un estudiante, pero pronto abandonó esa vida, juzgándola fatigosa y poco lucrativa. Ingresó en una cofradía de falsos mendigos y ladrones, para terminar en la cárcel. Logró salir de ella, no obstante, sobornando a la justicia. Posteriormente se hizo actor en Sevilla, y más tarde vivió haciendo trampas en el juego. En una noche de borrachera mató a un alguacil, por lo que tuvo que huir a América, donde, como dice su cronista *fuele peor, pues nunca mejora su estado quien muda solamente de lugar y no de vida y costumbres*.

FUE	5	Alt: 1'80	Peso: 60 kg.
AGI	15	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	20	Apariencia: 10	
RES	15		
PER	20		
COM	20		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 90% (2D6)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Correr 60%, Elocuencia 75%, Juego 50%

Diego Cortado

Pícaro y ladrón toledano, afiliado a la *Garduña* Sevillana (ver **Rinascita**, pág. 35) como *Postulante*. Se le conocía por el apodo de *Cortadillo*.

FUE	5	Alt: 1'60	Peso: 55 kg.
AGI	20	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	20	Apariencia: 15	
RES	14		
PER	20		
COM	20		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 65% (2D6)

Armadura: Carece

Competencias: Correr 85%, Elocuencia 70%, Robar 90%

Antonio Espinosa

Viejo soldado de la guardia a caballo, dueño de una de las casas de juego más importantes y aristocráticas de la Villa y Corte. Constaba de dos salas: en una de ellas se jugaba (en distintas mesas) al *hombre*, y al *faraón*. En la otra sala se hacían apuestas más fuertes a juegos como *la estocada*, *la carteta*, *el parar* y *los dados*, juegos todos ellos prohibidos, pues se basaban simplemente en el azar. Con el tiempo la clientela se degradó hasta tal punto que la casa fue cerrada, y su propietario terminó en la cárcel, debido a los constantes escándalos y peleas que se sucedían en ella.

FUE	20	Alt: 1'85	Peso: 90 kg.
AGI	10	RR: 90%	IRR: 10%
HAB	10	Apariencia: 6	

RES 20
PER 20
COM 5
CUL 5

Armas: Garrote 90% (2D6)

Armadura: Carece

Competencias: Juego 90%, Otear 75%, Psicología 65%

Ricardo "el largo"

Pícaro, ladrón y cortagargantas (no necesariamente por este orden) sevillano, no afiliado a la *Garduña*, lo cual le ocasionó no pocos disgustos. Finalmente desapareció de la ciudad, hay quien dice que huyendo de la poderosa organización, aunque otros rumoreaban que había ido más allá de la tierra de moros, en busca de un fabuloso tesoro. Sea como fuere, no volvió nunca más a la ciudad.

FUE 15 Alt: 1'88 Peso: 60 kg.
AGI 20 RR: 60% IRR: 40%
HAB 20 Apariencia: 14
RES 15
PER 15
COM 5
CUL 10

Armas: Cuchillo 50% (2D6)

Pelea 60% (1D3+1D4)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Correr 60%, Esquivar 75%, Robar 70%

Pedro del Rincón

Ladrón y pícaro madrileño, afiliado a la *Garduña* Sevillana (ver **Rinascita**, pág. 35) como *Postulante*. Se le conocía por el apodo de *Rinconete*.

FUE 10 Alt: 1'50 Peso: 40 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 20 Apariencia: 20
RES 15
PER 20
COM 20
CUL 5

Armas: Espadín 75% (2D6+1)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 75%, Robar 80%, Jugar 95%

Lázaro de Tormes

Pícaro natural de Salamanca, de origen humilde. Sirvió a varios amos: fue lazarillo de un ciego ruin y astuto, criado de un cura de Maqueda (que casi lo mató de hambre) y mozo de un empobrecido hidalgo de Toledo. Luego realizó varios trabajos, hasta que encontró fortuna como pregonero en Toledo. Se rumorea que su mujer se entiende con el Arcipreste de San Salvador, pero el prefiere hacer oídos sordos a las habladurías, comer bien y dormir caliente.

FUE 12 Alt: 1'65 Peso: 55 kg.
AGI 15 RR: 30% IRR: 70%
HAB 20 Apariencia: 18
RES 15
PER 20
COM 20
CUL 10

Armas: Cuchillo 75% (2D6)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Correr 75%, Elocuencia 80%, Psicología 60%

Miembros del clero

Teresa Valle de la Cerda

Abadesa del Monasterio de San Plácido, uno de los más distinguidos de la Villa y Corte durante el siglo XVII, y donde solían profesar sus votos las más ilustres damas de la nobleza castellana, navarra y andaluza. Doña Teresa era de la familia de los Infantes de la Cerda, a quienes tradicionalmente los reyes de Castilla habían de pedir venia para coronarse, pues el primer Infante de la Cerda había sido nieto primogénito y heredero legítimo de Alfonso X, aunque el trono, finalmente, fuera a parar a Sancho, el segundón. Es por eso que la abadesa solía referirse al rey llamándole simplemente *primo*. En Septiembre de 1644 fue detenida por la Inquisición, junto al confesor del convento, tres monjas más y el secretario de Estado, don Gerónimo Villanueva. Se les acusó de utilizar el convento como centro de difusión de la herejía de *los Alumbrados* (ver *Leyendas*). El confesor y el ministro fueron condenados a prisión, y las monjas penitenciadas, excepto la abadesa, a la que al poco se le devolvió el cargo. Hay quien dice que incluso el rey Felipe IV quedó salpicado en parte de tan escandaloso proceso...

FUE 5 Alt: 1'68 Peso: 58 kg.
AGI 12 RR: 70% IRR: 30%
HAB 10 Apariencia: 18
RES 12
PER 15
COM 20
CUL 15

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Etiqueta 50%, Psicología 85%, Teología 75%

Fray Hortensio Félix de Paravicino

Fraile Trinitario, famoso por su verbo encendido y su habla barroca, en especial cuando atacaba desde su púlpito los malos hábitos y el vivir pecaminoso de los cortesanos de la Villa. Fue gran amigo de Lope de Vega, monje trinitario como él, pese a que era dieciocho años más joven.

FUE 10 Alt: 1'75 Peso: 60 kg.
AGI 12 RR: 90% IRR: 10%
HAB 10 Apariencia: 18
RES 15
PER 20
COM 20
CUL 15

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 95%, Psicología 80%, Teología 65%

Secundino Mirambel Pacheco

Párroco de la Iglesia de San Martín, que de joven estuvo en las Indias, trayéndose consigo un catalejo, regalo de un piloto genovés con el que hizo amistad durante la travesía. Las noches claras, don Secundino gustaba de subirse al campanario de la Iglesia, y escrutar la bóveda celeste con su aparato, estudiando las estrellas. Durante un tiempo la cosa no pasó de ahí, pero una mala noche de sábado, además de estrellas, vio brujas, y creyó oportuno dar cuenta de su descubrimiento al Santo Oficio. A partir de entonces tuvo que hacer semanalmente un informe para el gran Inquisidor, en el que debía enumerar el número de brujas.

brujos y demás entes demoníacos que se paseasen por los cielos de la Villa durante las noches del sábado (aunque no fuera más que por razones de estadística).

FUE	5	Alt: 1'60	Peso: 75 kg.
AGI	10	RR: 15	IRR: 85%
HAB	10	Apariencia: 12	
RES	10		
PER	20		
COM	12		
CUL	18		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 95%, Con. Mágico 45%, Latín 60%, Leyendas 75%, Teología 80%

Fray Eugenio de Rivadesella

Monje franciscano de quien se decía que, cada atardecer, se entrevistaba con el Diablo, el cual le hablaba desde la penumbra. En sus citas, el Diablo adoptaba formas modestas, para no comprometer al buen fraile: unas veces la de un hidalgo entrado en años, otras la de un pájaro o un perro faldero. Por su parte, el monje procuraba mantener estas entrevistas en secreto, aunque corrían muchos rumores al respecto. Según parece, el Maligno había entrado en contacto con el monje por culpa de una apuesta tonta que le hiciera uno de sus servidores, pero con el paso del tiempo (y a raíz de las fuertes discusiones sobre teología que monje y diablo sostenían) se habían llegado a tomar cierto afecto. Modernos demonólogos dudan que el diablo interlocutor fuera Lucifer en persona, sino que sustentan la teoría que se trataba de un demonio menor con ganas de pavonearse, como Baalberith, Bael o Beherito.

FUE	5	Alt: 1'78	Peso: 65 kg.
AGI	8	RR: 5%	IRR: 95%
HAB	10	Apariencia: 14	
RES	10		
PER	15		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 45%, Teología 75%

Fray Fernán de Valdivieso

Monje franciscano, confesor del joven Felipe IV. Fernán de Valdivieso gozaba de un glorioso pasado militar, pues se había distinguido en casi todas las guerras del Imperio, allí en tiempos de Felipe II. Nadie sabía por qué se había metido a monje, pero era cosa notoria que había disfrutado de los encantos de italianas, flamencas, francesas y turcas (que se supiese). Como confesor, dirigía la conciencia del rey con manga ancha, cómo corresponde a un antiguo soldado que ha vivido más de lo que le toca. El joven Felipe le tenía aprecio, y muchas veces, en lugar de contarle al sacerdote sus pecados, era el viejo soldado el que le hablaba de antiguas batallas, en la que los Tercios del Rey luchaban con la seguridad de la victoria.

FUE	5	Alt: 1'78	Peso: 65 kg.
AGI	5	RR: 40%	IRR: 60%
HAB	15	Apariencia: 14	
RES	8		
PER	12		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada ropera 45% (1D8+1D4-4)

Armadura: Carece

Competencias: Mando 40%, Táctica 65%, Teología 40%

Otras personalidades no menos curiosas

Lope de Aguado

Espadero toledano del siglo XVII, considerado de los mejores de su tiempo. Su secreto residía en que sus espadas estaban formadas por un núcleo interior de hierro, rodeado por todas partes por el mejor acero. Esto las hacía mucho más resistentes y flexibles. Sus aceros llevaban marcada su firma: *Lupus Aguado*.

FUE	12	Alt: 1'75	Peso: 80 kg.
AGI	8	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	20	Apariencia: 12	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 65% (2D6)

Armadura: Carece

Competencias: Artesanía 85%, Con. Mineral 75%

Gian Battista Marino

Poeta italiano y culteranista, que rondó por las cortes de media Europa ganándose una bien merecida fama de homosexual. Le gustaban especialmente los jovencitos altos y guapos, y las rosas rojas como la sangre.

FUE	12	Alt: 1'75	Peso: 60 kg.
AGI	10	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	15	Apariencia: 18	
RES	10		
PER	15		
COM	15		
CUL	20		

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

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 75%, Etiqueta 80%, Seducción 65%

Juan Bautista Antonelli

Ingeniero, geómetra y matemático, español de Italia, cuando media península italiana era española. Se presentó en la corte de Felipe II, y le fue concedida audiencia, con el insólito proyecto de convertir a Madrid en puerto de mar. Para ello, según él, habría que dragar el Tajo en algunos puntos para hacerlo navegable hasta Toledo. Mediante un sistema de esclusas se daría caudal suficiente al Jarama para hacerlo navegable, y repetir la operación con el Manzanares, creando un puerto en el puente de Toledo. Evidentemente, el proyecto fue rechazado, calificado como inviable. Hoy en día, hay quien dice, no obstante, que hubiera podido ser factible: en esa época los holandeses estaban ganando terreno al mar gracias a sus diques, y el calado de los buques era relativamente bajo.

FUE	5	Alt: 1'60	Peso: 70 kg.
AGI	10	RR: 80%	IRR: 20%
HAB	10	Apariencia: 12	
RES	10		
PER	15		
COM	10		
CUL	22		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Ingeniería 90%, Matemáticas 85%

Albert Constantí

Mercenario, descendiente del mítico Joan Constantí (ver **Re- rum Demoni** pág. 109). Como era tradición en su familia, estudió en su juventud algo de magia, pero los avatares del destino lo obligaron a seguir la carrera de las armas, sirviendo como mercenario en buena parte de los ejércitos europeos. Posteriormente fue capturado por los turcos, abrazando su religión y luchando bajo el estandarte de la media luna. Sus huellas se pierden en Africa, cuando participaba en una expedición en busca de la mítica ciudad perdida de Zelandia.

FUE	15	Alt: 1'35	Peso: 76 kg.
AGI	20	RR: 15%	IRR: 85%
HAB	13	Apariencia: 11	
RES	17		
PER	10		
COM	5		
CUL	20		

Armas: Mosquete 80% (2D6+1)

Maza 60%

Pelea 60%

Armadura: Ropas de cuero (Prot. 3)

Competencias: Alquimia 30%, Con. Mágico 65%, Con. plantas 30%, Medicina 30%

Hechizos: Aumentar conocimiento, Detección de Hechizos, Detección de Venenos.

Antonio Colmenero de Ledesma

Cirujano militar, natural de Ecija. Era un hombre grave y robusto, de rostro colorado, siempre vestido de negro. Escribió dos libros: un tratado médico sobre lesiones craneales (*Apología Chirúrgica*) y el *Curioso tratado sobre la naturaleza y calidad del chocolate*, que para sorpresa de su autor resultó ser un éxito editorial en la época, traducéndose casi inmediatamente al francés, latín, inglés e italiano.

FUE	15	Alt: 1'78	Peso: 89 kg.
AGI	10	RR: 90%	IRR: 10%
HAB	20	Apariencia: 15	
RES	15		
PER	20		
COM	5		
CUL	20		

Armas: Daga 65% (2D3+1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Primeros auxilios 90%, Medicina 85%, Psicología 65%

Mateo Haco

Mago y astrólogo de Felipe II, que en 1550 compuso un Horóscopo o *Prognosticon* que el monarca guardó toda su vida al lado de su cama. Se ignora el contenido de dicho horóscopo, ya que desapareció tras la muerte del rey. Se dice que contenía predicciones no solamente del reinado de Felipe II, sino de varios de sus sucesores.

Mateo Haco realizó varias predicciones en la Corte, y casi todas se cumplieron, para maravilla de muchos. También predijo un gran cataclismo, un Diluvio de fuego provocado por la ira de Dios hacia los pecados de los hombres. A

raíz de ello, muchos nobles se hicieron cavar en la roca viva de los alrededores del Escorial auténticos *refugios nucleares*, cavernas que decoraron con objetos de lujo y que aprovisionaron de comida y bebida para cobijarse en caso de que se desencadenara el anunciado cataclismo.

Finalmente, el astrólogo y adivino desapareció de la Corte. Hay quien dice que fray Antonio de Sotomayor, Inquisidor General, tuvo mucho que ver en ello...

FUE	5	Alt: 1'65	Peso: 45 kg.
AGI	5	RR: 5%	IRR: 95%
HAB	10	Apariencia: 12	
RES	10		
PER	15		
COM	20		
CUL	20		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 95%, Alquimia 45%, Elocuencia 95%, Psicología 75%, Teología 60%

Hechizos: ¿Visión de Futuro?

Juan Lepre

Tabernero delgado, moreno, de grandes brazos y largas piernas, rostro picado por la viruela, ojos juntos y nariz grande. Su establecimiento era uno de los más famosos de la Villa, frecuentado por el mismísimo Francisco de Quevedo, que llega a citarlo en una de sus jácaras.

La taberna, situada en la calle del Lobo, esquina con la de Huertas, era considerada la mejor surtida en lo que a vinos populares se refiere.

FUE	15	Alt: 1'85	Peso: 45 kg.
AGI	20	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	10	Apariencia: 12	
RES	12		
PER	15		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 45%

Pelea 90% (1D4+1D3)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 40%, Enología 95%, Psicología 70%

Alonso Quijano

Hidalgo de la Mancha que, de tanto leer novelas de caballerías, perdió la razón y se le secó el seso, partiendo con una oxidada armadura y a lomos de un escuálido caballo a donde su sinrazón le dicte. Aunque lleva cometidos algunos desafueros, bien es verdad que es prácticamente inofensivo, y muchos son los que, conociéndole, le siguen la corriente para que los divierta con sus ocurrencias.

FUE	5	Alt: 1'95	Peso: 45 kg.
AGI	15	RR: 5%	IRR: 95%
HAB	10	Apariencia: 6	
RES	12		
PER	10		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Lanza larga 75% (2D6+1D4)

Espada 40% (1D8+1)

Armadura: Cota con refuerzos (prot. 6)

Competencias: Cabalgar 45%, Leyendas 95%

De Magerit a Madrid

*Entonces era castyella
un pequeño rincón,
Era de castellanos
Montes d'Oca mojón.
E de la otra parte
Fitero el fondón,
Moros tenían Caraco
en aquella sazón.
Anónimo*

Orígenes míticos de la Villa de Madrid

Cuenta la tradición que Ocno Bianor, nieto de un príncipe troiano, tuvo que abandonar su patria por mandato del dios Apolo, que se le había aparecido en sueños. Durante diez años Ocno vagó por el mundo, enseñando a los hombres de las tribus salvajes a fundir el hierro y a labrar la tierra. Finalmente soñó de nuevo con el dios, quien le explicó que su peregrinar había terminado: le estaba vetado volver a su patria, pero podía fundar una nueva ciudad, poblarla y ofrecerla a los dioses. Ocno preguntó qué podría hacer para que esa ciudad fuera feliz, a lo que el dios le respondió que solamente con el sacrificio de su vida podría dar felicidad a la futura ciudad, asegurando su supervivencia *por tantos siglos como vivieran los mismos dioses*.

Cuando Ocno despertó de su sueño descubrió que se encontraba en un paraje hermoso y apacible, rico en agua y con abundante vegetación. Diseminados por el territorio existían pequeños grupos de chozas, cuyos moradores eran pacíficos y se dedicaban al pastoreo. Ocno habló con ellos y le contaron que eran el pueblo de los *carpetanos*, que en su lengua significaba *los sin ciudad*. Según su tradición, no podían construir población hasta no recibir una señal de los dioses. Ocno Bianor les habló de sus sueños y de su peregrinación, y los animó para que levantaran una villa amurallada. Una vez terminada, y recordando la profecía, se hizo enterrar vivo por los carpetanos, los cuales consagraron la ciudad a Metragirta, diosa de la tierra. Según la tradición de ahí deriva el nombre de Madrid.

Legendas aparte, muchos estudiosos coinciden en afirmar que donde hoy se encuentra la ciudad existió un castro celta, al que Menéndez Pidal dio el nombre de *Magerito*, formado por el sustantivo *ritu* (vado) y el adjetivo *mageto* (grande). Otros investigadores, como Javier Oliver, prefieren el nombre de *Matrice* (madre). Respecto a Ocno Bianor... según Abd Almunim Al-Himyari, viajero y cronista del siglo XII, los musulmanes encontraron, mientras fortificaban la ciudad, una tumba que contenía un cadáver gigantesco, de 57 codos de largo (aprox. 102 palmos).

El Magerit musulmán

Las primeras referencias históricas fiables que tenemos de Madrid datan del siglo IX. Es entonces cuando el emir de Córdoba, Muhammad I, manda erigir una almodaina (fortaleza) en el mismo emplazamiento donde hoy se alza el Palacio Real. Desde dicha fortificación se dominaba la Sierra de Guadarrama (frontera natural con los reinos cristianos) y, más

concretamente, los tres puertos naturales de la Sierra: La Fuentefría, Tablada y Somosierra, únicos pasos por donde un ejército cristiano podía avanzar camino de Toledo. Dicho castillo recibió el nombre de *Magerit* (en árabe, *el fortificado*). Al Este de la almodaina (castellanizado, *almudena*), surge durante finales del siglo IX y todo el siglo X un asentamiento civil, una población o *Medina*, situada fuera de las murallas.

La Almodena, la ciudadela militar, ocupaba una superficie de casi nueve hectáreas, de las que siete estaban edificadas. Al norte se hallaba la *alcazaba* o castillo propiamente dicho. Un foso defensivo lo separaba de la parte sur, donde se encontraban los edificios de gobierno y espacios públicos: (palacio del Cadí, Mezquita, Zoco). El resto del recinto estaba ocupado por las actividades relacionadas con la vida militar: caballerizas, carpinterías, herrerías, etc. Respecto a la Medina de los extramuros, era una población básicamente agrícola, famosa por su alfarería (elogiada por Al-Himyari). En ella existían dos zocos más, dedicados casi exclusivamente al comercio de animales y granos. También había en la población una Tenería (curtiduría de pieles) y Silos para almacenar el grano.

En total, la población del Magerit musulmán rondaría las 3.000 personas.

Madrid medieval

Desconocemos la fecha exacta en que Alfonso VI conquista Magerit (a partir de ahora, Madrid) pero debió ser entre los años 1083 y 1086. La nueva plaza cristiana adopta como enseña la figura de una torre con un oso (según algunos, osa) pasando ante ella, todo en fondo de plata.

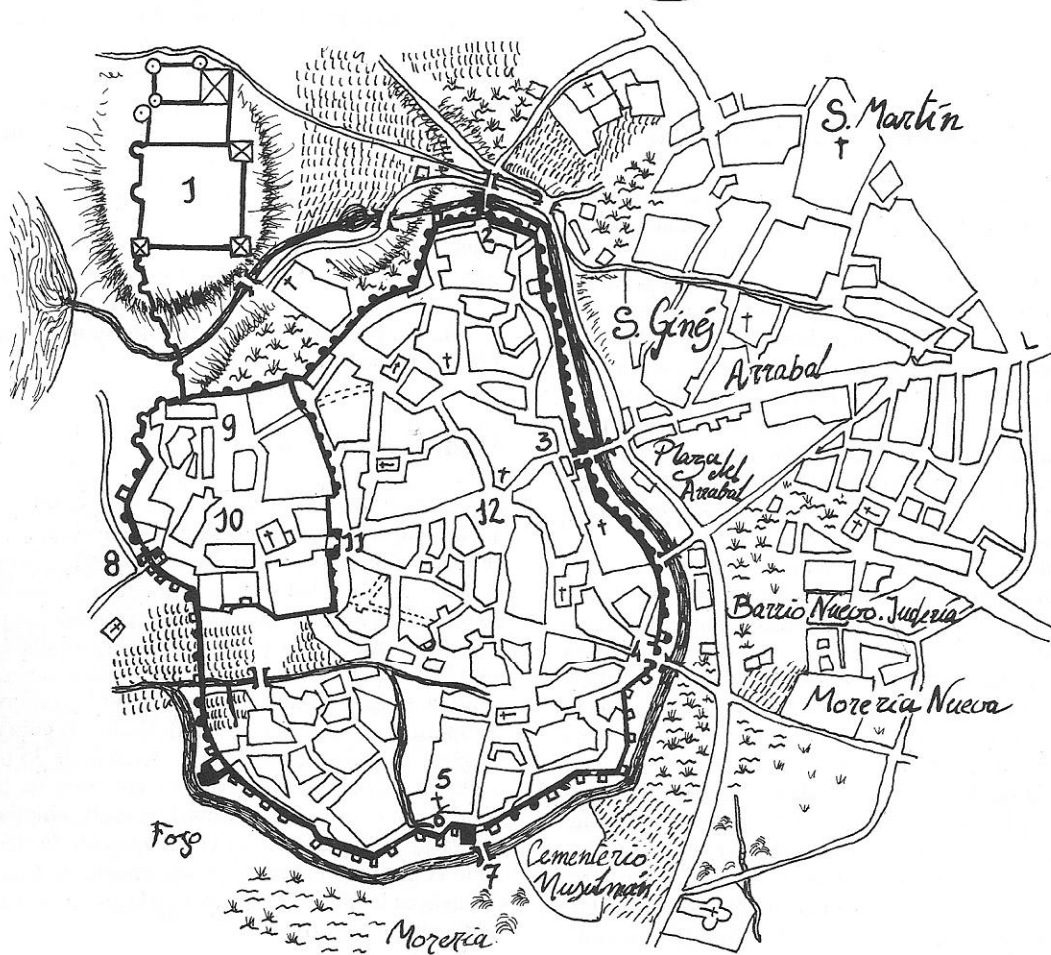
En el siglo XII se construye una nueva muralla defensiva, ante la amenaza almohade. La nueva fortificación abarca tanto la antigua almodena como la población civil (hasta ahora a extramuros de la ciudad). Dicha muralla tenía una longitud de 3'5 km, cerrando un espacio de 35 hectáreas. Cada 20 m. de muralla se alzaba una torre de planta redonda, con lo que su número sobrepasaba ampliamente el centenar. Aunque existían varias puertas, la más importante con diferencia era llamada *Puerta de Guadalajara* (situada en la actual calle Mayor, a la altura de la actual calle Ciudad Rodrigo).

El Madrid medieval mantuvo la urbanización del viejo Magerit, con calles estrechas y retorcidas y ausencia de plazas, exceptuando la de San Salvador (hoy plaza de la Villa) y algunas plazoletas situadas en las encrucijadas de las calles (del Alamillo, Granado, Cruz Verde). Algunas calles un poco más anchas cruzaban la ciudad de una puerta a otra; (siendo la más importante la calle Mayor, que atravesaba la población de parte a parte, desde la puerta del mismo nombre hasta la puerta de la Vega).

Con el tiempo, la ciudad perderá importancia estratégica, al desplazarse la frontera más al sur, pero en cambio ganará en importancia política, al tomar la costumbre, determinados reyes castellanos, de convocar en ella Cortes (especie de Parlamento medieval convocado cada cierto tiempo por el rey al que acudían representantes de la nobleza, el clero y la burguesía).

En el siglo XIII empiezan a formarse fuera de las murallas una serie de arrabales, fruto del aumento de la población y

MADRID



- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1 Alhazur | 7 P. de Moros |
| 2 P. de Valnadi | 8 P. de la Gega |
| 3 P. de Guadalajara | 9 Almuñena |
| 4 P. Cerrada | 10 Sta. María |
| 5 S. Andrés | 11 Arco de Sta. María |
| 6 P. Paja | 12 Pza. S. Salvador |

del florecimiento del comercio. Estos arrabales recibieron el nombre de San Martín, Santo Domingo, San Ginés y Santa Cruz. En un principio se encontraban separados unos de otros, y a cierta distancia de los muros de la ciudad, pero a lo largo del siglo XIV fueron aumentando progresivamente de tamaño, y en el siglo XV formaban ya un conjunto urbano con la ciudad amurallada.

Las murallas de la ciudad fueron derribadas en 1477 por orden de los Reyes Católicos, ya que la ciudad se había declarado partidaria de Juana la Beltraneja, y por lo tanto podía ser usada como plaza fuerte por los enemigos de los Reyes. Unos años después se construiría un muro o tapia rodeando todo el perímetro urbano de la ciudad, no tanto con fines defensivos como para control fiscal del ayuntamiento.

Lugares de interés del Madrid Medieval son:

Puerta de Guadalajara

Era la más importante del Madrid Medieval. Recibía su nombre por estar orientada hacia el noreste, siendo el punto de partida obligado para todo aquel que deseara encaminarse hacia Guadalajara o Aragón, o hacia las localidades cercanas de Hortaleza y Fuencarral. A medida que crezca el Arrabal de San Ginés se formará de manera natural un espacio vacío entre muralla y extramuros, que pronto será bautizado como *Plaza del Arrabal* (hoy plaza Mayor). A diferencia de las otras puertas de la ciudad, la vigilancia de ésta puerta se encomendaba siempre a un oficial del rey y a sus hombres de confianza, y salvo circunstancias especiales estaba abierta continuamente, día y noche.

Puerta Cerrada

Según Quintana y Mesonero Romanos esta puerta fue clausurada por ser el lugar de *caza* favorito de los ladrones y cortagargantas de Madrid, pues las callejuelas cercanas eran perfectas para emboscarse sin ser visto, siendo tenido como el peor y más peligroso barrio de la ciudad. Además, los cadáveres de las víctimas podían arrojarlos al foso, que en esa zona era bastante profundo, con lo que se hurtaba de los ojos de la guardia (al menos momentáneamente) el crimen cometido.

A mediados del siglo XV se creó ante dicha puerta un arrabal musulmán, que se denominó *Morería Nueva*.

Puerta de Moros

Recibía su nombre por estar situada al lado de la *Morería*, el barrio musulmán, donde vivían los "moros" que siguieron en Madrid tras la conquista cristiana. De esta puerta nacía el camino hacia Toledo.

Alcazaba o Almudena

El viejo castillo y ciudadela mora, residencia del rey y su séquito cuando estaban en la ciudad, y del Señor de la plaza en su ausencia. Por ello la zona era denominada *Barrio Real*, o del Castillo.

Plaza de San Salvador

En los primeros tiempos del Madrid cristiano era la principal plaza de la ciudad. Recibía su nombre de vecina Parroquia de San Salvador (situada exactamente en el lugar donde hoy está el núm. 70 de la calle Mayor). En su claustro el Concejo de la ciudad celebraba sus reuniones.

Aparte de dicha parroquia, en la plaza se encontraba un puesto de venta de carne, conocido como *Carnicerías viejas*, así como una *Alhóndiga*, destinado al depósito, venta

y compra de granos y otros comestibles, que en 1497 se convertiría en Cárcel y vivienda del Corregidor.

La zona aumentó progresivamente en importancia social, convirtiéndose finalmente en el barrio noble de la ciudad, y construyéndose palacios como los de Benito Jiménez (sobrino del Cardenal Cisneros) o de Alvaro Luján (Casa de los Lujanes). Durante la época medieval era el barrio donde podían encontrarse las mercaderías más exóticas y de mayor calidad.

Hoy en día se conoce a esa plaza con el nombre de *Plaza de la Villa*.

Plaza de la Paja

Situada en las cercanías de la Puerta de los Moros, recibía su nombre por ser el lugar donde tradicionalmente los campesinos de la comarca depositaban los diezmos destinados al párroco de San Andrés. Era una plazuela costanera e irregular (según Mesonero Romanos), pero la más espaciosa de la villa medieval. En ella se encontraban las mansiones de dos ilustres familias de nobles madrileños: Los Lasso de la Vega y los Vargas.

Al fondo de la plaza se erigía la *Parroquia de San Andrés*, considerada la iglesia principal de Madrid por venerarse en ella los restos de San Isidro Labrador, patrón de la ciudad, en época medieval aún sin canonizar (sería beatificado en 1618 y canonizado cuatro años después). La familia Vargas era la protectora oficial del cuerpo incorrupto del santo.

Iglesia de San Pedro

Cuenta la tradición popular que la campana de esta iglesia es milagrosa, pues tiene la propiedad de disipar las nubes de la tormenta. Sea como fuere, esto representaba un lucrativo negocio para el sacristán encargado de hacerla sonar, pues los labradores de la comarca le daban propinillas para que la hiciera repicar cuando amenazaba tormenta. (Nota del autor: es inútil buscar la campana milagrosa, desapareció en el siglo XVI). La torre del campanario, que aún hoy se conserva, es de estilo mudéjar, construida por albañiles musulmanes al servicio de cristianos. No faltan leyendas que aseguran que los albañiles escondieron "algo", nadie sabe qué, emparedado entre sus muros.

Extramuros

Fuera de la ciudad propiamente dicha se extendía *La Vega*, nombre con el que se conocía todo un conjunto de huertas de origen musulmán, regadas por el río Manzanares. Eran las tierras más fértiles de la villa, pues según la tradición habían sido labradas por San Isidro. También se encontraba a extramuros la *Morería* o barrio musulmán, como ya hemos dicho, pues no estaba permitido que los infieles vivieran dentro de las murallas con los buenos cristianos. Algo más allá se encuentra la judería, que a partir del saqueo sufrió en tiempos de Enrique III desaparecerá casi por completo, denominándose el sector *Barrio Nuevo*.

A partir del siglo XIII empieza a formarse fuera de la ciudad el arrabal de San Martín, entorno al monasterio de monjes cluniacenses del mismo nombre. Las personas, casas y tierras del conjunto urbano dependían por completo del abad del monasterio, que a su vez era un simple prior del Abad de Silos. Esto originó más de un quebradero de cabeza a las autoridades civiles de la época, pues en San Martín carecían de autoridad.

En el siglo XIV se uniría al vecino arrabal de Santo Domingo, creado de forma similar alrededor de un convento de monjas dominicas. El convento estaba bajo la protección

directa de los reyes castellanos, que tenían enterrados en su iglesia a varios miembros de la familia real.

Un tercer arrabal, de población más dispersa, llamado de San Ginés por la iglesia del mismo nombre (situada en el fondo del barranco del arenal) se uniría finalmente al conjunto urbano. A mediados del siglo XV el arrabal fue cercado por una tapia con dos puertas: la de Santo Domingo y la del Sol.

Cronología del Madrid Medieval

1083-86. Conquista cristiana de Madrid. Descubrimiento de la Virgen de la Almudena.

1100. Nace en Madrid Isidro el Labrador (luego San Isidro), *de padres limpios, aunque pobres*, según crónica del siglo XVII. Será siervo libre de la familia de los Vargas, una de las más importantes de la Villa.

1109. Un ejército musulmán compuesto por Almoravides africanos y Andaluces sevillanos asalta y saquea Madrid. Solamente se mantienen en poder cristiano las fortificaciones de la vieja Alcazaba. El lugar donde los islámicos instalan su campamento pasará a denominarse, a partir de entonces, *Campo del Moro*.

1123. Madrid obtiene fuero propio.

1126. Fuerte migración de castellanos y leoneses a la villa. Se crea el arrabal de San Martín.

1168. Fallece en la villa el infante don Fernando, hijo del rey Alonso el Bueno.

1172. Muere Isidro Labrador, siendo enterrado en fosa de pobre del cementerio de la Parroquia de San Andrés.

1198. Nuevo cerco musulmán (esta vez infructuoso) a la Villa de Madrid.

1202. El rey Alfonso VIII concede a la villa "Carta Municipal".

1212. Varias revelaciones y prodigios confirman la santidad de Isidro Labrador, que es desenterrado en una solemne ceremonia. El cuerpo se halla incorrupto, y en olor de santidad. Fue colocado en un nuevo sepulcro al lado del altar de la Iglesia de San Andrés. Se dice que cura a los enfermos y lisiados que lo toquen y le recen con fe.

1213. Hambrunas en todo el reino de Castilla, y especialmente en Toledo.

1217. Visita Madrid San Francisco de Asís. Bendice una fuente, cuya agua sana a los enfermos, y funda un pequeño convento. La fuente se secó muchos años más tarde, cuando los monjes franciscanos quisieron robarla a los pobres, encauzando el agua para que manara en el interior de los muros de su convento.

1230. Gómez Ruiz Manzanedo, al frente de las milicias concejiles madrileñas, marcha tras Fernando III a la conquista de Sevilla.

1232. Juan Diacono escribe en latín la vida de Isidro Labrador. El cuerpo incorrupto es sacado de la tumba para que cese la sequía, produciéndose el milagro.

1247. Madrid y Segovia tienen una disputa a raíz de la posesión de las villas de Manzanares y Colmenar. Se llega al conflicto armado, y el rey debe mediar en el contencioso, dando la razón a la Villa de Madrid. Los conflictos entre Madrid y Segovia, no obstante, proseguirán hasta 1275.

1258. Abundantes lluvias entre Julio y Diciembre, que provocan inundaciones.

1267. A Blas de Beser, sacristán de la Iglesia de San Andrés, se le apareció de noche un demonio con la forma de un muchacho negro, que empezó a torturarlo con atroces dolores, hasta que Isidro Labrador salió de su tumba para auxiliar al religioso.

1268. Nuevos enfrentamientos entre Segovia y Madrid.

1270. Isidro Labrador libera milagrosamente a un caballero cordobés, cautivo en tierra de moros.

1308. El rey Fernando IV convoca Cortes en Madrid.

1328. El rey Alfonso XI otorga a Madrid un nuevo fuero.

1329. Vuelven a convocarse Cortes en Madrid.

1339. Por concesión real, Madrid gana el derecho de elegir a su propio gobernador.

1354. Robo sacrílego en la Iglesia de San Ginés. Se acusa de ello a judíos y musulmanes de la morería.

1369. El rey Enrique II convoca en Madrid las primeras Cortes de su reinado.

1370. Madrid es destruido parcialmente por un incendio.

1391. Algaradas populares en Madrid contra Enrique III (de 11 años de edad).

1393. El rey Enrique III celebra en la villa su boda con Catalina de Lancaster (en las crónicas, Caterina de Alencaster).

1394. Epidemia de peste en Madrid.

1399. El Concejo de la villa regala a la Casa Real española el vecino monte de El Pardo, que se convierte en coto privado de caza de la monarquía.

1400. El madrileño Ruy Gonzalez Clavijo es nombrado jefe de la embajada diplomática enviada a Tamerlán.

1405. Enrique III ordena acondicionar el Alcázar, para darle mayor comodidad. También hace construir el Palacio Real del Pardo, y dicta leyes represivas contra los judíos.

1406. Enrique III muere en Toledo, hay quien dice que envenenado por un brujo judío, natural de Madrid.

1419. Las Cortes, reunidas en Madrid, aclaman como rey a Juan II

1438. Se levanta la tapia de los Arrabales, para contener una terrible epidemia de Peste.

1452. Revuelta de hidalgos en la villa.

1462. Nace en el Alcázar Juana "la Beltraneja"

1463. Se funda el convento de los Jerónimos, junto al Manzanares, en el camino del Pardo.

Para agasajar una embajada inglesa, el rey organiza varios festejos, entre los que destacan un torneo caballeresco, el lanceo de varios toros y una espectacular cacería.

1465. La ciudad recibe de Enrique IV los títulos de "muy noble y muy leal", debido a su papel en la guerra civil castellana. Se construye la plaza de San Salvador.

1467. Descubierta en la Villa una conjura de varios caballeros contra el Rey.

1474. Enrique IV ordena el traslado del tesoro de la Corona de Segovia a Madrid. El rey muere poco después.

1477. La ciudad, fiel a la causa de "La Beltraneja" cae en poder de los Reyes Católicos gracias a la traición de los defensores de la Puerta de Guadalajara.

1478. Nueva convocatoria de Cortes.

1495. Se nombra arzobispo de Toledo al madrileño Francisco Jiménez de Cisneros.

Sólo Madrid es Corte

*Mentidero de Madrid,
decídnos, ¿quién mató al conde?;
ni se sabe, ni se esconde,
sin discurso discurrid;
- Dicen que lo 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.*
Luis de Góngora

Introducción: El Madrid Precortesano

Durante el reinado de Carlos I, primer rey de la dinastía de los Austrias, la Corte sigue siendo itinerante, como en la época medieval. Al rey le gusta supervisar personalmente los asuntos de sus reinos, y viaja con frecuencia a Flandes, Alemania o Italia. Cuando está en la península reside preferentemente en Toledo o Valladolid, aunque son frecuentes los traslados a Granada (donde manda edificar un suntuoso palacio en el corazón de la Alhambra), Zaragoza y Madrid. En esta villa suele retirarse cortas temporadas a descansar y a practicar la caza, (uno de sus pasatiempos favoritos) en los montes del Pardo, donde manda construir un pequeño pabellón (que más tarde se convertirá en una de las residencias reales de la monarquía española).

Carlos I tuvo varias alegrías en la villa, no siendo la menor el recibir la noticia de la victoria de Pavía y la captura de su enemigo, el rey Francisco I de Francia. Puede que por ello lo mandara traer a Madrid, donde lo mantuvo preso en el Alcázar, "mohino y acumulando rencores", como bien dice el muy docto Néstor Luján. Quizás esas fueran las razones por las que, en 1544, concediera a la Villa el título de *Villa imperial y coronada* y también (siguiendo con el ritual de la Corte Borgoñona) la nombrara residencia del príncipe Felipe. El que luego será Felipe II se instaló pues en el Real Alcázar, por lo que el castillo medieval tuvo que ser transformado en palacio. De las oportunas reformas se encargará el arquitecto Luis de Vega.

La presencia de la realeza en la Villa, aunque intermitente, dejó su huella: se llevaron a cabo algunas reformas urbanas, como el ensanchamiento de la Puerta de Guadalajara, para que pudieran pasar sin problemas los numerosos carruajes que traían su mercancía al mercado de la Plaza del Arrabal. También se construyeron algunos palacios, como el de Don Alonso Gutiérrez, tesorero del emperador.

En 1557 Carlos I abdica en favor de su hijo Felipe, ahora Felipe II. Este se instala en Toledo, ciudad de tradición imperial, y crea una Corte muy diferente a la de su padre. Desarrolla el sistema de gobierno, aumentando de tal modo el número de funcionarios, archivos y correspondencia que empieza a surgir la necesidad de una capital estable, desde donde pudiera centralizarse todo el aparato burocrático que exige la gestión estatal. Todo parece indicar que Toledo será la sede permanente de la Corte del nuevo rey... pero en 1561 la Corte abandona la ciudad para instalarse en la villa de Madrid.

Villa con Corte

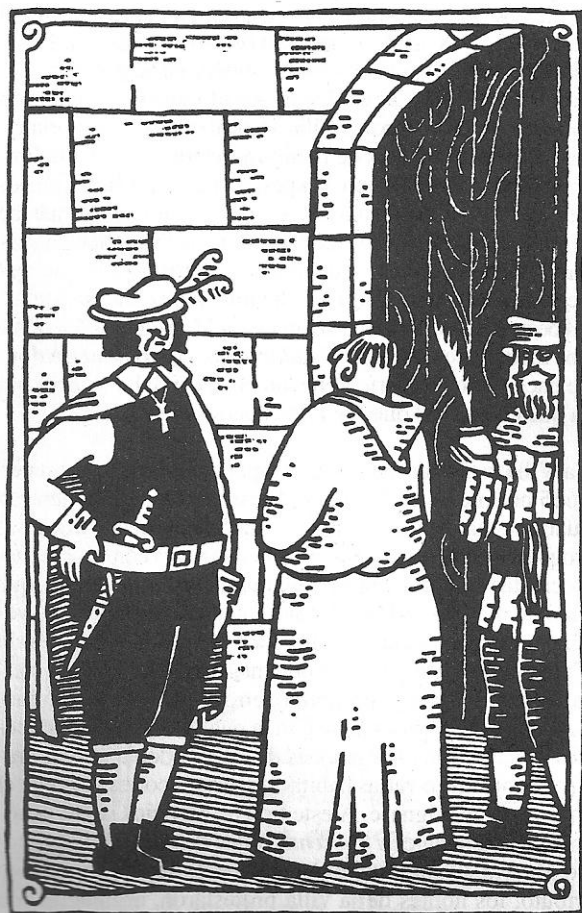
La noticia frustró las expectativas de las ciudades de Toledo, Valladolid y Sevilla, las candidatas más probables según aseguraban muchos. Madrid no era ciudad, sino villa, es decir, un núcleo urbano dependiente de una o varias ciudades tanto para asuntos civiles (Universidad, Chancillería) como para asuntos religiosos, pues una villa carece de obispado. Una villa Beltraneja en tiempos de los Reyes Católicos y Comunera en tiempos de Carlos I. Una localidad con menos de 5.000 habitantes. No es extraño que, en un principio, se considerara que el traslado no era en absoluto definitivo.

Los historiadores no se ponen de acuerdo en la decisión del rey, barajando varios motivos:

Unos dan como razón principal la situación geográfica de Madrid, que al estar situada en el centro de la península era un importante centro de comunicaciones, pues convergían a ella casi la cuarta parte de las rutas y caminos del reino. En esta línea, otros hablan de la cercanía de la villa a las obras del monasterio del Escorial, construcción que se fue convirtiendo en el orgullo y obsesión del rey, a medida que iba pasando de ser un joven y atrevido galán a un austero y gotoso monarca.

Algunos historiadores, más prácticos, prefieren jugar la baza del Alcázar, residencia de Felipe II en sus años mozos. Con las reformas llevadas a cabo por su padre, era mucho más grande y suntuoso que los de Toledo, Valladolid o Sevilla, más apropiado pues para albergar al monarca.

Por último no falta quien afirma que el interés de Felipe por la villa de Madrid fue simplemente político. Quería crear



una capital artificial, ligada a la corona real y apartada de cualquier otra influencia: Toledo era, y sigue siendo, Sede Primada de las Españas, es decir, el lugar donde reside la más alta jerarquía eclesiástica; Valladolid, por su parte, era sede del Tribunal la Inquisición y se consideraba la capital de la nobleza castellana; y en Sevilla tenía su sede la Casa de Indias, que regulaba el tráfico de mercancías con el Nuevo Mundo.

Con la llegada de la Corte, la villa crece de manera espectacular, pasando a tener 14.000 habitantes en 1570 y 48.000 a finales de siglo. No obstante, el pobre Madrid deberá soportar una humillación más: en 1601 el nuevo rey, Felipe III, hace trasladar la corte a Valladolid, siguiendo los consejos de su valido el Duque de Lerma, que, por su parte, parece ser que cobró sustanciosos sobornos de la nobleza y burguesía vallisoletanas. Al cabo de cinco años la Corte volverá a Madrid, debido a la iniciativa de su municipio, que se comprometió pagar a la corona la suma de 200.000 ducados (pagaderos en diez años) si volvía a ser sede de la Corte. Ante tal argumento, el rey y su valido decidieron volver a mudarse...

... De utilidad para el forastero

Aquellos que no sean naturales de nuestra muy grande Villa Imperial y Coronada, ni estén familiarizados con sus usos y costumbres, no dejen de leer lo siguiente, pues les será de gran utilidad en sus andanzas por la sede de la Corte de las Españas:

Madrid está situada entre las montañas de la Sierra de Guadarrama y la llanura Manchega. El paraje es cruce natural de rutas, caminos y cañadas, lo que ayuda a que la Villa esté bien provista de todo lo necesario: Del sur le llegan el pan, el vino, el aceite y otros abastos, mientras que la generosa sierra le ha dado desde siempre caza, ganado, piedra, leña, viento y agua. Estos dos últimos elementos son los que más fama dan a la Villa desde tiempos inmemoriales: los saludables vientos de la Sierra mantienen la Villa limpia del contagio de la terrible peste y las aguas subterráneas de Madrid son tan abundantes que hay en la villa más de setenta fuentes urbanas, construidas muchas ellas en plazas y lugares públicos, que rivalizan entre sí en lo que respecta a la delgadez, finura, frescura y pureza de sus aguas. Al oeste de la Villa discurre un río, el Manzanares, en tiempos medievales llamado *Guadarrama*, como la sierra donde nace. Pero dicho río tiene tan poco caudal que sirve para poca cosa más que regar las huertas vecinas.

La Villa está rodeada por una tapia o cerca, construida en 1625 por orden de Felipe IV. En su interior se encuentran cuatrocientas cincuenta calles, diecisiete plazas, trece parroquias, veinticuatro hospitales, treinta y seis conventos, cuatrocientas tabernas y nueve mil quinientas casas, en las que habitan más de 130.000 almas. Buen número de estos vecinos están relacionados directa o indirectamente con la Corte, la cual tiene serios problemas para alojarlos con cierta dignidad. Por ello promulgó, en 1606, la ley denominada *Regalía de Aposento*, según la cual todos aquellos dueños de casas que tuviesen más de un piso debían ceder gratuitamente una o varias habitaciones a los cortesanos que el municipio le asignase. A este tipo de edificios se les denomina comúnmente *de aposento*, y hay censadas 1.470 en todo Madrid. Como esta ley no dejaba de ser un impuesto o tributo, los nobles de la villa protestaron, argumentando que por su noble ascendencia estaban exentos de tributos.

El Municipio les dio la razón, y sus casas, liberadas de dicha prestación, se denominaron a partir de entonces *libres*. Hay 1.725 de ellas en toda la villa. Por último, no faltaron los pícaros que, a partir de 1607, construyeron sus casas de una sola planta: a este tipo de edificios se les denominó *a la malicia*, y hay 6.244 en toda la Villa y Corte.

Es normal que el forastero que nunca ha visto nuestra Villa reciba una primera impresión muy negativa, por no decir nefasta: Los palacios de nuestra nobleza son mucho más sobrios que los de otras partes de Europa, y gustan más de construir grandes caserones que suntuosos palacetes. Muchas veces solamente una fachada de piedra distingue la casa señorial o burguesa de las de su vecino más humilde, construida, al igual que el primero, con adobes y ladrillos. Escasea el cristal, que es lujo caro, y muchas de las ventanas (pequeñas, para evitar que entre el calor del estío) se recubren con papel. Eso sí, casi todas las casas con posibles guarnecen sus ventanas con rejas de hierro.

Pero lo que peor impresión causa son las calles: la mayoría carecen de empedrado, lo que provoca barrizales en invierno y polvaredas en verano. A esto hay que añadir el hecho, común por otra parte en toda Europa, de que Madrid carezca de alcantarillado. Por orden gubernamental las porquerías deben guardarse en casa hasta las once de la noche, hora en la que, al grito de *jagua va!* pueden arrojar por las ventanas, a menudo encima de las cabezas de conspiradores, ladrones o donjuanes, que solamente los sin Dios rondan la villa a semejante hora. Así se va formando en las calles una sólida amalgama de barro, basura y porquería, en la que se pueden encontrar perros, gatos y hasta caballos muertos que nadie retira, salvo cuando la calle está ya realmente intransitable.

Por ello es tan aconsejable el uso de carruaje, caballo o al menos silla de manos, ya que pisar semejante engrudo equivale a destrozarse el calzado en poco tiempo. Si el visitante se maravilla del hecho y busca una explicación, cualquier docto galeno le ilustrará: el aire de Madrid es tan fino, que es necesario rebajarlo un poco, corromperlo, para que no sea nocivo para la salud, sino saludable. Prueba de ello es que solamente una vez ha habido una epidemia de peste en la población, y fue cuando ésta, siguiendo los malos consejos de algunos sin Dios, se reveló contra su gobernante legítimo. (Guerra de las Comunidades, 1519). Si el visitante aún tiene deseos de salir de noche, sirvan un par de recomendaciones más para desanimarle: el único alumbrado que hay por las calles es el de alguna vela o candela dispuesta ante la hornacina de un santo o una virgen, y aún esto muy de trecho en trecho. Además, las casas no están numeradas. De día cualquier buen vecino informará al forastero... de noche, como ya hemos dicho antes, no ronda nadie bueno por las calles.

Madrid es acogedora, porque está acostumbrada a los forasteros. No en vano buena parte de su población ha acudido a ella a raíz de ser declarada Corte de las Españas. Por ello los escribanos de la Corte han declarado que la población es, mayoritariamente, adulta, masculina y soltera. Muchos soldados, muchos burócratas y muchos aventureros buscavidas. Por el contrario, pocos niños y pocas damas, por las cuales se muestra el mayor de los respetos, pues hay que guardar como oro en paño cualquier bien cuyo valor sea el ser escaso.

... Pero los que llegan a la Villa con intenciones poco honradas, que se guarden, pues no por ser acogedora tiene la capital de las Españas que ser poco severa: De la seguri-

dad de las calles, así como de juzgar y castigar a los delincuentes se encargan los *Alcaldes de Casa y Corte*, cuyo número es de ocho. Su sede, desde la que imparten justicia, es la Cárcel de la Corte, y sus ejércitos son el centenar largo de Alguaciles de la Villa que patrullan por toda la población. Se les conoce popularmente como *La Ronda*, y es famoso su grito de guerra y a la vez petición de ayuda: *¡Justicia al Rey!*

El otro órgano de gobierno de la Villa es el Concejo de Madrid, encargado del abastecimiento, administración y buen hacer de la Villa. El Concejo tiene la particularidad de que los cargos de regidor no se eligen libremente, como en otros municipios, sino que son hereditarios por privilegio real. Quizá por ello la gente del pueblo no quiere mucho a la municipalidad, pues les acusa (quizá con cierta razón) de querer enriquecerse a su costa. Sea como fuere, los enfrentamientos entre el Concejo (considerado corrupto) y los Alcaldes (teóricamente honestos) son moneda corriente, y el forastero hará bien en no tomar partido en sus reyertas, ya que, como todo matrimonio mal avenido, ninguna de las partes implicadas soporta las injerencias de terceros.

Descripción de la Villa de Madrid

0. La Tapia de Madrid

Para entrar en esta nuestra Villa y Corte el viajero deberá previamente franquear la tapia, que no muralla, pues la Villa carece de ésta última desde que fuera derribada en 1476 por orden de los Reyes Católicos, en castigo por haberse adherido la Villa a la causa Beltraneja. La actual tapia es obra de Felipe IV, que en 1625 ordenó levantarla para integrar a la localidad los arrabales de San Martín, San Ginés y San Sebastián. La tapia no cumple funciones defensivas (¿Qué ejército extranjero podría llegar hasta el corazón del Imperio de los Austrias españoles?!) sino

meramente fiscales, de control de personas y mercancías. Las puertas están bien guardadas por los Alguaciles de la Villa, famosos por su escaso sentido del humor.

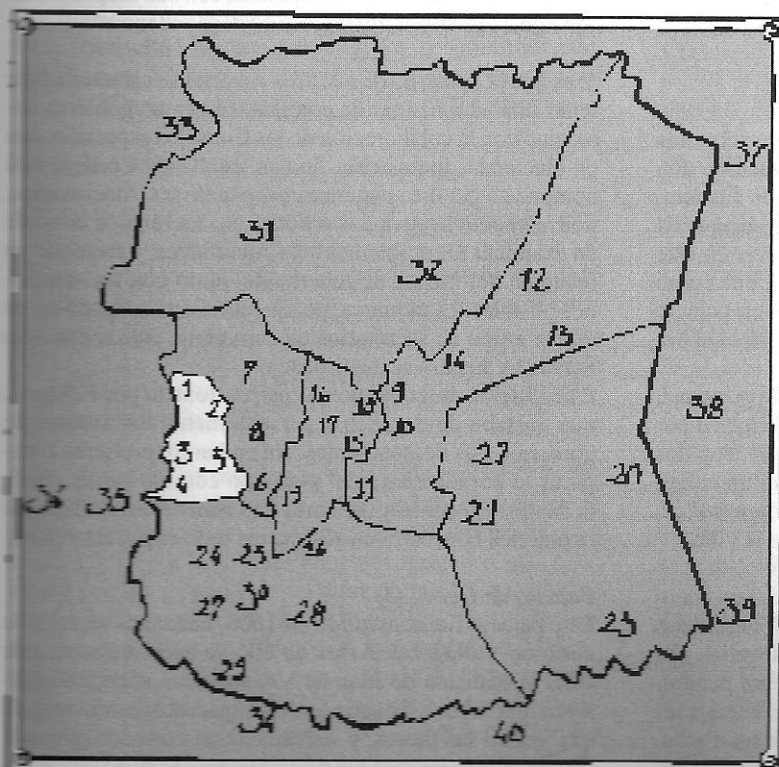
Veintisiete son las puertas y portillos (*N del A: puertas pequeñas por las que podían entrar los viajeros a pie y a caballo, pero no los carros, carruajes ni reatas de mulas*) que tiene la Villa. Las más importantes y concurridas son: La puerta de la Vega, la puerta de los Moros, la puerta de Toledo, el portillo de Embajadores, la puerta de Atocha, el portillo de las Huertas, el portillo de los Jerónimos, la puerta de Alcalá, el portillo de Recoletos, el portillo de Hortaleza, la puerta de Fuencarral, el portillo de San Bernardo, el portillo de San Bernardino y el portillo de San Vicente. Se abren poco antes de que salga el sol, y se cierran cuando éste se pone, para que los pícaros y matasietes de los que tan surtidos están los caminos no encuentren cobijo en el interior de la Villa amparándose en la oscuridad de la noche.

1. El Real Sitio

Este sector de la Villa se encuentra situado al oeste de la misma, al final de la Calle Mayor. Abarca más o menos el primitivo asentamiento del Magerit musulmán (la parroquia de Santa María) y recibe su nombre porque en él se encuentran el Real Alcázar, Palacio de nuestros Reyes los Austrias, las dependencias oficiales de Su buen gobierno y los palacios de sus cortesanos más queridos.

Por tal motivo la zona está celosamente vigilada por los fieles miembros de la Guardia Real. Para preservar al máximo la intimidad de Sus Altezas, incluso está prohibido que las casas de la vecindad dispongan de ventanas con vistas al Real Alcázar.

Este sector está más poblado de lo que parece, pues además de la Familia Real y las familias principales de la nobleza que tienen aquí su palacio, hay que añadir la legión de *cuevachuelistas* (funcionarios de la administración) y criados que sirven en los diferentes palacios. Solamente en el



Real Sitio

1. Real Alcázar
2. Dependencias de la Administración
3. Palacio de Uceda
4. Convento de Sacramento
5. Iglesia de la Almudena

Real Alcázar hay más de ciento cuarenta cargos, cada uno de los cuales recae en varias personas, lo que suma un total de más de mil doscientas personas pendientes exclusivamente de servir a Su Majestad.

Ya que hemos citado a Su Realeza, no estará de más mencionar un hecho curioso, que mucho sorprende a los embajadores forasteros que llegan hasta nuestra Villa con Corte. Se trata del minucioso ceremonial que reglamenta cada uno de los días de nuestro rey. Su origen se remonta al viejo protocolo borgoñón del siglo XV, importado a la península por Carlos V. Los demás reyes de la dinastía fueron modificándolo, pero es con Felipe IV con quien se ha convertido en un grave y ceremonioso ritual cotidiano. En efecto, todas las acciones y todas las ocupaciones del rey son siempre las mismas, día a día y año a año. Según palabras del viajero Antoine Brunel *Se podría imaginar que el rey de las Españas se rige por una ley que le obliga a no dejar jamás de hacer lo que tiene por costumbre*. Según el día de la semana que sea, el rey se dedica a éste o aquél asunto. Tiene sus horas para audiencias nacionales y extranjeras, para firmar despachos, prevendas o sentencias, para oír misa y tomar sus comidas, y esta rutina no se altera suceda lo que suceda. Todos los sábados escucha misa en la iglesia de la Virgen de Atocha, y cuando llega la estación se muda a sus casas de recreo, a Aranjuez, al Pardo y al Escorial, a disfrutar de los aires del campo. Sin embargo, rumores no faltan que aseguran que, pese a ese apretado ritual, al rey no le falta tiempo para divertirse, para ir de incógnito a romerías populares, a ver las comedias en los corrales o a frecuentar ésta o aquella taberna o mesón. Son conocidos sus amores con la menina Tabora, y con la condesa de Chinel, pero también se le conocen queridas de baja alcurnia, como la *Calderona* (ver **Personajes...**). Ante tanta actividad no faltan quienes dicen que las acciones del rey bastan para llenar dos vidas normales, y algunos van aún más lejos, asegurando que escondido en palacio hay un doble de Su majestad, que se usa para hacerlo asistir a determinados ceremoniales cuando la sangre ardiente de Su Majestad le pide otro tipo de distracciones...

Lugares de Interés:

Real Alcázar (1)

Dicen los cronistas que el Alcázar fue edificado sobre los restos de la vieja fortaleza musulmana, por orden de don Pedro, el rey de Castilla que en vida fue llamado Justiciero y en muerte Cruel. También residieron en él Enrique III y Juan I, pero adquirió la forma que podemos ver en este nuestro siglo XVII bajo el reinado de Carlos I, que como ya se ha dicho convirtió la fortaleza medieval en palacio renacentista para que sirviese de residencia al príncipe Felipe, luego Felipe II.

La parte más moderna del edificio es su fachada principal, la que da al sur, construida ya en tiempos de Felipe III por obra del arquitecto Gómez de Mora. Es alargada, con dos torres de ladrillo en las esquinas, rematadas por un chapitel. Este modelo, conocido como *la fachada imperial*, ha sido copiado en buena parte de los palacios de la villa.

Su interior tiene merecida fama de laberíntico, con innumerables estancias, muchas de las cuales mal iluminadas por ventanas mezquinas, y en ocasiones hasta sin ellas. Esto se hace para mantener el palacio en una fresca penumbra, ya que en los meses de estío el calor puede llegar a ser agobiante. Los embajadores extranjeros que visitan palacio, no obstante, se divierten en propagar, cargados de en-

vidia y mala fe, el rumor de que en realidad la ausencia de ventanas se debe al elevado precio de los cristales.

Las estancias más utilizadas están cubiertas de tapices, espejos y cuadros de Tiziano, Rubens, Velázquez, Murillo y otros artistas de renombre. Especialmente lujosos son los salones principales, decorados con pinturas al fresco del famoso Lucas Giordano. Otras salas y estancias del Alcázar, por el contrario, se usan poco o nada, y se encuentra vacías y desnudas. Hay quien habla de estancias secretas, que pocos o nadie conocen, en las que hace mucho que ningún ser humano se ha aventurado. También hay quien habla de escaleras y puertas ocultas, de ruidos nocturnos y sobrenaturales que solamente pueden ser obra de duendes o de espíritus condenados...

El exterior del palacio está rodeado de jardines: Al este el Jardín de la Priora, con huertos de árboles frutales y rosaledas. Al oeste el Campo del Rey (prado que descende hasta el río Manzanares) y el Jardín de los Emperadores, donde se dice que hay un olvidado pasadizo subterráneo secreto, mandado construir por Felipe II, y que lleva hasta más allá de la ciudad (concretamente, hasta donde hoy está la Casa de Campo).

Nota del autor: Esta descripción del Alcázar de los Austrias se basa en la narración de contemporáneos como Antoine de Brunel o Madame d'Alnoy, así como en varios grabados de la época. El Alcázar fue destruido casi por completo en 1734, durante el reinado de Felipe V. El primitivo palacio fue reducido casi a cenizas, pero el monarca decidió construir uno nuevo (el que hoy conocemos) respetando el emplazamiento tradicional.

Dependencias de la Administración (2)

Al lado del Real Alcázar (donde hoy está la Plaza de Oriente), se encuentran los edificios que albergan las dependencias de la Administración del Reino, como son la Contaduría Real, la Secretaría de Estado, los Consejos, la Chancillería, etc. Cada uno, por supuesto, con sus despachos de funcionarios, sus archivos y su correspondencia.

Y es que el gobierno de nuestros Austrias se caracteriza por tener una administración colegial. El rey no gobierna solo, sino con la colaboración de los Consejos especializados en Hacienda, Inquisición, Indias, etc. Cada Consejo está compuesto por diez o quince *covachuelistas* (funcionarios, normalmente licenciados o notarios). Su función consiste en examinar los problemas más importantes, y presentar un resumen del mismo al gobernante, junto con las soluciones posibles. El monarca, por su parte, está rodeado de un eficaz grupo de secretarios que sirven de enlace entre Su Persona y los diferentes Consejos.

Este sistema de gobierno fue perfeccionado por Felipe II, que gustaba de despachar personalmente los asuntos de gobierno. Sus descendientes, sin embargo, prefieren compartir la pesada carga del gobierno con un *Valido* (Nota del autor: Lo que hoy diríamos un Primer Ministro) que en la práctica concentra en sus manos todo el poder político.

Palacio de Uceda (3)

Este palacio fue construido en 1606, nada más regresar la corte de Valladolid. Antes de ello se encontraba en este solar la mansión de Juan de Vozmediano, secretario personal de Carlos I. Se sabe que el emperador residió más de una vez en sus muros, y se habla de un corredor subterráneo, mandado construir por Felipe II (gran amigo de los pa-

sadizos secretos), que enlazaría los sótanos de este palacio con los del Alcázar.

El palacio fue encargado por el Duque de Uceda, hombre sin escrúpulos que fue valido del rey Felipe III tras la caída en desgracia de su padre, el Duque de Lerma (caída que en parte ayudó a fomentar). Es un palacio sencillo pero elegante, que posteriormente ha sido tomado como modelo para otros palacios de la Villa: Básicamente es un rectángulo alargado, con torres angulares y dos patios interiores, con la fachada salpicada de escudos nobiliarios de la familia. Como todo buen palacio que se precie, este también está encantado: se dice que las ánimas en pena de los dos validos de Felipe III, padre e hijo, rondan aún por los rincones, rumiando rencores, afrentas y odios mutuos.

Convento del Sacramento (4)

Se encuentra al lado del Palacio de Uceda, ya que fue fundado por el mismo duque. Por ello la poderosa familia de los Uceda se siente la dueña del convento y de las religiosas que en él viven... y quizá lo sea en realidad.

Sus muros albergan una comunidad de monjas bernardas cistercienses, todas ellas procedentes de muy buena cuna. El convento tiene la mala fama de tener una disciplina muy relajada, por no decir nula, y se rumorea que monjas y novicias gustan de festejar con sus galanes en los intramuros del convento, sin que les importe un comino la santidad del lugar. Todas las denuncias que las gentes temerosas de Dios han hecho para terminar con estos escandalosos hechos han caído en saco roto, debido, como es habitual, a la alta nobleza de las religiosas.

Iglesia de Santa M^a de la Almudena (5)

También en las cercanías del Palacio de Uceda se alza la iglesia de Santa María de la Almudena, una pequeña iglesia medieval famosa por ser la iglesia más antigua de la villa, ya que en un principio era la mezquita de la población musulmana. Aquí se venera la milagrosa *Virgen de la Almudena*, encontrada en la antigua muralla mora (ver *Legendas*). En la parte de atrás de la parroquia fue asesinado en 1578 don Juan de Escobedo, secretario personal de don Juan de Austria (ver detalles del escándalo en la pág. 14 de *Rinascita*). Se dice que sus gritos de agonía aún pueden oírse en las noches ventosas y sin luna, en especial desde el viejo palacio de Eboli, situado en las cercanías.

Ideas de aventuras:

* El doble del rey ha desaparecido... ¿Lo han raptado agentes extranjeros, creyendo que es el verdadero rey? ¿Ha sufrido un accidente fortuito? ¿O simplemente ha olvidado sus obligaciones gracias a una jarra de vino y una moza complaciente? Sea como fuere los Pj, hombres de confianza de la Corona, deberán encargarse de averiguar lo sucedido y devolverlo sano y salvo a Palacio, con la mayor brevedad y discreción posibles.

* Uno de los nobles principales de la Villa contrata a Pj con experiencia en la lucha contra el Maligno, pues teme que su palacio esté endemoniado: Últimamente él, su familia y sus criados oyen por las noches lamentos apagados, que solamente pueden proceder de un alma en pena. La verdad es mucho más prosaica: un pasadizo olvidado por todos comunica los sótanos del palacio con unas celdas del Alcázar, recientemente habilitadas como cámara de tortura de determinados enemigos del Rey. Estas actividades son secretas, así que los Pj pueden tener serios problemas con los Carreos del Rey, si tienen excesivo éxito en sus pesquisas.

* Por azares del destino los Pj se tropiezan con un viejo texto, traducción de otro árabe, más antiguo, que cuenta como el Wali de Magerit escondió en una cueva situada bajo los sótanos del castillo un importante tesoro, para evitar que cayera en manos cristianas. El emplazamiento exacto de dicho tesoro se encuentra en un mapa de pergamino, que a su vez fue escondido en las catacumbas de la Mezquita... Si los Pj deciden hacerse con el tesoro, deberán sortear numerosos obstáculos: burlar a los guardias reales para entrar en el Real Sitio, registrar las catacumbas de la Iglesia de Santa María en busca del mapa, descifrarlo (puede estar medio roído por las ratas, je, je), y finalmente explorar los laberínticos subterráneos del Alcázar para dar con el tesoro del moro. Una última guinda para el pastel: El musulmán dejó a su hija encantada, para custodiarlo (ver *Bestiario Castellano*).

* Los Pj son contratados por un individuo misterioso, que promete pagarles muy bien si penetran en las Dependencias de la Administración para sustraer determinado documento en los Archivos. Ese documento es un memorial que demuestra su ascendencia judía, y el misterioso patrón de los Pj, un noble influyente con un buen futuro en la corte, no quiere correr ningún riesgo. Ninguno, ni siquiera el que alguno de los Pj sepa leer y le haga chantaje en el futuro. Por ello planea asesinarlos una vez realicen el trabajo con éxito.

II. El Barrio Libre

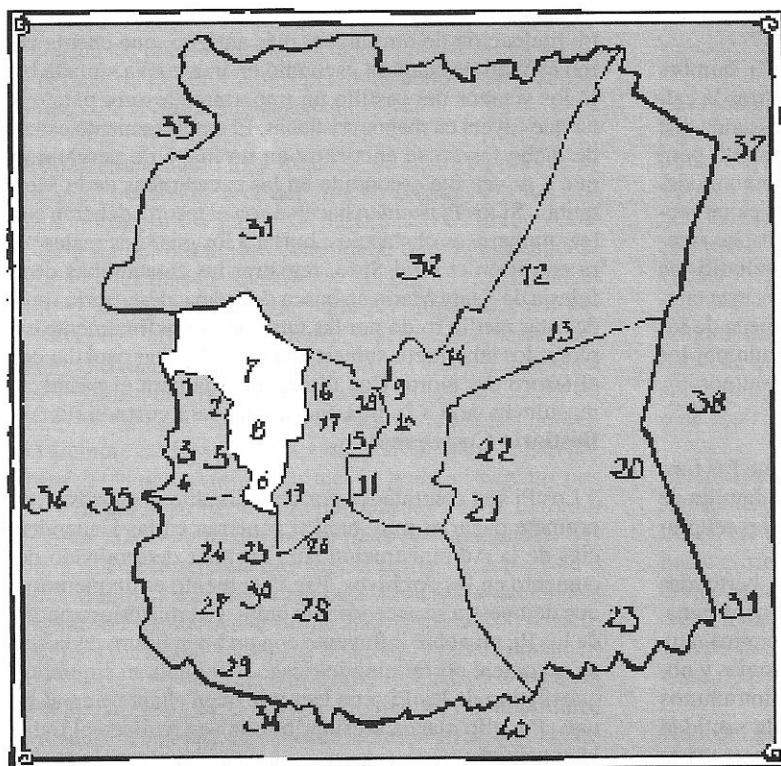
Esta zona de la villa está formada por las parroquias de San Juan y San Gil, San Nicanor, San Salvador y Santiago. Recibe su nombre porque en él la mayoría de las casas no están sujetas a la *Regalía de Aposento*, pese a ser muchas de ellas caserones de respetables dimensiones. El motivo de ello es que, debido a la proximidad del Alcázar, en él vive buena parte de la vieja nobleza madrileña. Se trata de una aristocracia media, de origen medieval, con privilegios ancestrales, honor intachable y en ocasiones, hambre cierta. Por ello la zona no destaca por el lujo y grandeza de sus palacios, que son en su mayor parte mansiones medievales donde los desconchados abundan en sus muros y el cristal escasea en las ventanas, siendo sustituido por simple papel.

La vieja nobleza madrileña se agrupa en tres grandes clanes: Los Gatos, los Muertos y los Escarabajos. Los Gatos aseguran estar emparentados con un soldado legendario, que durante la conquista de la plaza musulmana se destacó por ser el primero en escalar la muralla, trepando por ella con la ayuda de una daga, como un gato. Los Muertos descienden de un grupo de madrileños que, una vez tomada Granada, partieron inmediatamente a la península italiana bajo las órdenes del Gran Capitán, sin que sus familias supiesen nada de ellos, siendo dados por muertos hasta su regreso, unos años más tarde. Respecto a los Escarabajos, recibieron este mote los primeros que, a finales del reinado de Carlos I, adoptaron el sobrio traje negro que luego se haría tan popular en tiempos de Felipe II, siendo hoy en día el traje cortesano por excelencia en la Villa y Corte.

Lugares de interés:

Casa y Cárcel de la Villa (6)

Está situada en la plaza de San Salvador, frente a la iglesia parroquial del mismo nombre (ver *Magerit...*). Visitarla puede ser, tanto para el natural como para el foraste-



Barrio Libre

- 6. Casa y Cárcel de la Villa
- 7. Casa del Azotado
- 8. Teatro de los Caños del Peral

ro, signo de muy buena fortuna... o de la más negra de las suertes. Pues la Casa de la Villa alberga en su interior la sede del Concejo Municipal de la Villa, pero también es el cuartel de los Alguaciles... y la Cárcel de Madrid.

La Casa de la Villa es un edificio con forma de rectángulo alargado, con elegantes torres a los lados, muros de ladrillo visto y techos de pizarra. El interior del edificio se abre a un patio central, llamado el de los Cristales, alrededor del cual se distribuyen las estancias y dependencias. Según dicen los afortunados que los han visto, algunos de los salones de la Casa de la Villa son impresionantes, en especial el Salón Real, el de los Plenos (donde se reúne el Concejo de Madrid), y la Capilla.

Su maestro mayor (arquitecto) es el famoso don Juan Gómez de Mora, que quiere hacer de este edificio la obra de su vida. Quizá por eso no se da demasiada prisa en acabarlo (las obras no finalizarán hasta 1692). Algunos le critican que se haya inspirado, quizá demasiado, en el Palacio del Duque de Uceda (ver *El Real Sitio*) mientras que otros le alaban el buen gusto por llevar a la perfección una arquitectura ya de por sí bella.

Como ya hemos dicho, un ala del edificio alberga el cuartel de los Alguaciles de la Villa, encargados de mantener el orden en las calles de Madrid, y otra la Cárcel, donde se encierra a los presos comunes, en espera de juicio. Los presos han de ser varones (pues a las mujeres se las encierra en *la Galera*) y no estar acusados de traición al rey o de delitos de sangre, ya que en este caso su destino es *la Cárcel de la Corte*.

Caserón del azotado (7)

Esta vieja mansión medieval está completamente deshabitada, lo cual no deja de ser un hecho muy extraño si se tiene en cuenta la permanente escasez de vivienda que padece la Villa y Corte, y que el caserón, aunque de vejez evidente, está en relativo buen estado. Si algún iluso intenta alquilarlo o comprarlo, encontrará a su actual propietario deseoso de deshacerse del mismo, por lo que lo conseguirá muy barato, casi regalado. Evidentemente, eso se debe a que so-

bre él pesa una maldición. Se dice que en tiempos medievales fue mandado construir por un plebeyo enriquecido, quizá judío converso, que simuló una honra y un honor que no tenía para vivir en el barrio más noble del Madrid medieval. Pero fue descubierto por las autoridades, confiscada buena parte de su fortuna y sometido, en justo castigo, a la vergüenza de ser azotado públicamente en la plaza de San Salvador. Al volver a su casa se encontró con el desprecio de sus vecinos, los cuales lo ignoraban por completo. El pobre desgraciado enloqueció de desesperación, prendió fuego a la casa y se ahorcó, condenando su alma, ya que murió sin confesión. El fuego no causó daños importantes al caserón, por lo que pronto fue adquirido en subasta por un nuevo propietario, que lo decoró lujosamente a su gusto. Pero según la leyenda el fantasma del ahorcado aún ronda por la casa, y está sediento de venganza... y aquellos que tienen la desgracia de cruzarse en su camino ya nunca volverán a ser los de antes. En pocas palabras: todos los que han vivido en el caserón del ahorcado, o han huido, o se han vuelto locos, o, lo que es aún más terrible, han sido encontrados ahorcados... quizá por su propia mano... o quizá no.

Teatro de los Caños del Peral (8)

Es uno de los primeros edificios de la Villa construido expresamente para realizar en él obras escénicas. Su situación, cercana al Alcázar, hace que goce de gran prestigio, pues los reyes y la nobleza gustan de visitarlo para gozar del espectáculo que brinda. Por ello ir al Teatro es un acto de distinción social, que no puede hacer cualquiera. (Algo así como ir a la ópera a principios de nuestro siglo XX). Las obras que se representan suelen ser piezas de teatro al estilo clásico, culteranas, aburridas e indigestas, en ocasiones declamadas en latín o griego.

Ideas de aventuras:

* La similitud entre el Palacio de Uceda y la Casa y Cárcel no son una coincidencia: hay un salón idéntico en am-

bos edificios, y el que en uno de ellos realice el hechizo de Teletransportación (ver manual, pág. 40) tiene un bonus de 75% en su tirada... siempre que su destino sea el salón gemelo del otro edificio. Pocos saben este secreto, y todos ignoran quien mandó crear ambos salones y por qué. Pero su existencia puede dar lugar a más de una situación comprometida para los Pj, ya que es una rápida y eficaz vía de entrada y salida del Sitio Real... y de la Cárcel de la Villa.

* Y ya que hablamos de cárceles... ¿Qué tal una fuga por parte de los Pj, detenidos justa o injustamente (que tampoco viene al caso). Por otra parte, conocer lo anteriormente dicho puede ser una información **muy** útil... que puede significar el éxito o el fracaso de la escapada.

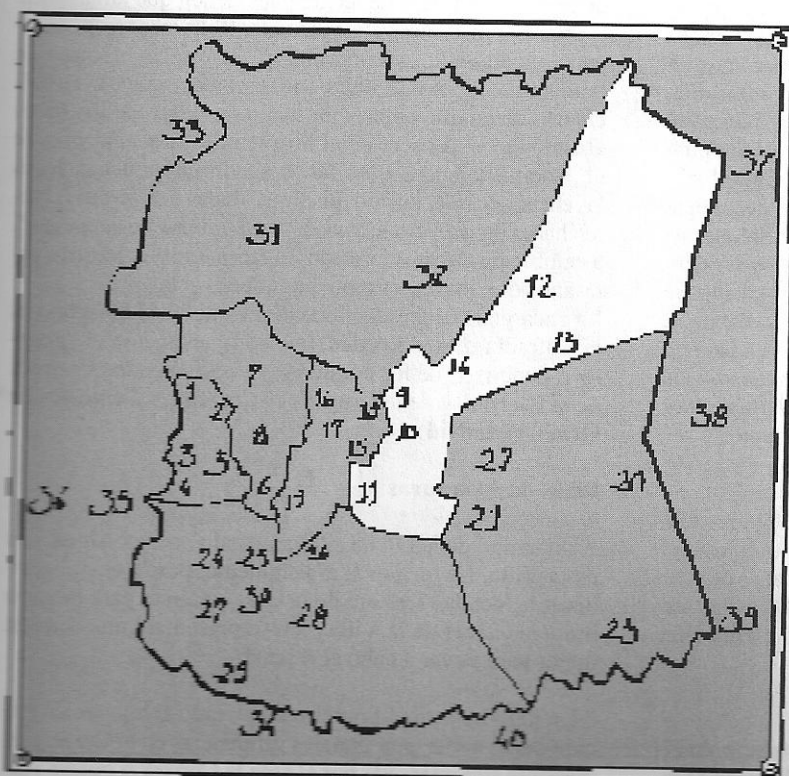
* Los Pj han hecho un gran servicio a un noble influyente... el cual los agasaja invitándoles a una representación en el Teatro Real. Es un premio más importante de lo que parece, pues les permitirá entrar triunfalmente en la alta sociedad madrileña, realizando contactos que pueden ser muy útiles en el futuro. Claro está que no es tan fácil que los Pj sepan aprovechar la ocasión: ¿Podrán los rudos, sanguinarios y salvajes Pj comportarse por una vez como personas civilizadas? ¿Ir vestidos correctamente, prescindir de buena parte de su arsenal, soportar estoicamente una pesadísima representación sin dormirse, no armar ningún escándalo ni siquiera cuando ese enemigo suyo de toda la vida les insulte veladamente ante todos? (Ver en **Rinascita**, pág. 8, la descripción de la nueva competencia **Etiqueta**. Algo me dice que en esta aventura sería muy útil...)

* Un amigo de los Pj, un noble madrileño venido a menos, ha de salir urgentemente de la Villa, y pide a los Pj que cuiden durante unos días de su casa... y de la honra de su hija, una mozueta de quince años de carácter díscolo y rebelde. La cosa se complica si tenemos en cuenta que la chiquilla, aparte de mimada, malcriada e impertinente, está locamente enamorada de un Don Juan del tres al cuarto que

planea fugarse con ella, viviendo un apasionado romance... mientras dure el dinero de la venta de las joyas que la chiquita debe llevar consigo. El individuo en cuestión no tiene demasiados escrúpulos, y si los Pj son medianamente eficaces en su vigilancia no vacilará en contratar un grupo de matasietes para que le hagan el trabajo sucio, allanándole el camino hacia la niña. Por cierto... ¿qué tal si la niña, una vez desengañada de su mal de amores, se enamora locamente del Pj más misógino del grupo?

III. El Barrio del Aposento

Zona de la Villa formada por buena parte de la Parroquia de San Ginés y la Parroquia de Santa Cruz. Como el sector anterior, recibe su nombre de la *Regalía de Aposento* acordada por la Corona y el municipio de la Villa en el año 1606. Pues en esta zona la mayoría de las casas son de Aposento, ya que tienen uno o más pisos además de la planta baja, y carecen de los privilegios debidos a la alcurnia y el linaje que disfrutaban los vecinos del sector anterior. Por uno y otro motivo, los sufridos propietarios de las viviendas del sector deben hospedar gratuitamente a uno o varios funcionarios de la Corte, cuyo número varía según el tamaño de la mansión y el soborno que se entregue al funcionario Real encargado de catalogar el edificio. Estos huéspedes a la fuerza suelen comportarse como los auténticos señores de la casa, y (salvo honrosas excepciones) cometen mil y una tropelías, desde realizar pequeños hurtos hasta deshonar a las criadas o hijas de sus sufridos anfitriones. Se sienten seguros, ya que su posición en el seno de la Administración les proporciona suficiente influencia como para salir bien librados de cualquier denuncia que se les haga por los cauces legales. Claro que, a veces, el cántaro va tanto a la fuerza que se rompe, y más de un covachuelista (y más de diez) han lavado con su sangre el mancillado honor de una honrada familia... o se han visto obligados a casarse a punta de espada o a boca de mos-



Barrio del Aposento

- 9. Mancebía de la Solera
- 10. San Felipe del Real
- 11. Cárcel de la Corte
- 12. Barrio del Barquillo
- 13. Calle de Alcalá
- 14. Hospicio de los niños expósitos

quete. Claro que, por otro lado, algún que otro honrado funcionario ha caído en la trampa de una familia de pícaros, que han introducido en su cama a la hija casadera para obligarlo a pasar por la vicaría y vivir de su bolsa.

Lugares de Interés:

Mancebía de las Soleras (9)

Situada en la calle de los Francos, muy cerca del Convento de San Felipe El Real y de su famoso Mentidero. Es la principal y más prestigiosa casa pública de la Villa, frecuentada por aristócratas con la bolsa bien llena. Se dice que las muchachas que allí atienden a los señores clientes son hermosas y sensuales como princesas de Oriente, y que saben cómo tratar al caballero más exigente. Por desgracia, sus "servicios" son los más caros de todo Madrid: ¡3 ducados por noche!

Por otra parte, para entrar en la Mancebía no basta con exhibir una bolsa rebosante: hay que saber vestir y comportarse correctamente, ya que de lo contrario los matones de la puerta no vacilarán en prohibir el paso, o incluso arrojar al mentecato de turno al barro, tan abundante en las calles de la Villa.

San Felipe del Real (10)

Este convento de Agustinos, situado en la calle Mayor, fue construido en 1574. Es un centro espiritual célebre por sus sermones y por sus sabios teólogos, que se enorgullece de haber albergado entre sus muros a los más altos espíritus de la orden, empezando por fray Luis de León. Posee un claustro alto y espléndido, tenido por una de las principales maravillas de la Villa, realmente digno de ver si el visitante es curioso y tiene suficiente sensibilidad para apreciar la belleza de la arquitectura bien hecha. De todos modos, el monasterio es famoso en toda la Villa principalmente porque en las gradas de su puerta principal se reúne el más importante *mentidero* de todo Madrid. (Ver *Otras Distracciones...*)

Cárcel de la Corte (11)

Al igual que el Palacio de Uceda y la Casa y Cárcel, la Cárcel de la Corte es obra del Maestro Arquitecto Gómez Mora, que repite el modelo de sus dos creaciones anteriores, aunque dándole, según el decir de los entendidos, mayor complejidad y belleza. Destaca el impresionante patio doble interior, de columnas toscanas y arcos de medio punto, interrelacionado por una soberbia escalera central.

El edificio alberga tras su fachada principal las dependencias dedicadas a la Administración de Justicia: Salones de Juicios, despachos para los *alcaldes* (jueces) de la *Casa y Corte* y salas de archivos. En la parte trasera y en los sótanos se encuentra la cárcel propiamente dicha. En sus calabozos, como ya se ha dicho antes, solamente se encierra a los presos considerados muy peligrosos o a los acusados de traición a la Corona, aunque al atardecer también se encierran en sus muros a los que han de ser juzgados al día siguiente.

Barriada del Barquillo (12)

Esta pequeña barriada de la parroquia de San Ginés es famosa porque, según se dice, en ella se encuentran las muchachas más hermosas de todo Madrid. Algo habrá de cierto en lo que se dice, cuando año tras año la Maya del Barquillo aventaja con mucho a las del resto de la Villa (Ver *Fiestas populares en Ocio en Madrid*).

Calle de Alcalá (13)

Esta calle era y sigue siendo Cañada Real, es decir, camino que por privilegio real los pastores de la Honrada Mes-

ta (asociación ganadera de origen medieval) pueden usar para llevar el ganado de una a otra parte del Reino. Pese a que la Villa ha crecido y la antigua senda se ha convertido en una de las principales calles de la ciudad, el privilegio de la Mesta no se ha derogado, por lo que regularmente cruzan por esta calle los rebaños de ovejas merinas que son conducidas de Soria a Extremadura o viceversa. (De hecho, los rebaños de ovejas cruzarán la calle de Alcalá hasta 1943). Todo ello, evidentemente, para mayor desasosiego y desesperación de los vecinos y comerciantes de la calle, que no solamente no pueden protestar, sino que son objeto de denuncia si bloquean la canal (ancho) de la calle con nuevas construcciones (en el caso de los vecinos) o mercancías (en el caso de los comerciantes). Los mayores del rebaño llevan siempre consigo un cordel con dos sellos de plomo, con los que mide el ancho de la senda, quejándose a las autoridades si no tiene el ancho reglamentario. Por eso, popularmente se conoce a esta calle con el nombre de *camino de cordel*.

Hospicio de Niños Expósitos. (14)

También conocido como la casa de Nuestra Señora de la Inclusa, en este edificio son recogidos los niños, recién nacidos o de pocos meses, que son abandonados por sus padres, a menudo en los portales de Iglesias o Conventos. Las causas del abandono son lo de menos, aunque normalmente se deben a la pobreza de la familia (que no puede alimentar una boca más) o a que el niño sea fruto de amores ilegítimos, realizados fuera del matrimonio.

Sea como fuere, esta piadosa institución se encarga de cuidar de estos niños abandonados, desde que son prácticamente recién nacidos hasta cuando cumplen seis o siete años, edad en la que se considera que ya pueden entrar como aprendices al servicio de cualquier artesano que les enseñe un oficio honrado. Malas lenguas dicen que las condiciones de vida en el interior del Hospicio son espantosas, que las criaturas se amontonan en sucias cunas, sin ropa para mudar y sin personal suficiente para atenderlas o vigilarlas, y que las nodrizas de alquiler encargadas de alimentarlos andan siempre escasas de leche, pues tienen que amamantar a cuatro o cinco niños por jornada. El hambre y la suciedad engendran la enfermedad... y ésta es hermana de la muerte. Algunos ociosos que se han entretenido en calcularlo dicen que apenas un diez por ciento de los niños abandonados al nacer en el hospicio llega a salir vivo de él. Además, tienen la osadía de añadir que muchas veces las encargadas del mismo (piadosas viudas o solteronas) suelen hacer un negocio lucrativo "*cediéndolos en adopción*", a cambio de algunas monedas, a labradores o maestros artesanos que los usan como auténticos esclavos.

La encargada de sostener económicamente al Hospicio es la Cofradía de La Soledad, que se financia con el "generoso donativo" de los cómicos que actúan en los Corrales de la Pacheca y de la Cruz. (Ver *Corrales y Comedias en Ocio en Madrid*).

Ideas de Aventuras:

* Un amigo de los Pj ha sido arrestado por los Alguaciles de la Villa. Lo juzgan al día siguiente, por lo que al atardecer la Ronda lo sacará de la Casa y Cárcel para llevarlo hasta la Cárcel de la Villa... no se presentará una ocasión mejor para llevar a cabo el rescate.

* Un individuo sin escrúpulos ha raptado al hijo recién nacido de un noble, con grandes influencias en la Corte, exigiéndole que interceda por él ante la Corona si quiere vol-

ver a ver vivo a su hijo. El noble, desesperado, ha recurrido a los Pj. Por desgracia, el chantajeador ha sido diabólicamente astuto: el niño no está en su mansión, ni siquiera en su poder: Ha sido llevado a la Inclusa, y solamente él sabe con qué nombre ha sido entregado.

* Un gracioso está propagando rumores especialmente malignos sobre uno o varios de los Pj, rumores que incluso puede que tengan cierta base de verdad. Quizá visitar discretamente los mentideros, cuidadosamente embozados, permitiría a los Pj rastrear el rumor hasta su fuente, para agradecer al chivato que los cuenta los "servicios prestados".

* Una muchacha no demasiado agraciada hace un pacto con Masabakes, la diablesa de la lujuria, para convertirse en la reina de las Mayas, la muchacha más hermosa de la Villa y Corte. La cosa se puede complicar un poco cuando un infiel extranjero, Omar Ibn-el Abassí, noble que es de la ciudad de Orán y que se encuentra de paso por la Villa, se encapriche de la Dama y quiera raptarla a la fuerza. Los Pj, ya sea contratados por las autoridades de la Villa, ya sea requeridos por los padres de la muchacha, o simplemente enamorados de su belleza, deberán impedirlo... sin saber, al menos al principio, que su hermosura apesta secretamente a azufre.

IV. El Barrio del Mercadillo

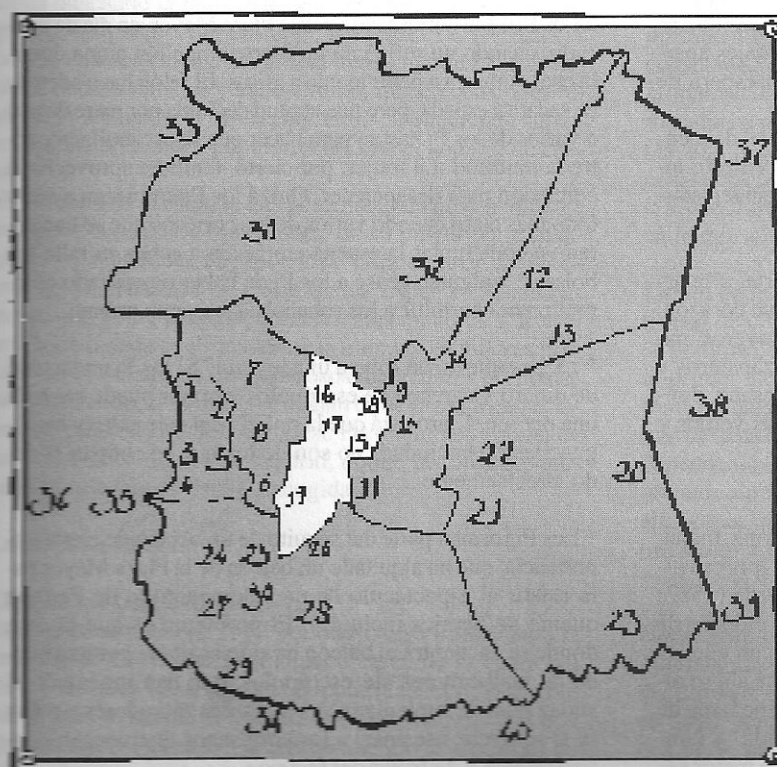
Esta zona se llama así porque en ella se encuentra casi toda la vida comercial de la Villa. Aquí se encuentran la Plaza Mayor, reguladora del comercio y a menudo protagonista de la vida ciudadana, y tienen su sede y sus talleres los Cinco Gremios Mayores, auténtica palanca económica de la población, que son: Los Mercaderes de Paños; los de Seda (en la Puerta de Guadalajara); los de Joyas (en la calle Mayor); los de Especies (en la calle Postas, sobre todo de ultramar); y los mercaderes de Lienzo.

Los gremios o agrupaciones de un mismo oficio son una institución medieval que cumplen básicamente tres cometidos: aprendizaje y ayuda para sus agremiados, control de la calidad y control de la producción. En esta época de nuestra Villa y Corte el Gremio ha evolucionado, y es más una agrupación de mercaderes que de artesanos, pues los agremiados prefieren muchas veces importar las mercaderías de otros puntos que no fabricarlas ellos mismos. Su papel social a crecido, ya que en la práctica organizan la economía de las ciudades, abasteciéndola de todo lo que necesita. Los Cinco Gremios Mayores, especializados como hemos visto en artículos de lujo, suelen hacer préstamos a la Corona (N. del A: a la manera de nuestros bancos actuales), e incluso el municipio les encarga controlar determinados impuestos de tipo mercantil. Por todo ello entrar en un gremio (y en especial en uno de los Cinco) es más difícil que nunca, y hay que pasar diversas pruebas, tanto de pericia y de dominio de las técnicas del oficio como de pureza de sangre. ¡No hay peor pesadilla para un honrado agremiado y cristiano viejo que se le cuele un marrano o un converso dentro del gremio! Por toda la zona del mercadillo patrulla la *Policía de Mercado*, un cuerpo dependiente de la Sala de Alcaldes de la Casa y Corte, encargado de poner orden y, si algún mercader infringe las leyes, imponer multas. (Nota del A: Para entendernos, una especie de Policía Municipal de los Mercados públicos).

Lugares de Interés:

Plaza Mayor (15)

Se encuentra situada en el centro de la Villa, y su ubicación coincide con la antigua *Plaza del Arrabal* (ver *De Magerit...*). Su construcción se inició en tiempos de Felipe II (1581) no terminándose hasta 1619. Es una plaza porticada, de calles abiertas y bloques de casas de seis plantas, con soportales donde resguardarse de la lluvia o el sol. Tiene forma rectangular, y sus medidas son exactamente de 120 x 90 m.



Barrio del Mercadillo

15. Plaza Mayor

16. Plaza de los Hornadores

17. Calle Mayor

18. Convento de las Reales Descalzas

19. Convento de las Carboneras

A ambos lados de la plaza se alzan dos edificios muy importantes para la vida urbana: la *Casa de la Panadería*, es decir, el almacén general de Pan, al que acuden de amanecida los numerosos panaderos que carecen de industria propia; y la *Casa de la Carnicería*, donde llega la carne que se despedaza en el Matadero, para, al igual que en el caso anterior, ser distribuida entre los carniceros de la Villa.

La Plaza Mayor es el marco de los principales espectáculos que ofrece la Villa y Corte: Autos de Fe, Juegos de cañas, Autos Sacramentales, Ejecuciones públicas, Fiestas taurinas... Los propietarios de las casas tienen la obligación de ceder sus balcones al Concejo con motivo de dichos festejos, el cual, a su vez, los alquila a los principales de que así lo deseen... ¡y no hay noble que se tenga como tal que no tenga su balcón!

Los del primer piso son los más caros, y cuestan doce ducados. El precio disminuye a medida que los pisos son más altos, siendo el precio del balcón del sexto piso de tres ducados. La familia real y los cortesanos más allegados se instalan siempre en el balcón principal, el de la Casa de la Panadería. Además de los balcones, los espectadores más modestos se acomodan en unas gradas de madera dispuestas entre casa y casa, cerrando las calles. Se calcula que la plaza, así acondicionada, tiene una capacidad para 50.000 espectadores, cifra que algunos consideran exagerada.

En los días no festivos, la Plaza Mayor se usa como mercado. Bajo los soportales se instalan los mercaderes gremiales (paños, sedas, cáñamos, hilos, quincallería...) mientras que en el centro se instalan abigarradamente los puestos de comestibles: fruterías, verdulerías, aguadores, etc. Las casas que configuran la plaza, pese a su aspecto sólido e imponente, son en realidad de madera forrada con delgado ladrillo rojo. Quizá por culpa de ello fue tan terrible el incendio de 1631, en el que ardió todo el lado sur de la plaza.

Plaza de los Herradores (16)

En esta plaza es habitual que se concentren las gentes humildes que carecen de trabajo, ya que a ella suelen acudir los miembros de las clases privilegiadas para contratar criados o lacayos. También dicta la costumbre que los que se dedican al negocio de alquiler de carros y carruajes aparcen sus vehículos a los lados de la plaza, en espera de clientes.

Por desgracia, también es lugar de reunión habitual de mendigos y pícaros ¡Cuidado con las bolsas, pues en este lugar tienen tendencia a esfumarse, sobre todo si están repletas!

Calle Mayor (17)

Esta es la más importante vía de la Villa y Corte, y la arteria del *Mercadillo*, ya que la Plaza Mayor es su corazón. En él se encuentran los mejores comercios de joyeros, pañeros, sederos, las bordadoras de encajes, los zapateros y un largo etc. Además, es el principal paseo cortesano, donde *ruan* los coches antes de irse a espacios más verdes y más discretos. (Ver *Pasear y darse un verde*).

Convento de las Descalzas Reales (18)

Monasterio fundado en 1559 por la infanta doña Juana, hermana de Felipe II, que ingresó en la orden tras enviudar de su marido portugués. Unos años más tarde (1582) también se retiraría allí otra hermana del rey, la emperatriz Margarita, reina de Hungría. Malas lenguas dicen que las novicias no son más que criadas de la realeza que allí se retira del mundanal ruido, pero sea como fuere tiene fama de poseer la disciplina más rígida de todo Madrid... y también de guardar en sus catacumbas secretos que mejor se-

ría que nunca salieran a la luz. Pues dicen los ociosos en los mentideros que al parecer está situado sobre otro templo, más antiguo y mucho menos conocido... Si a esto le unimos el amor que Felipe II (que colaboró en su construcción) sentía por los pasadizos secretos y las arquitecturas laberínticas, convendrán sus señorías conmigo en que tenemos el misterio servido, y la aventura presta.

Convento de las Carboneras (19)

Está situado en la Plazuela del Conde Miranda. Su nombre auténtico es el de *Convento de Monjas Jerónimas del Corpus Christi*, pero popularmente se las conoce como *las Carboneras* porque, según se dice, la sagrada imagen de la Virgen que se venera en su interior fue hallada en una carbonería, siendo donada al convento por un fraile. (Nota del Autor: Recomendando una visita a su interior, ya que con el correr de los tiempos ha salido milagrosamente indemne de guerras y revoluciones, conservándose casi igual que en el siglo XVII).

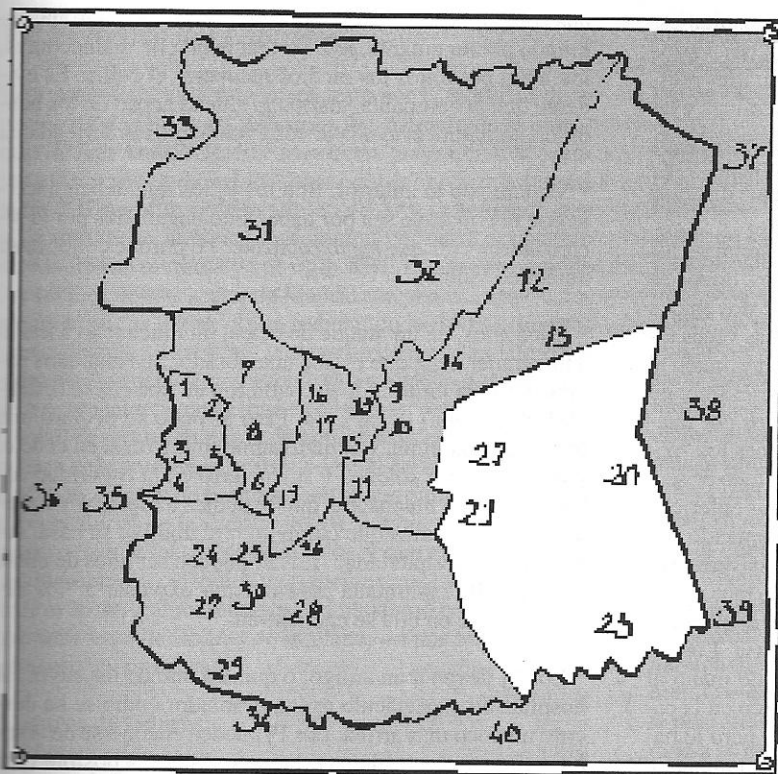
Ideas de Aventuras:

* Los Pj son encargados de investigar discretamente un supuesto caso de hechicería: En el convento de las Descalzas se oyen golpes sordos, acompañados en ocasiones por gemidos y gritos apagados. Las monjas están convencidas que solamente pueden provenir de las almas condenadas del Infierno. Por cierto, solamente se oyen desde determinado ángulo de la iglesia, a la derecha del altar mayor. Allí se encuentra la tumba familiar de los Braganza, rica y muy noble familia portuguesa. Hace escasamente una semana se enterró allí el cuerpo amortajado de la joven doña Teresa. La realidad es que la desafortunada muchacha sufrió un ataque de catatonía, quedó inmóvil, como muerta... ¡y la han enterrado viva! ¿Lo descubrirán los Pj a tiempo de salvarla? Y suponiendo que la rescaten con vida... ¿la rescatarán también cuerda? Una variante de esta historia podría ser que su enterramiento en vida no hubiera sido precisamente un accidente...

* Los Pj están curioseando por la Plaza Mayor, en día de mercado, cuando un rufián da un fuerte empujón a una dama, la cual empieza a pedir ayuda a gritos. El felón hace ademán de sacar su espada, pero una actitud decidida por parte de uno o varios de los Pj bastan para hacer que se escabulla por entre la multitud. La mujer, por cierto, también aprovecha la confusión para desaparecer. Quizá los Pj empiecen a verlo todo más claro cuando varios de los curiosos que se han parado a contemplar la escena empiecen a echar en falta sus bolsas... y alguien acuse a los Pj de haber organizado el tumulto para permitir a los robabolsas hacer su trabajo...

* ¿Y por qué no un robo a una joyería? Si los Pj andan mal de dinero y carecen de escrúpulos y honor puede ser toda una opción. Claro está que la policía del mercado (y los alguaciles de la ciudad) no son de los que se chupan el dedo, precisamente...

* Los Pj forman parte del séquito de un obispo de cierta importancia, que ha alquilado un balcón de la Plaza Mayor para asistir al espectáculo de un solemne Auto de Fe (con quema de herejes incluida). El problema es que la casa donde se encuentra el balcón ha sido asaltada por una banda de malhechores sin escrúpulos, que han ingeniado el audaz plan de suplantar a sus honrados moradores y robar (y si se terciara, asesinar) a los cortesanos que vengan confiadamente a disfrutar del festejo.



Barrio de la Malicia
 20. Casa de las siete Chimeneas
 21. Corral de la Pacheca
 22. Corral de la Cruz
 23. Hospital General de los desamparados

V. El Barrio de la Malicia

Está formado en su totalidad por la parroquia de San Sebastián. Como otros sectores de la villa, el nombre de esta zona de Madrid se debe a la famosa *Regalía de Apoyento* de 1606. Como el avisado lector habrá deducido, aquí la mayoría de las casas están hechas *a la malicia*, es decir, están construidas de una sola planta. Esto se debe a que es una de las zonas más nuevas de la villa, construida a partir de 1607, y los pícaros constructores ya diseñaron las casas buscando la manera de burlar la ley y no dar el obligatorio hospedaje. No obstante, la escasez de vivienda es tal que muchas casas *a la malicia* tienen habilitados los sótanos como estancias y habitaciones, que en ocasiones realquilan a forasteros sin techo. Estas habitaciones subterráneas se las conoce popularmente con el nombre de *cuevas*.

Es el barrio de la Malicia una zona habitada principalmente por gente humilde y trabajadora, en su mayor parte manchegos y andaluces llegados a la Villa a partir de 1606, cuando se convierte en Corte de las Españas. Principalmente son gente sencilla, comerciantes menores y artesanos poco o nada cualificados, que trabajan en talleres propios dependientes de los poderosos mercaderes gremiales del Mercadillo, si es que no trabajan directamente en las fábricas (talleres grandes) de éstos. Pero también es una de las zonas más alegres de Madrid, donde las fiestas populares tienen mayor y mejor acogida.

Lugares de interés:

Casa de las siete chimeneas (20)

Palacio construido en 1577 por don Diego Sillero para la casa de los Ledesma. Está situado cerca de la Plaza del Rey, y no goza de demasiada popularidad entre el pueblo llano, pues se cuenta la leyenda que hay seis estancias con chimenea en el palacio... correspondiendo la séptima a un horno donde uno de los Ledesma hacía desaparecer los

cuerpos de las víctimas de los Aquelarres que realizaba. Sea como fuere, es creencia popular indiscutida que el morador de ese palacio será siempre perseguido por la mala fortuna y la impopularidad.

Corral de la Pacheca (21)

Local situado en la calle del Príncipe, originariamente propiedad de doña Isabel Pacheco (de ahí su nombre). A mediados del siglo XVI no era más que un patio de vecinos que hacía las veces de almacén, pero a finales de ese mismo siglo se construyó en el mismo lugar un edificio ya expresamente destinado a hacer representaciones escénicas, conservado el mismo nombre. Se rumorea que el local es propiedad del gran maestro de la Cofradía de la Pasión, pero nadie ha podido demostrar lo que hay de cierto en tal afirmación. Sea como fuere, dicha cofradía es especialmente celosa a la hora de vigilar que se mantenga el orden en este Corral, que es por cierto el más prestigioso de la Villa en lo que a representaciones populares se refiere.

Corral de la Cruz (22)

Corral de comedias situado en la calle de la Cruz (de ahí su nombre). Fue construido en 1579, siendo posiblemente el primer edificio de la Villa de Madrid construido pensando exclusivamente en la representación escénica. Además del teatro propiamente dicho, el edificio cuenta con unas dependencias que hacen las veces de oficinas y con unos grandes almacenes para guardar el atrezzo de los actores, almacenes que en ocasiones se alquilan a comediantes de otras compañías de paso, o que estén actuando en otros locales (mas modestos) de la Villa.

Hosp. gral. de los desamparados e incurables (23)

También llamado *Hospital de Incurables de Nuestra Sra. del Carmen*. Está situado en la calle Atocha, y fue construido en 1590, cuando la zona aún no formaba parte de la Villa, con el fin de mantener a los enfermos lejos de los sanos, impidiendo que empozoñasen con sus nocivos humores y

pestilentes vapores la salud de los demás. El Hospital está atendido por monjas carmelitas, auxiliadas por varios médicos, cirujanos y barberos. Las normas sanitarias prescriben que a los enfermos se les debe mudar la camisa y las sábanas una vez a la semana, y que esta ropa apestada debe lavarse con lejía y jabón. Además, en cada cama no debe haber más de un enfermo, y se debe impedir que distintos enfermos beban de un mismo cántaro o jarro.

No obstante, la realidad es muy distinta: El hospital de los Incurables es en realidad una cárcel de enfermos, donde se los arroja para que mueran, amontonándolos de dos en dos y hasta de tres en tres en sucios jergones, muchas veces totalmente desnudos. El personal que los cuida, destinado al Hospital a menudo como castigo, es bastante escaso, y no suele prodigarse en el contacto con los enfermos por miedo al contagio. Por ello, en demasiadas ocasiones los "pacientes" sufren horriblemente de hambre y sobre todo de sed. Los escasos médicos y cirujanos que visitan a los enfermos lo hacen para aprender de ellos, ya sea experimentando con su enfermedad o diseccionando en secreto sus cadáveres, para aprender de sus anatomías enfermas. Por ello tanto ricos como pobres huyen de los hospitales, pagando el que puede un médico o un barbero que lo visite en casa. Los alguaciles tienen orden de hacer llevar en silla de mano al hospital a los enfermos pobres se que encuentren en la calle, para que no propaguen sus enfermedades... pero lo habitual es que dichos enfermos se resistan violentamente a su traslado, en ocasiones tan virulentamente que los alguaciles han de reducirlos a golpes... Por ello no es raro que algún que otro enfermo muera al poco de llegar al hospital, de resultas de una paliza de ésas.

Ideas de Aventuras:

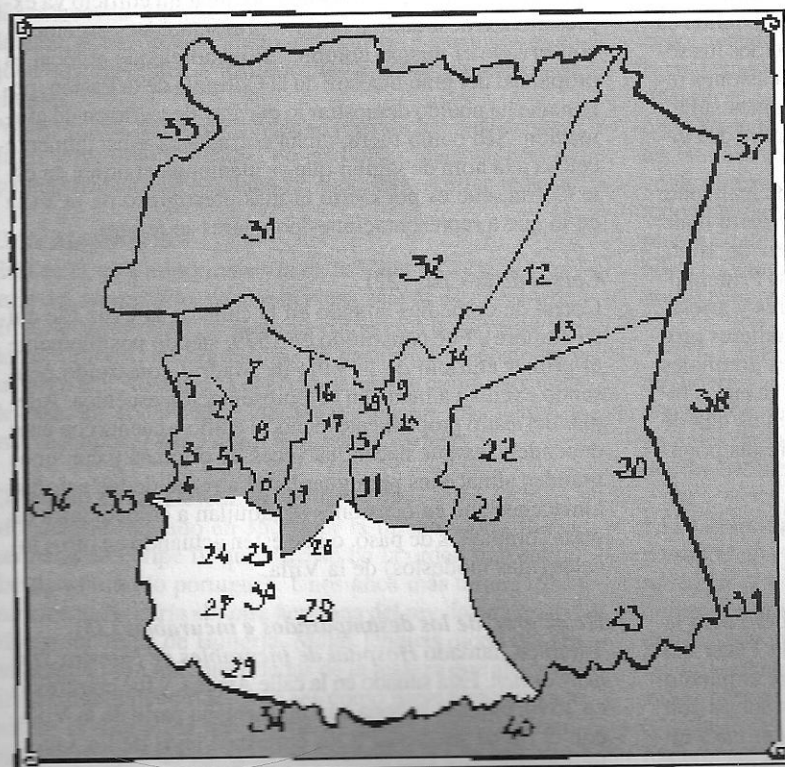
* Una pícara ladrona entró a servir en el palacio de ciertos nobles, escamoteando a la primera oportunidad un valioso collar de piedras preciosas. Perseguida por la justicia, lo escondió entre las baratijas que forman parte del atrezzo de

una compañía de cómicos, amigos de los Pj. La ladrona, auxiliada por su amante, jefe de una banda de malhechores, intentará por todos los medios recuperar el collar. Es evidente que la compañía, alarmada ante el acoso de los bandidos, solicitará la ayuda de los Pj para que los defiendan...

* Variante de lo anterior: Son los Pj los que deben hacerse con el collar, ya sea por haber sido engañados por la pícara ladrona (*es que me lo robaron...*) o porque conocen su auténtico valor.

* Hace años, en un ataque de celos, un muchacho asesinó a una mujer de la que estaba enamorado. Sus ancianos padres (y única familia) lo escondieron en una *cueva* (estancia subterránea) de su casa. Pero al poco se declaró una mortífera epidemia, y el matrimonio murió casi en el acto, y la prolongada soledad y su encierro en la oscuridad enloquecieron al muchacho, que se dedica a espantar y a asesinar a los incautos que compran o realquilan su casa, suponiéndola deshabitada... Los Pj pueden ser unos de ellos, o bien gente contratada para intentar expulsar a "los demonios" que en ella se encuentran.

* Los Pj llevan a un amigo, o quizá a uno de los suyos, al hospital. El espectáculo es tan desolador como se ha descrito un poco más arriba. Los Pj pueden encogerse de hombros (no es su problema), largarse lo antes posible (por miedo al contagio)... o quedarse a arreglar un poco las cosas. Esta última opción puede dar lugar a una sesión de juego bastante diferente a las habituales: Los Pj pueden usar sus contactos para presionar a las autoridades (civiles y/o religiosas) con el fin de que las normas sanitarias del centro se cumplan **de verdad**, pueden mejorar las condiciones sanitarias limpiando las paredes y el suelo con alguna solución desinfectante (tirada de Alquimia para prepararla) o incluso ayudar a curar a algún enfermo o herido (consultar las reglas de Enfermedad pág. 63 y sig. del manual y de Heridas Graves y Muerte ver pág. 21.)



Barrio del Labrador

- 24. Casa de Iván de Vazgas
- 25. Capilla del Obispo
- 26. Iglesia de San Isidro
- 27. C. O. T.
- 28. Hospital de la Latina
- 29. La Galera
- 30. Mancebía del Alamillo

VI. El Barrio del Labrador

Esta zona de la villa está compuesta por la totalidad de la parroquia de San Justo y Pastor y buena parte de la parroquia de San Andrés. Recibe su nombre porque en ella cuenta especial veneración *San Isidro Labrador*, campesino del siglo XII que fue beatificado en 1620 y canonizado dos años más tarde, aunque su adoración por parte del pueblo de Madrid se remonta ya al siglo XIII. La mayor parte de los vecinos de este sector de Madrid son precisamente campesinos, que se ganan el pan trabajando las fértiles huertas que rodean la Villa. Esto, y el hecho de que San Isidro viviera precisamente en esta zona, es sin duda lo que hace que se le tenga tal reverencia, que en ocasiones roza el fanatismo. ¡Aquel desgraciado que se le ocurra blasfemar en voz alta acerca del santo en el barrio, corre el serio peligro de ser linchado en el acto por una multitud enfurecida! San Isidro era siervo de la familia de los Vargas, una de las más poderosas y respetadas de la Villa, y que en su tiempo se autonombraron custodios y protectores del cuerpo del Santo. Por lo que, suponiendo que el blasfemo en cuestión logre salir vivo de las iras de la plebe, no por ello se le terminarán los problemas...

Lugares de Interés:

Casa de Iván de Vargas (24)

Caserón medieval, situado en la calle Sacramento, que según la tradición sirvió de vivienda a San Isidro Labrador, siervo de la poderosa familia de los Vargas. El caserón está abandonado, siendo objeto de veneración popular, pues se dice que los ruegos de los pobres serán escuchados antes por el santo en las humildes paredes en las que vivió que no en la lujosa capilla en la que los ricos y poderosos lo mantienen ahora encerrado.

Capilla del Obispo (25)

Capilla funeraria donde reposan los restos de don Gutiérrez de Vargas Carvajal, obispo de Plasencia. Allí reposó, desde 1518 hasta 1544, el cuerpo incorrupto de San Isidro, metido dentro de un ataúd de plata. Posteriormente fue trasladado a la parroquia de San Andrés, donde estaba originariamente. Hay quien dice que nunca salió de ella, pues hay un pasadizo secreto que une la capilla con la parroquia. Los que dicen esto se callan o ignoran que don Juan de Talavera, arzobispo de Toledo, mandó tapiar dicho pasadizo a mediados del siglo XVI.

Iglesia San Isidro (26)

Está situada en la calle Toledo, y es propiedad de la Compañía de Jesús, que la mandó construir en 1622. Es el templo cristiano más grande de la Villa, y también uno de los más ricos. Los planos fueron trazados por el arquitecto jesuita Pedro Sánchez, que se inspiró, como era su obligación, en el templo-madre de la Compañía, el Gesù, situado en Roma. De su ejecución se encarga el también jesuita Francisco Bautista. El templo sorprende al visitante por su grandiosidad, en especial su enorme fachada de piedra y su amplísimo interior, de una sola nave. También despierta admiración la gran cúpula que corona todo el conjunto. Pese a su grandiosidad, el templo no es demasiado popular, ni entre las gentes sencillas ni entre la Corte, que no mira con demasiados buenos ojos la regla principal de la Compañía de Jesús, consistente en obedecer primero a Dios, luego al Papa de Roma y por último a los hombres. Los gobernantes piensan (y con bastante razón) que los Jesuitas pueden convertirse fácilmente en espías al servicio de un

monarca extranjero, como es el Papa (recordemos que en la época tenía sus posesiones territoriales y sus ejércitos como un monarca más).

Capilla de la Venerable Orden Tercera (27)

Está situada junto al viejo monasterio medieval de San Francisco, y pertenece a la V.O.T., una rama seglar de la orden de San Francisco.

La Hermandad es popular entre las clases humildes porque mantiene al lado de la Capilla una pequeña enfermería, donde se practican curas sencillas, como hacer sangrías, aplicar sanguijuelas, limpiar heridas sucias o infectadas y sacar muelas podridas. Las gentes prefieren acudir a la enfermería que a un hospital, pues saben que ingresar en uno de los segundos equivale a una muerte casi segura. Además, a cambio de una propinilla los de la enfermería recosen y curan cualquier herida sin hacer molestas preguntas sobre su origen...

Por el contrario, la orden franciscana en sí misma no es demasiado popular en la Villa, ya que, como se ha dicho en otro capítulo, corre la leyenda de que su fundador, San Francisco, visitó Madrid obrando el prodigio de hacer manar una fuente de agua milagrosa, que curaba de cualquier mal. Los egoístas monjes quisieron quedarse con la fuente para ellos solos, y rodearon la fuente con una tapia, uniéndola a su convento. Pero cuando la tapia estuvo acabada la fuente se secó para siempre.

Hospital La Latina (28)

Situado en la calle Toledo, cerca de la iglesia de San Isidro. Fue fundado por Beatriz Galindo, conocida como "*La latina*", en 1499. Esta mujer fue maestra de Isabel la Católica y escritora de reconocida fama, autora de varios libros sobre los clásicos griegos y romanos y de numerosas poesías en latín. Su obra más famosa es *Comentarios a Aristóteles*. En este hospital se practica la medicina tradicional, es decir, diagnosticar que un cuerpo está enfermo por un exceso de sangre en las venas (por lo que se sangra al enfermo, o se le administran sanguijuelas para que la chupen), por algo que le haya sentado mal (para lo que se administran al enfermo purgantes o vomitivos), o por algo que se le haya podrido dentro del cuerpo (lo cual se "*cura*" mediante lavativas). Pero también se permite a algunos médicos practicar técnicas innovadoras, en ocasiones aprendidas de paganos musulmanes o de herejes protestantes. Sea como fuere, este Hospital tiene fama de ser más limpio que la *cárcel de enfermos* del Hospital de incurables (ver) y en épocas de carestía muchos pobres acuden a él con enfermedades imaginarias, con el fin de conseguir comida y techo por un par de días.

La Galera (29)

Este edificio está situado cerca de la Puerta de Toledo. En él el municipio aloja a pícaras, barraganas, ladronas y mujeres en general con cuentas pendientes con la justicia. Mientras esperan juicio y sentencia se las recluye tras estos muros, junto a corpulentas monjas más amigas del garrote que del rosario, que se encargan de mantener el orden en este rebaño de ovejas descarriadas. Las reclusas pasan el día hilando y rezando, con el fin de que mediten sobre sus faltas y se reconcilien con su Creador.

Mancebía del Alamillo (30)

Situada en la plaza del mismo nombre, es la más concurrida y barata de toda la Villa y Corte. Las barraganas que allí puede uno encontrarse no son precisamente mozuelas, y milagro es encontrar alguna con más dientes que agujeros

entre ellos, y a la que la viruela u otra enfermedad no halla marcado con su cruel huella. No obstante, ya dicen los pícaros que, a oscuras, todas las damas son igual de hermosas, y a las malas unos sorbos de vino antes de hacer el acto ayudan a pasar cualquier mal trago. (Si algún Pj se decide a cometer pecado carnal en esta Mancebía en particular, el generoso Dj deberá conceder un bonus del 40% a las habituales posibilidades de contraer una enfermedad venérea. De nada).

Ideas de Aventuras

* Los Pj van en el carruaje de un PnJ amigo suyo, y al pasar por el barrio del Labrador se encuentran con la calle bloqueada por una procesión de San Isidro. Al cochero, que tiene prisa, no se le ocurre otra cosa que gritar algo así como *¡mecagüensanIsidromártir y la madre que lo parió!* El silencio sepulcral que invade la calle, seguido por un rugido de ira de la multitud, y los gritos de *¡Quemad a los blasfemos! ¡No, empaladlos primero! ¡No se os olvide de caparles ni de cortarles la lengua antes!...* puede que haga que los Pj piensen que están en un problema (sobre todo cuando la muchedumbre empieza a romper las tablas del coche a bocados)

* Un tipo propone a los Pj robar el ataúd de plata pura donde reposa el cuerpo incorrupto del santo. Para hacerlo sin riesgos nada más fácil que entrar en la poco vigilada Capilla del Obispo y reabrir nuevamente el pasadizo que conduce hasta la parroquia de San Andrés. Aparte de los problemas que puedan causar los alguaciles de la Villa, es dudoso que el santo vea con demasiados buenos ojos este robo sacrílego contra su hacienda y su persona.

* Se están produciendo una serie de misteriosas muertes por todo Madrid. Todas las víctimas pertenecen a clases sociales bajas, todas ellas fueron acuchilladas en el estómago y no tenían nada en común. Los Pj, alguaciles de la Villa, de-

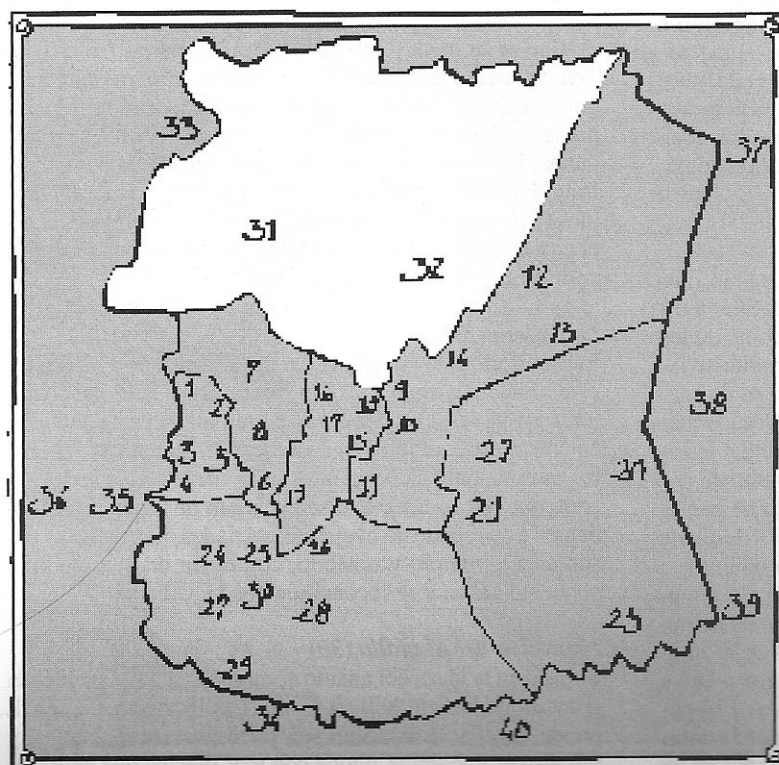
ben intentar desenmascarar a este "Jack el destripador" particular. Las primeras investigaciones demostrarán que las víctimas se trataban de gentes que merecían la condena de Dios y de los hombres: padres que azotaba y violentaba a sus hijas, hijos que mataron a sus padres para cobrar su herencia, hombres y mujeres que mutilaron a niños para convertirlos en mendigos más rentables... El asesino (o quizá deberíamos llamar "justiciero" es un cirujano que trabaja en la enfermería de la V.O.T., y que harto de ver tanta injusticia impune ha decidido tomarse la justicia por su mano.

* ¿Qué tal una pequeña juerga en la Mancebía del Alamillo? No deja de ser un buen lugar para beber, hacer alguna partida de cartas, charlar y enterarse de algunos rumores... ¡o incluso de retozar con alguna de las chicas, si uno no tiene miedo de coger alguna infección!

VII. El Barrio de la Germanía

El séptimo sector en que dividimos la villa está formado por la totalidad de la parroquia de San Martín. Es una de las zonas más nuevas de Madrid, y también una de las más pobladas, sobre todo de emigrantes venidos con la esperanza de hacer fortuna en la Corte del Imperio más grande de todos los tiempos. Muchos de los vecinos de la zona son originarios del norte, en especial de la cornisa cantábrica. Y hasta los hay de honrados, pues donde hay mucho, forzoso es que haya de todo. Pero no son éstos, sino sus contrarios, los pícaros, maleantes, fulleros, mendigos, ladrones, matasietes y demás ralea los que dan nombre al barrio. Gentes de mal vivir que por tener tienen hasta una manera de hablar determinada: la llamada *habla de germanía* (ver apéndices), que da nombre a toda la zona.

Y ya que estamos en ello, justo es que hagamos mención de los mendigos, importante colectivo de la Villa, pues hay en ella más de tres mil. Infestan calles y plazas, van de



Barrio de la Germanía
 31. Corral del Tío Raimundo
 32. Pozo de la Justa

iglesia en iglesia y de casa en casa, pero uno de sus lugares favoritos es la Alameda del Prado, donde asedian los carruajes de los que por ahí se pavonean (ver *Pasear y darse un verde*) pidiendo limosnas o llevando recados.

Los hay que son *mendigos con licencia*, es decir, con un permiso expedido por un religioso certificando que el individuo en cuestión es incapaz de desarrollar un trabajo honrado por su enfermedad, edad o mutilación. Pero también están los *mendigos fingidos*, los que aparentan ser cojos, mancos o ciegos, o simulan unas llagas espantosas con las que mejor excitar la caridad de las buenas gentes. Y no solamente son mendigos castellanos, que los hay de todos los rincones del Imperio. Es fácil reconocerlos por su acento, pero sobre todo por su forma de pedir: Los alemanes piden cantando; los franceses, rezando; los flamencos, adulando; los gitanos, importunando; los portugueses, llorando; los italianos, chillando. Y los españoles en general suelen pedir exigiendo, con orgullo, y son respondones y mal sufridos.

En este sector, como el avisado lector supondrá al punto, es donde hay los peores tugurios, las zimitarras más arras-tradas, las calles más sombrías y los individuos más peli-grosos. ¡Aquellos que anden buscando problemas, estarán sin duda en el lugar apropiado! En caso de tener un tropiezo con uno o varios de estos delincuentes, hay que actuar con extrema prudencia, pues suelen estar organizados en ban-das, que ellos denominan *cofradías* o *monipondios*, y la ofensa que se le haga a uno de sus miembros se les hace a todos ellos...

Lugares de Interés:

Corral del tío Raimundo (31)

Este almacén abandonado es el lugar de reunión habitual de los hampones de la Villa. Se dice que los diversos jefes de los monipondios reconocen a uno de ellos como su principal, y que este personaje se encarga de arreglar los pleitos que puedan surgir entre grupos rivales y de organizar los "trabajos" que requieran la actuación conjunta de varios monipondios. También se sabe que la Garduña sevillana no ve con demasiados buenos ojos esta floreciente organización, por temor a que crezca y que un día le haga sombra...

Entre las gentes de mal vivir este lugar se conoce también por el curioso nombre de *Corte de los Milagros*

Pozo de la Justa (32)

Se trata de una casa abandonada, ya en ruinas, junto a la que se encuentra un pozo cegado con piedras. Cuentan los del barrio a quien quiera oírlo que allí vivió una viuda llamada Justa, que criaba gallinas y cultivaba un pequeño huerto. Quiso la desgracia que dos de los huevos se perdieran, y que los empollara una serpiente, naciendo de ellos dos basiliscos (ver manual, pág. 47), que se escondieron en el fondo del pozo. Marieta, una catalana vecina de la Justa, se asomó a coger agua y cruzó su mirada con la de los malignos seres, muriendo en el acto. El pozo fue cegado con piedras, y la pobre Justa fue acusada de brujería y quemada por la Inquisición. Pero el nido de basiliscos aún sigue ahí, y a veces el hambre los hace salir reptando de entre las rocas para cazar por las cercanías...

Ideas de Aventuras:

* Un par de matones emboscan a uno o dos miembros del grupo, para robarles la bolsa y quizá cortarles la garganta. Como es de esperar, los Pj se defienden... posiblemente

hiriendo de muerte a uno de ellos, mientras que el otro logra escapar. Evidentemente, el resto de la banda emprenderá una sangrienta venganza contra todo el grupo.

* El hermano de uno de los jefes de banda del Barrio de Germanía ha sido asesinado... y todas las pruebas señalan a uno de los Pj, o un amigo de éstos. En realidad, el asesino ha sido la mano derecha del jefe, pues tenía miedo que el hermanito en cuestión le robara el puesto. ¿Podrán los Pj esclarecer la verdad antes de que los enfurecidos matasiete los pasen a cuchillo?

* Los Pj, temporalmente al servicio del Concejo de la ciudad, reciben la orden de infiltrarse en el hampa madrileña para capturar a un extraño individuo, un tal *Fray Guzmán*, que viste como un monje y que afirma ser un enviado de Dios. Según parece, pretende unir a todos los monipondios de la Germanía para reorganizarlos, hacerlos actuar de forma coordinada y saquear toda la Villa, según él como señal divina por los muchos pecados de la monarquía de los Austrias.

* Un grupo de vecinos honrados de una barriada de la Germanía contrata a los Pj, (supuestamente hombres duros y curtidos) para que los defiendan de un *monipondio* que se ha hecho dueño de la zona. Los Pj han de expulsarlos de la zona... cosa nada fácil, ya que los matasietes saben que si los echan de una barriada perderán el respeto del resto de sus colegas, y también que al correrse la voz las gentes honradas dejarán de tenerles miedo.

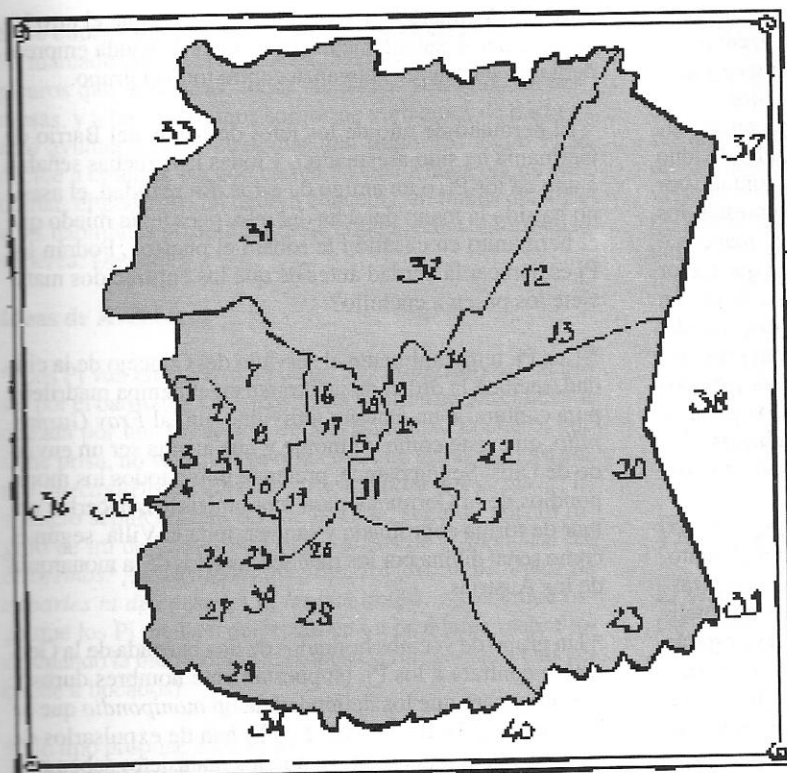
VIII. Extramuros

Evidentemente, la vida prosigue más allá de la tapia que ciñe la Villa. El viajero puede encontrar alguna que otra posada, no demasiado cómoda ni demasiado limpia, pero que cumple la función de alojar al forastero que tiene la mala fortuna de terminar su viaje de anochecida, cuando las puertas de Madrid ya están cerradas. Son numerosas las granjas, en especial en la ribera del Manzanares, donde viven las familias campesinas que prefieren residir cerca de su huerto. También, aquí y allá, se alzan las desvencijadas chozas de los marginados, aquellos que no pueden permitirse el lujo de vivir dentro de la Villa, o que han sido expulsados de ella por sus habitantes: En esas chabolas, a menudo agrupadas formando sórdidas aldeas, se amontonan los gitanos, los esclavos liberados, los delincuentes marcados por la justicia, los conversos pobres y los mendigos. A todos los hermana la mala fortuna, pero no es buena armonía lo que reina en la vecindad. Más bien al contrario, las reyertas a cuchillo son moneda corriente, tanto más cuando los alguaciles no se pasean por esos lares ni por todo el oro del mundo, argumentando, y con razón, que su jurisdicción termina en las puertas de la tapia.

Lugares de interés

Casa de la Gorguera (33)

Está situada cerca del camino a Fuencarral. Es un caserón desvencijado y abandonado, en el que antaño vivían un falso converso y una bruja desterrada de Burgos por ejercer sus malas artes. La bruja decía la buenaventura a quien le pagase por ello, auxiliada por el judío, hasta que la Inquisición les echó el guante. A ella se le condenó por agorera y al judío por hereje. La casa quedó abandonada, y aún hoy se tiene por maldita, y los vecinos de alrededor ape-



- Extramuros*
- 33. Casa de la Gorguera
 - 34. Matadero
 - 35. Puente de Segovia
 - 36. Fuente del Acero
 - 37. Huerta de Juan Fernández
 - 38. Alameda del Prado
 - 39. Palacio del Buen Retiro
 - 40. Posada del Morlacho

drean los gatos que viven en ella, pues dicen que son los demonios de la bruja, que esperan a que su ama vuelva. La ignorancia de la gente a bautizado la casa, en lugar de "casa de la Agorera" por el de "Gorguera" (N. del Autor: Ese cuello de lienzo "plegado y alechugado" al decir de la Real Academia, que se usaba en tiempos Felipe II).

Matadero (34)

Está situado en el camino a Toledo, muy cerca de la puerta del mismo nombre. Los animales destinados al abastecimiento de la villa se guardan en corrales cercanos, para que no se agiten con el olor de la sangre de sus congéneres. Por prescripción municipal, solamente carnes muertas pueden entrar en la Villa y Corte, excepción hecha de los rebaños de la Mesta, que pasan por el camino de cordel de la calle de Alcalá un par de veces al año, y de los días de las ferias de San Mateo y de San Miguel, que como se dice en otra parte de este escrito, son de animales vivos.

Se hace matanza dos veces al día: antes del alba (sobre las cinco de la mañana) y al mediodía. Las carnes sacrificadas son llevadas a los dos mercados de carne con que cuenta la Villa: la *Carnicería* (en la plaza mayor) y en el mercado del *Rastro*, donde solamente se vende carnero. En la *Carnicería* la carne se vende por libras, mientras que en el *Rastro* se vende por piezas enteras, medias piezas o cuartos. Por ello sale un poco más barata.

En la Villa aquél que se lo puede permitir come carnero en los días ordinarios y gallina en los de fiesta. La carne de vaca, más barata, es considerada manjar de inferior categoría. También son apreciados los conejos y las aves, más de caza que de crianza, y es conveniente incluir en la dieta algo de puerco, más que nada porque es señal de que el que lo consume es buen cristiano, y no falso judeoconverso o morisco.

Puente de Segovia (35)

Aquel que se acerque a la Villa por cualquiera de los caminos del noroeste deberá cruzar el río Manzanares por

este puente. Fue construido entre 1572 y 1588, sustituyendo a un viejo puente de madera, e impresiona al visitante por su majestuosidad, solidez y longitud. No sin cierta ironía se suele decir que es *demasiado puente para tan poco río*, pues el Manzanares nunca ha ido muy abundante de aguas, en especial durante el estiaje, cuando se dice de él que es *un río con mal de piedra*. Sea como fuere, sirve de enlace entre el Alcázar, residencia y zona de trabajo del monarca, y la Casa de Campo, una finca con un pequeño palacete que fue propiedad de la familia Vargas, y que los monarcas usan para su esparcimiento y descanso. Es algo peligroso pasearse por el Puente de noche, cuando las puertas de la Villa ya se han cerrado, porque especialmente en Verano sus arcos suelen ser refugio de mendigos, vagabundos, barraganas de la peor ralea y rufos impacientes de desnudar su cuchillo.

Fuente del Acero (36)

Más allá del puente de Segovia se halla esta fuente, famosa en todo Madrid por las milagrosas propiedades de sus aguas, muy ricas en hierro. Esta agua ferruginosa, sola o mezclada con vino, va muy bien para curar la *Opilación* de damas y doncellas. La *Opilación* es una enfermedad que provoca en la mujer un desarreglo orgánico, y le da a la cara un leve tinte amarillento. Según los galenos, está relacionada con la interrupción de la *costumbre* (período menstrual). Nota del Autor: Como bien dice Néstor Luján, en realidad, la *Opilación* era un comodín para explicar cualquier desarreglo o capricho, más fingido que real, de la mujer. Sea como fuere, la fuente era un lugar ideal para citas galantes y escarceos amorosos, lo que provocó más de un *desnudar el acero* (desenvainar el arma). Según algunos chismosos, de ahí viene el auténtico origen del nombre de la fuente.

Huerta de Juan Fernández (37)

Situada a la entrada del prado de Recoletos, al noreste de la villa, es uno de los lugares favoritos de la aristocracia ma-

drileña, que
batirse bajo
un tal Juan
Por eso se l

Alameda d
Esta espesa
nombre d
ba de pas
construir u
ta de ancho
los navales
II se conve
téntico nú
seos, de ju

Palacio de
En tiempo
al de San
cía con el
nasterio d
zo habilit
particular,
durante la
rey gustal
santos mu
el conde-
ta residen
las tierras
quitectos
construye
cinco pla
ques... y
más brill
Al puebl
pues se c
innecesari
obligado
te mil du
unido a l
zo que el
solamen
norte, de

Posada d
Esta es u
noctar si
cerrado
más bar
ro que la
cos com
y vino,
traiga s
puede c
as, siem
compra
guno de
vament
nen fan
viene a
que alg
se hace

drileña, que gusta de solazarse, *darse un verde* y hasta de batirse bajo la sombra de sus árboles. Recibe su nombre de un tal Juan Fernández, regidor en tiempos de Felipe III. Por eso se la llama también *Huerta del Regidor*.

Alameda del Prado (38)

Esta espesa alameda, situada al este de Madrid, recibe el nombre de paseo porque Felipe II, el rey prudente, gustaba de pasear por el entonces apartado lugar. Hasta ordenó construir un estanque de quinientos pies de largo por ochenta de ancho en el que se representaban farsas y espectáculos navales. El Prado un tanto tímido y recatado de Felipe II se convertiría con el hijo y nieto del monarca en un auténtico núcleo de intrigas y galanteos, de duelos y de paseos, de juegos de amor y de poesía.

Palacio del Buen Retiro (39)

En tiempos de Felipe II al paraje se le llamaba Huerto Real de San Jerónimo, aunque popularmente ya se le conocía con el mote de *Retiro*. Aquí se alzaba el pequeño monasterio de San Jerónimo, donde el piadoso Felipe II se hizo habilitar algunos aposentos especiales para su uso particular, y que se conocían como *el Cuarto Real*. Y es que durante la Cuaresma, o en caso de luto o de reflexión, el rey gustaba de apartarse del bullicio de la Corte tras los santos muros del monasterio. Con el fin de agasajar al rey, el conde-duque de Olivares decidió convertir esta modesta residencia en un lujoso Real Sitio. Para tal fin expropió las tierras de los pobres jerónimos, hizo traer afamados arquitectos y jardineros y, en solo tres años (1629-1632), construyó un conjunto de veinte edificios, seis estanques, cinco plazas, jardines, estatuas, fuentes, falsas grutas, bosques... y un pequeño teatro donde se estrenaron las obras más brillantes y celebradas de su tiempo.

Al pueblo nunca le gustaron ni el palacio ni los jardines, pues se consideraba que su construcción era un derroche innecesario. A pesar de ello, el municipio de Madrid fue obligado a costear parte de las obras (pagando más de veinte mil ducados). No obstante, lo precipitado de las obras, unido a la pésima calidad de los materiales utilizados, hizo que el edificio se deteriorara rápidamente. (Hoy en día solamente quedan en pie el *Casón del Buen Retiro* y el ala norte, donde se encuentra el *Salón de Reinos*).

Posada del Morlacho (40)

Esta es una de las posadas en las que el viajero puede pernoctar si llega a la Villa de anochecida, cuando ya se han cerrado las puertas de la tapia. No es ni la más cara ni la más barata, ni la más limpia ni la más sucia, y el posadero que la regenta no es más ladrón que los demás. Los únicos comestibles que puede ofrecer a sus huéspedes son pan y vino, pues es costumbre en estas tierras que cada uno traiga sus propias vituallas, que en todo caso el posadero puede cocinar. Si los viajeros llegan con las manos vacías, siempre pueden ir a alguna de las granjas cercanas a comprar a los campesinos todo lo necesario, o enviar a alguno de los chiquillos que rondan por la posada exclusivamente para tal menester. Los posaderos de Castilla tienen fama de ladrones, y muchos lo son, por lo que conviene al viajero no perder de vista sus pertenencias, no sea que alguna desaparezca. En caso de robo, el posadero no se hace responsable de cosa alguna.

Ideas de Aventuras

* Un amigo de los Pj aparece asesinado en los extramuros de la Villa. Los alguaciles se niegan a investigar el hecho, argumentando que su jurisdicción termina más allá de la tapia. Los Pj deberán investigar lo sucedido por su cuenta... quizá para descubrir que el asesinato se realizó **dentro** de los muros, que el cadáver fue arrastrado al exterior luego y que los alguaciles han sido sobornados por alguien **muy** poderoso...

* Paseando por la Alameda del Prado, los Pj oyen un desgarrador grito femenino pidiendo auxilio... Si acuden a ver qué sucede, se tropezarán con un apuesto galán defendiendo a una dama del ataque de media docena de malhechores, al mando de un gentilhombre ya algo entrado en años. Lo que no saben es que el anciano gentilhombre es el marido de la dama, que ha venido con sus criados a limpiar su honra con la sangre de la esposa adúltera y su amante. Ambos son personajes importantes en la Corte, así que, tomen el partido que tomen, los Pj se ganarán un enemigo en las altas esferas. Si los Pj deciden resolver la papeleta pasándolos a todos a cuchillo, aparecerán justo a tiempo los Alguaciles de la Villa, con intención de arrestar a todo el mundo y apalearlo al que ponga resistencia...

* Los Pj reciben el encargo de velar por la seguridad de un diplomático extranjero: concretamente de Omar-ibn-el-Abbasi, Bey de Orán, Almirante de Argel y embajador plenipotenciario de la Sublime Puerta (es decir, del Imperio Turco), que se encuentra alojado con su séquito en un ala del palacio del Buen Retiro. El turco ya cuenta con una guardia personal de 500 jenízaros, por lo que no mira con demasiados buenos ojos a los Pj, pensando que seguramente son espías del monarca español. En realidad todo se trata de una maniobra de un perverso personaje: Conrado de Ferragut, Caballero de Montesa y gentilhombre de palacio, está secretamente enamorado de una de las esposas del Bey, y que planea eliminarlo con la ayuda de varios asesinos profesionales, en el transcurso de una fiesta cortesana que tendrá lugar dentro de varios días. Los Pj deberán enfrentarse a esta intriga palaciega, a las suspicacias del infiel y de sus guardias, al mal estado del edificio (los muros se tambalean si se tropieza con ellos, si se grita mucho cae yeso del techo, etc)... y al acoso de las chicas del harén del Bey, que se vuelven locas por estos latinos tan bien plantados. ¿Podrá el grupo evitar un incidente diplomático... o lo provocará?

* Los Pj llegan a la Villa cuando las puertas ya están cerradas, y han de pasar noche en una de las posadas de los alrededores. Por desgracia, la posada que eligen ha sido tomada por una banda de forajidos, que ante la llegada de los Pj simulan ser clientes con el fin que el grupo se confíe y puedan eliminarlos sin problemas. Un miembro avisado del grupo puede darse cuenta de que algo va mal fijándose en la palidez del posadero y de su mujer, y del temblor de sus manos, fruto del más profundo de los miedos. Solamente la doncella de la casa mantendrá la calma, y procurará tontear con alguno de los Pj para llevárselo aparte y contarle la verdad...

Cronología del Madrid de los Austrias

1500. Nace Carlos de Gante, futuro Carlos I

1517. Llega a España Carlos I

1520. Doña María del Lago, esposa del Alcaide del Alcázar Francisco de Vargas, defiende Madrid del movimiento comunero.

1544. El cuerpo de Isidro Merlo y Quintana (más adelante, San Isidro) regresa a la parroquia de San Andrés, tras permanecer desde 1518 en la Capilla del Obispo.

Se concede a Madrid el título de *Villa Imperial y Coronada*

1558. Muere Carlos I

1561. Madrid es nombrada capital de las Españas.

1566. Primera imprenta madrileña: la de Juan de la Cuesta en la calle Atocha.

1598. Fallece Felipe II.

1599. Lope de Vega compone su poema *El Isidro*.

1601. Traslado de la Corte a Valladolid.

1606. Madrid recupera definitivamente la capitalidad.

1610. Lope de Vega compra la casa que fue de Ambrosio de Morales, cronista de Felipe II.

1615. Fundación de la Hermandad del Refugio.

1620. Beatificación de San Isidro.

Inauguración oficial de la Plaza Mayor, coincidiendo con las fiestas en honor del beato.

1621. Fallece Felipe III.

1622. Canonización de San Isidro.

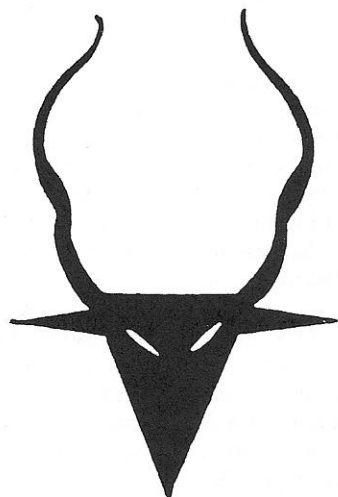
1656. Se imprime en Amberes el plano completo de la Villa y Corte, obra del artista Teixeira.

1661. Primera publicación de la *Gaceta de Madrid*

1665. Muere Felipe IV. Regencia de la reina doña Mariana de Austria.

1669. El cuerpo de San Isidro es trasladado de San Andrés a la capilla de San Isidro.

1700. Muere sin descendencia Carlos II.



Las distracciones de la Corte

*Mas yo con estas gradas me consuelo
de San Felipe, donde gran contento
es le ruego que digo lo que miento.
Por la mañana al irme vistiendo
prendo una mentirilla en mi mano
vengo luego y aquí la siembro
y crece tanto que de aquí a dos horas
hallo a quien con tal fuerza la prosiga
que a contármela vuelve con espiga.*

Agustín de Moreto

El ocio en Madrid

Bodegas y Bodegones

En la villa, las tabernas también reciben el nombre de Bodegas. Son locales poco iluminados, tanto más oscuros cuanto peor sea la fama del barrio donde se encuentran. Así, los recién llegados deben pararse en el umbral, y esperar a que sus ojos se aclimaten a la penumbra. Un tiempo precioso para que los de dentro puedan observarlos discretamente, y quizá desaparecer silenciosamente por la puerta de atrás.

Hay dos tipos de bodegas en la Villa: las que venden vino caro y de renombre, (y que no pasan de diez o doce) y las que venden vino barato, bastardo y anónimo, que serán unas cuatrocientas en todo Madrid. Está absolutamente prohibido que una Bodega venda los dos tipos de vino. El Bodeguero tiene, pues, que decidirse por una u otra clase a la hora de solicitar permiso para abrir su establecimiento (lo que no quiere decir que no venda el otro tipo de vino de tapadillo).

Las bodegas no tienen más decoración que los pellejos y las botas de vino que cuelgan del techo. Hace las veces de barra un par de tabloncillos puestos sobre algunos barriles. El acre olor a vino es tan intenso que anula completamente el hedor del patio trasero, que es costumbre que los clientes usen de letrina.

El vino ha de tomarse de pie, pues las autoridades de la Villa prohíben que las bodegas tengan bancos o sillas, posiblemente para evitar las reyertas que suele provocar la ingestión de bebidas espirituosas. No obstante, algunas tabernas grandes cuentan con algunas mesas de madera basta en un rincón, y largos bancos para sentarse, conseguidos posiblemente a base de llenar la bolsa de la autoridad competente.

Vinos caros y famosos son los de Yepes, Toledo, Ocaña, Alanís o Pinto. Los tipos realmente duros suelen trasegar el Mosto de Toro, un vino blanco, casi dorado, áspero pero reconfortante. Los que prefieren vinos más suaves pueden pedir el Clarete de Ojo de Gallo de La Sagra, o el nuevo vino andaluz de Pedro Ximenez de Montilla, creado en 1604 a raíz de unos esquejes de uvas alemanas que el soldado Pedro Ximenez se trajo de tierras del Imperio. Pero el mejor vino de España (según Fray Antonio de Guevara) es el San Martín de Valdeiglesias, denominado popularmente *vino del santo*. Es un vino blanco, que en verano se suele tomar enfriado con nieve.

Pero si lo que se busca es llenarse bien la barriga, el visitante tendrá que dirigirse a uno de los numerosos Bodegones (también llamados Mesones) de los que tan bien surtida

está Madrid, pues en una Bodega está absolutamente prohibido servir nada de comer.

Un Bodegón es un buen negocio, pues más de la mitad de la población de la Corte es cliente habitual de ellos. Los platos habituales que pueden degustarse en ellos son la Mano (Pezuña cocida) de Ternera, el Carnero Verde (aderezado con especias y verduras), el Mirrauste (Carne con especias, almendras, canela, limones y nueces), el Jigote de Carnero (Pierna de carnero adobada con limones, vino y especias), la célebre Gallina en Pepitoria (guisada con pimienta y yema de huevo) y especialmente la Olla Podrida, plato siempre presente en los Bodegones, y que es antepasado del actual Cocido madrileño. Bolsillos escasos de recursos deberán contentarse con los llamados *platos baratos*, aunque no por ello menos sabrosos: Callos cocidos, Albondiguillas y Grosura (despojos fritos como sesos, lenguas, bofes o criadillas).

Recomendamos al forastero la Taberna de los Cien Vinos, propiedad del italiano Lorenzo Apoloni, proveedor de Su Majestad, en la que pueden degustarse, además de los vinos antes citados, delicadezas como el vino de guindas, el vino de Candía, de Lucena, y sus famosos *vinos compuestos* (mezclas de vinos, a los que a veces añadía frutas y aguardiente, formando algo parecido a nuestra sangría de hoy en día). Una bodega más al uso y más modesta es la Taberna de Lepre, una de las más famosas y mejor abastecidas de la Villa, entre cuyos ilustres clientes se cuenta nada menos que don Francisco de Quevedo, el cual la cita en uno de sus famosos poemas (ver **Personajes...**). Para comer bien, puede uno dirigirse al cercano Bodegón de Maese Pedro, situado en la calle del Lobo.



Corrales y Comedias

Las obras teatrales (llamadas genéricamente comedias, aunque se trate de dramas, para diferenciarlas de los Autos Sacramentales) son especialmente apreciadas en Madrid, Sevilla, Valencia y Barcelona. Al principio, la temporada teatral empezaba el día de la Pascua de Resurrección para terminar el último día de Octubre (más o menos como la temporada taurina actual), pero pronto se amplió a todo el año, excepto durante la época de Cuaresma.

La Villa es una de las ciudades de Europa donde se disfrutaban de más y mejores representaciones escénicas. Esto debe agradecerse al comediante toledano Naharro, que a mediados del siglo XVI realizó numerosas innovaciones tanto en la escena ("efectos especiales" como nubes, truenos relámpagos, etc, mejorando el acompañamiento musical a las obras, quitando barbas y máscaras a los actores, etc) como en las obras en sí mismas (introducción de nuevos argumentos y personajes, y situaciones emocionantes y espectaculares, como batallas y desafíos singulares a espada). Las representaciones se realizan en los patios interiores de las manzanas de casas, que muchas veces suelen usarse como almacenes y *corrales* (de ahí su nombre). Posteriormente, se habilitarán edificios destinados exclusivamente a ese uso, y se popularizará el nombre, más culto, de Teatros.

La forma y disposición de estos Corrales es la siguiente: Se entra a ellos por un zaguán estrecho, techado, que desemboca en un patio al aire libre. La escena está al fondo. En los laterales y sobre el zaguán de acceso hay unas galerías de tres pisos, con palcos y barandillas. El acceso al patio cuesta medio real por persona, y da derecho a ver la obra de pie. Si se quiere una localidad más cómoda, hay que pagar un suplemento: un real por una localidad de asiento, o seis reales por un balcón, en el que caben hasta cuatro personas.

Las localidades de asiento son las *gradas*, dispuestas a los lados y al fondo del patio. Suelen ser ocupadas por la gente de clase media (artesanos, comerciantes, etc) y las dos filas de *bancos*, reservadas normalmente a catedráticos, intelectuales y literatos. Están situadas justo frente al escenario y sirven de separación física entre éste y el patio. Los balcones (o aposentos) tienen celosías de madera, de manera que se puede ver sin ser visto. Eso da lugar, muchas veces, a que sean usados para citas galantes, y que sus ocupantes se preocupen bastante poco del espectáculo.

En caso de que el espectáculo no guste al público, éste no tiene el menor reparo en silbar a los cómicos, o arrojarles frutas u objetos, llegando incluso a invadir la escena (a la manera de los Holligans de nuestro fútbol actual)... para lo que, por supuesto, pasan previamente por encima de los doctos y atribulados intelectuales de los bancos. Los espectadores del patio (llamados *Infantería* porque están de pie) también pueden intentar asaltar la escena porque determinada comedia los entusiasma demasiado, o porque les haya gustado tanto la obra que quieran sacar a hombros a los actores.

Para que esto no se produzca con excesiva frecuencia los comediantes suelen tutelarse con Cofradías o Hermandades Religiosas, cuyos miembros, a cambio de una parte de los beneficios, ejercen de *guardias de seguridad* durante la función. Dos de las principales Hermandades religiosas que se dedican a esto (y con mucho entusiasmo por su parte) son la Cofradía de *La Pasión* y la de *La Soledad*. Se rumorea que, de hecho, aquel grupo de comediantes que no se procure los buenos servicios de una Cofradía tendrá problemas... serios

problemas. (Posteriormente, en 1624, los cómicos crearon su propia cofradía, la *Cofradía de la Novena*).

En el siglo XVII hay en Madrid ocho Corrales:

- * *Corral de la Pacheca*, frente al convento de Santa Ana (donde hoy se encuentra el Teatro Español).
- * *Corral de la Cruz*, en la calle de la Cruz.
- * *Corral de la calle Príncipe*.
- * *Corral de la calle del Sol*.
- * *Corral de la calle del Lobo*.
- * *Corral de Antón Martín*, a beneficio del Hospital de las Bubas.
- * *Corral de la calle Toledo*.
- * *Teatro de los Caños del Peral*. (Hoy Teatro Real).

La representación se inicia a las dos de la tarde durante los meses que van de Octubre a Abril, según normativa gubernamental, para evitar que se salga del teatro de oscuridad, ya que la Villa carece de alumbrado público. En Primavera el horario se retrasa hasta las tres, y en Verano hasta las cuatro. Anteriormente los días de comedia eran los domingos y los días de fiesta, pero en la actualidad los habitantes de la Villa y Corte disfrutaban de dos sesiones a la semana, además de los domingos. Solamente se cierra por Cuaresma, desde el Miércoles de Ceniza hasta la Pascua de resurrección, aunque para no privar completamente al público de diversión suelen organizarse funciones de títeres.

Según la norma implantada por Lope de Vega, el espectáculo empieza con una *loa*, un pequeño poema en la que el recitador se congracia con el público elogiando la belleza de la ciudad, al mismo tiempo que recita la introducción de la obra que se va a representar, presentando a los personajes y explicando su situación. La comedia en sí consta de tres *jornadas* (actos). Entre el primer y el segundo acto, para distraer al público mientras se cambian los decorados, se representa un *entremés*, pieza cómica de una media hora de duración, en la que intervienen a lo sumo dos o tres personajes y que suele tratar sobre temas de actualidad. Muchas veces son improvisados a partir de los chismorreos de los Mentideros.

Durante el segundo entreacto se hace un *baile*, a menudo de carácter exótico. Los bailarines van vestidos de indios, turcos, pastores griegos, etc. La música se hace con vihuelas, tamboriles, sonajas y arpas, y se cantan coplas referentes al argumento. El baile es muy celebrado entre la *Infantería*, pues les permite entrever las piernas de las bailarinas. Tras la última jornada de la obra se puede rematar el espectáculo con otro entremés, aunque lo más frecuente es representar una *jácara* o una *mojiganga*. La *jácara* es una representación parecida al entremés, pero en la que los actores hacen el papel de pícaros o rufianes, y que se interpreta en el llamado *lenguaje de germanía*, (argot propio de las gentes del hampa). Una *Mojiganga*, por el contrario, no es una forma de representación teatral, sino un desfile de personajes disfrazados grotescamente con *notes* colgados de sus espaldas.

Durante tan largo espectáculo el espectador puede entreteener el estómago comiendo avellanas nuevas o ciruelas de Génova, o beber algunos cuartillos de vino. Varios vendedores ambulantes se pasean entre el público, ofreciendo silenciosamente su suculenta mercancía por algunas monedas de cobre.

Según Agustín de Rojas Villandrado, ocho son las formas de agruparse y representar de los cómicos del siglo XVII:

* *Bululú*: "Es un representante solo, que camina a pie, y pasa su camino; entra en un pueblo, habla al cura y dícele que sabe una comedia y alguna loa, y que reúna al médico y al boticario y se la dirá. Súbase sobre un arca y va diciendo: Ahora sale la dama y dice esto, y esto, y va representando, y después pide limosna en un sombrero... Y el cura le da un plato de sopa y duerme en el pajar."

* *Ñaque*: "Es dos hombres; éstos hacen un entremés, algún poco de un acto; llevan una barba de zamorro, tocan el tamborino y cobran a ochavo; duermen vestidos, caminan desnudos, comen hambrientos, y espúlganse el verano en los trigos, y el invierno no sienten con el frío los piojos."

* *Gangarilla*: "Son tres o cuatro hombres, y un muchacho que hace la dama. Buscan saya y toca prestada (y algunas veces se olvidan de devolverla), hacen dos entremeses de bobo, cobran a cuarto, pedazo de pan, huevo y sardina, y todo género de zarandajas..."

* *Cambaleo*: "Es una mujer que canta y cinco hombres que lloran; éstos traen una comedia, dos autos, tres o cuatro entremeses, un lío de ropa que lo puede llevar una araña. Cobran a seis maravedises."

* *Garnacha*: "Son ya cinco o seis hombres, una mujer que hace la dama primera y un muchacho que hace la segunda. Ya este grupo duerme en las posadas, alquilando una cama para cada dos o tres, y llevan un burro para transportar el hatillo escénico."

* *Boxiganga*: "Lleva dos mujeres, un muchacho y seis o siete compañeros. Ya éstos alquilan un patio, montan un escenario, y cobran en la puerta la entrada a los espectadores."

* *Farándula*: "Es la víspera de la Compañía, y en ella hay toda clase de tipos, el enamorado, el celoso, el tímido, y teniendo que convivir con el trabajo y en los viajes y hospedajes, no es raro que surjan entre ellos rencillas y peleas."

* *Compañía*: "Es la más completa y numerosa, pero solamente actúa en las ciudades importantes. En ellas hay toda clase de gusarapas y sabandijas; entrevan cualquier costura, saben de mucha cortesía, y hay gente muy discreta, hombres muy estimados, personas muy conocidas y hasta mujeres honradas (que donde hay mucho es fuerza que halla de todo). Traen cincuenta comedias, trescientas arrobas de hato, dieciséis personas que representan, treinta que comen, uno que cobra y Dios sabe el que hurta..."

La diferencia entre la Compañía y la Farándula no reside en la calidad de la representación ni en el repertorio, sino en que las primeras disponen de una *patente real* para actuar. Esta licencia limitaba la cifra de las compañías para evitar que la excesiva competencia entre ellas obligara a disminuir los precios por representación y empobreciera la calidad del espectáculo. En las Españas solamente pueden haber ocho compañías (a partir de 1615, doce). Evidentemente, coexisten con varios cientos de farándulas.

Pasear y darse un verde.

Pasear es la distracción de moda de la nobleza madrileña, que, aunque vestida con ropas severas de tonos graves, gusta de exhibirse. Evidentemente no lo harán a pie, en una villa de escasísimas calles empedradas y de cloacas

casi inexistentes, sino en carruaje, auténtico símbolo del rango social que ostenta su ocupante: Cuando más suntuoso es el modelo del coche de caballos (o mulas) que se usa para dar el paseo, de más rancio abolengo y distinción ha de ser el que viaja dentro. Aquellos pícaros y farsantes que hacen ostentación de una nobleza que no tienen se arriesgan a sufrir un severo castigo por parte de las autoridades, así como padecer el escarnio público, lo que equivale a su muerte en la vida social de la Villa y Corte.

Solamente los Príncipes, Duques o Arzobispos pueden llevar coches de cuatro caballos. Los demás han de contentarse con carruajes tirados por dos animales, sean caballos o mulas, y si el capital o la nobleza no alcanzan para tanto, tienen que conformarse con una silla de mano o palanquín que lleven dos sufridos criados. Por otra parte, aquellos que no puedan permitirse tener coche propio, pueden alquilarlo por unas horas o días en la plaza de los Herradores.

El coche es de gran importancia en los asuntos amorosos, ya que una dama que se precie como tal no puede salir a la calle sin ir acompañada de dueña, escudero y paje. Al cruzarse dos carruajes, es obligado parar para intercambiar saludos, y si los ocupantes de uno de los coches son galanes y las del otro damas solas a los saludos pueden seguir los galanteos. Como bien nos dice el viajero francés Herrault, las buenas costumbres indican que, cuando un hombre se encuentra con un carruaje en el que viajan damas solas, debe decirles algo alegre y con doble sentido, a lo que las damas le han de responder con mucha vivacidad, si no con descaro.

Es normal que los amantes acuerden *encuentros casuales* de esta guisa... e incluso que se produzca un rápido trasvase de ocupantes de un vehículo a otro. Estas *paradas galantes* pronto provocaron que los paseos dejaran de realizarse por las calles y plazas de la Villa, trasladándose a las (más discretas) zonas verdes que rodeaban la ciudad: *La Alameda del Prado*, llamada *Paseo* porque Felipe II solía pasear por ella; *La Huerta de Juan Fernández*; y los jardines del Palacio de *El Buen Retiro*. De ahí la expresión "*darse un verde*", que puede significar dar un paseo... o tener un escaqueo amoroso (y a menudo, ambas cosas a la vez). Estas aventuras, por otro lado, no están exentas de riesgos, ya que si a los amantes se les va el santo al cielo y les coge la oscurecida en los descampados, pueden ser presa fácil de los ladrones, pícaros y valentones que toman al asalto dichos lugares al abrigo de la oscuridad...

Pero con todo, el lugar favorito de los madrileños, al menos durante el verano, es el río Manzanares. Durante el estío disminuye tanto su cauce que por sus arenas pasean las carrozas de los poderosos. De todos modos, poca o mucha, hay agua, y los humildes acostumbran a aliviarse de los agobiantes calores de Julio y Agosto bañándose en él, aunque muchas veces para ello hay antes que excavar en el lecho arenoso del río para que salga agua suficiente. Evidentemente, tanto hombres como mujeres se bañan desnudos, para escándalo de los moralistas y regocijo de los curiosos, ante lo cual han empezado a instalarse desde hace algunos años balnearios de madera, donde por pocas monedas tanto el natural como el extranjero pueden refrescarse al abrigo de miradas indiscretas.

En la Alameda del Prado y a lo largo del río Manzanares se instalan con el buen tiempo vendedores ambulantes, que ofrecen a los paseantes agua fresca, fruta o dulces (como tortitas de leche).

Los Autos de Fe

Otro de los grandes espectáculos que ofrece la Villa y Corte son los solemnes Autos de Fe que periódicamente organiza la Inquisición en la Plaza Mayor, y a los cuales acude la nobleza y el populacho como si de cualquier otro festejo se tratara. Es posible que el extranjero, en especial si no es de las Españas, encuentre el Auto de Fe trágico, incluso cruel. Se ha llegado a decir de la Inquisición que nació con los Reyes Católicos, fue apenas consentida por Carlos I, apoyada por Felipe II, secretamente combatida por Felipe III y protegida hasta la exaltación por Felipe IV (¡el más frívolo de los Austrias!). Sea como fuere, y pese a que jurídicamente la Santa Inquisición no es más que un organismo de la monarquía de igual título que los demás Consejos, en la práctica se trata de una casta superior, con poder sobre toda la jerarquía social, y que a menudo se enfrenta (y con éxito) con los demás Consejos e Instituciones. Pero sigamos el viejo proverbio popular (*Con la Inquisición, chitón*), no sea que alguno de los 20.000 familiares del Santo Oficio se tropiece con este escrito. (Para los que deseen saber más sobre tan espinoso tema, les remito al capítulo correspondiente de **Rinascita**).

Sobre los Autos de fe en sí, nos ceñiremos a la descripción (bastante objetiva) que de ellos hiciera en su día el viajero francés Barthelemy Joly, limosnero del rey de Francia y adjunto del abad general del Císter:

"El Auto de Fe se produce una vez efectuadas ya las pesquisas, detenciones, interrogatorios y torturas, cuando el reo ha confesado y se ha dictado sentencia. Entonces se lleva a cabo esta curiosa ceremonia, destinada a reconciliar a la oveja descarriada con el único Dios verdadero. Sacan a los presos de amanecida, cuando se dicen las primeras misas y los comercios aún no han abierto. Para ello se forma una procesión encabezada por el estandarte blanco y negro de la cruz, al que siguen otros estandartes similares mostrando cruces o imágenes de Jesucristo. Los que llevan los estandartes son todos ellos gente noble y principal, y van vestidos con austeros ropones negros. Tras ellos, vestidos de igual guisa, van la gente del pueblo, portando grandes cirios encendidos, y tras ellos los religiosos, sea cual sea la orden en que militan. Tras ellos, los condenados, vestidos con la túnica del sambenito, con una corzoza (especie de mitra) en la cabeza, con los pies descalzos y con una pintura al cuello representando la pena que van a sufrir. Van escoltados por dos *familiares* de la Inquisición, uno a cada lado, y están atados con una cuerda al cuello. Tras ellos cierran la comitiva los funcionarios de la Inquisición: oficiales, secretarios, fiscales... y finalmente los Señores Inquisidores junto al Obispo de la ciudad, que estará presente representando al Papa.

La procesión, cantando (en latín) el Credo en voz baja, se encamina hasta una gran plaza pública elegida de antemano (en Madrid, normalmente la Plaza Mayor). Allí se ha preparado con antelación un gran tablado de madera, con tres graderías de bancos a los lados y al fondo, alzados progresivamente, a la manera de las aulas de la Universidad. Inquisidores y reos suben a las graderías centrales, sentándose los reos en las más elevadas: Los condenados a muerte arriba, los condenados a galeras abajo, los que han de ser azotados en las gradas inferiores, casi al mismo nivel que los Señores Inquisidores y el Obispo, sentados bajo un rico dosel. El resto de los funcionarios de la Inquisición (incluidos los Familiares que vigilan a los reos), se acomodan en los bancos libres. En las graderías de la de-

recha se acomodan los canónigos de la ciudad y el clero en general; en la izquierda, los miembros de la justicia. De pie en la plaza se agolpa la multitud, silenciosa y sombría.

En el tablado hay un altar también de madera, donde se encuentra la Biblia, unas llaves grandes que representan las del Paraíso y una imagen del Cristo crucificado. El obispo del lugar (o a veces, un dominico) se coloca frente al altar y lanza un agresivo sermón destinado a provocar el horror y el terror a los castigos inquisitoriales, que no son nada comparados con los castigos que esperan a los pecadores en el Infierno. Terminado el sermón, uno de los secretarios lee uno a uno los nombres de los condenados, el crimen que cometieron y su propia confesión (voluntaria o no, poco importa), así como el castigo que les va a ser impuesto. El reo debe escuchar todo ello de pie en mitad del tablado central, encima de un taburete y con un cirio en cada mano. Al finalizar, se hacen cargo de él los representantes de la justicia secular, que ejecutan la pena en el mismo instante, según el orden prescrito: las de muerte primero, luego las demás. En ocasiones, esta macabra ceremonia se prolonga durante varios días..."

Corridas de Toros

No es conveniente que el viajero abandone la Corte de las Españas sin antes contemplar, al menos una vez, el espectáculo de las corridas de toros, antes único en el mundo, aunque ahora, con la expansión del Imperio Español, se está importando a otros lugares. Con todo las de la Villa de Madrid son, de largo, las de mayor renombre y fama, quizá debido a la asistencia Real.

Dicen los entendidos que ya los musulmanes andalusíes practicaban, desde antiguo, el arte de lancear a los toros, y enseñaron su costumbre a los cristianos, los cuales pronto se aficionaron a ella, pues era un deporte viril que les permitía a la vez impresionar a las damas y ejercitarse con las armas.

Las corridas se llevan a cabo en la Villa siempre el lunes, ya que el Domingo era el día del Señor, y no estaría bien que se dedicara Su Sagrado Tiempo a ejercicios frívolos.

Este curioso deporte se puede practicar de dos maneras: a caballo o a pie. El primer modo suelen emplearlo los nobles, que, acompañados de una cuadrilla de media docena de criados, parientes o amigos, se enfrentan con un toro bravo montados en rápidos y resistentes caballos, armados con lanzas largas, que llaman garrochones, o "*rejones de muerte*". Los jóvenes aristócratas se dedican a este deporte para probar su destreza con el caballo y también como ofrenda amorosa a su dama, aunque todos coinciden en que hay escaso riesgo para los caballeros, ya que entre todos aturden al toro, distrayéndolo si consigue destripar algún caballo con sus cuernos. Es un espectáculo vistoso, en el que sobre todo destacan los buenos jinetes. Los caballeros suelen ir disfrazados de manera extravagante, ya sea "*a la cazadora*" (con tonos verdes), "*a la turca*" (con turbantes y ropas de aspecto oriental), "*a la italiana*" (con calzas, calzones cortos, camisas anchas y coletos -chaquetillas- muy ajustados)... o simplemente visten el traje oscuro, habitual de la corte, pero adornado con bordados de plata y oro.

Pero el correr (o burlar) del toro también puede hacerse a pie, vestido con blusa o casaca suelta y calzón, y armado con cuchillo o espadín y rodela. Los que así justan con el toro reciben el nombre de *toreadores de banda*, y lo esperan a pie firme, esquivándolo en el último momento y asesiándolo la cuchillada cuando pasa por su lado. Hay quien

cambia la rodela por la capa, enrollada en el brazo izquierdo, que es de color rojo para excitar al toro y burlarlo en el último segundo. Otros (los menos) prescinden de defensas y se enfrentan al toro armados con pesados montantes (espadas a dos manos), golpeándoles en la testuz cuando la bajan para embestir. Burlar al toro de esta manera se considera de segunda categoría, y ningún noble con un mínimo de dignidad se aviene a ello. Por el contrario, entre el pueblo llano y sobre todo entre los rufianes de la Villa es deporte muy celebrado, y es común que salten a la plaza uno o más *ventureros*, individuos que, (a la manera de nuestros espontáneos de hoy) se lanzan sobre el toro sin previo ajuste o acuerdo con la autoridad. Los accidentes fatales suelen ser comunes, pero si el venturero se porta bien es costumbre darle algo de dinero, y quizá lo contraten como toreador de banda.

Se celebran esporádicamente corridas de toros en varios puntos de la Villa: Los cortesanos del Rey y los aristócratas suelen lancear toros de tanto en tanto en la explanada del Campo del Rey, situada junto al Alcázar (más o menos donde hoy está la plaza de la Armería). También, en ocasión de fiestas reales, se suele improvisar una plaza en los jardines del palacio del Retiro.

El pueblo llano también disfruta con este deporte, y para ello el Ayuntamiento de la Villa suele habilitar tres plazas: la de Antón Martín y la de la Cebada (que cierran con carros) y, cómo no, la socorrida Plaza Mayor, en la que se celebran corridas de mayor categoría, a las que asiste muchas veces la nobleza madrileña y en ocasiones hasta la familia real.

Algunos nobles, muy aficionados al lanceo de los toros, disponen de sus pequeñas plazas de gradas de madera, privadas, como es el caso de la del Duque de Lerma. (Situada donde hoy está la plaza Neptuno, en el Sitio del Prado). Como complemento a las corridas de toros suelen realizarse juegos de cañas. Se trata de una transformación de los torneos medievales, y consiste en una carrera entre varias cuadrillas de jinetes, que se asaetea unas a otras con lanzas de caña. El jinete debe, en todo momento, mantener su caballo a galope tendido. La mitad de los caballeros suelen vestir a la mora, y la otra mitad, de cristianos.

Como detalle curioso no podemos dejar de mencionar que el afortunado poseedor de un balcón que dé a una plaza donde se celebre un espectáculo de toros no puede disfrutarlo para él y su familia: está obligado a cedérselo a quien la autoridad disponga (normalmente cortesanos o gente influyente)... sin percibir nada por ello, aunque los más espabilados suelen preparar refrescos y un aperitivo para conseguir así alguna propinilla... ¡y quien sabe si no un favor cortesano!

Fiestas populares

No podemos finalizar este largo parlamento sobre el ocio en la Corte sin citar, aunque sea brevemente, las muchas fiestas, romerías y verbenas de que disfruta la Villa de Madrid. En ella solamente se trabaja 272 días al año, ante las quejas de beatos y moralistas, que afirman que tanta diversión no es buena, y que recuerda más al viejo *panem at circenses* de los paganos romanos que a otra cosa. Sugieren los pesimistas y cenizos que las cosas no van como debieran, que el Imperio está en decadencia y que tanta fiesta y tanta bulla es solamente una manera (eficaz pero costosa) de taponar los ojos y boca al pueblo.

La fisonomía de la Villa cambia con la fiesta, que suele durar varios días: se engalanan con colgaduras los edificios,

se tapizan con ramas verdes los barrizales de las calles, se colocan arcos triunfales por toda la ciudad... ¡y muchas veces el rey o el municipio pagan el vino!

Los regocijos populares más típicos del Madrid del siglo XVII son:

Enero

* Nochevieja: Se acostumbra a celebrar una suculenta cena familiar (dentro de la medida de las posibilidades de cada uno) y al terminarla, ir a escuchar la misa de medianoche en alguna iglesia o convento de los que tan bien surtida está la villa. (Lo del reloj de la Puerta del Sol no será hasta el año 1860). En estas fechas es costumbre comer dulces caseros, unas tortas de almendras y piñones, posiblemente herencia morisca. También son muy celebradas las rosquillas, en especial las de Fuenlabrada.

* Romería de San Antón (17 de Enero): En esta fecha las gentes del campo y de la ciudad se reúnen, mezclados en alegre confusión, en el cerrillo del Altozano, al lado del cementerio de San Jerónimo (donde hoy se encuentra la fuente con la estatua del ángel caído, en el Retiro). Allí se alza la ermita de san Blas. Los del campo llevan sus animales para que sean bendecidos en la ermita, y así librarlos de enfermedades durante todo el año. Por ello se juntan centenares de cabezas de ganado de todo tipo, en especial cerdos, pues aunque San Antón es patrón de todos los animales, en este siglo se le relaciona especialmente con el cerdo. Entre los porquerizos se celebra una costumbre bárbara y pagana, elegir un *rey de los cochinos*. Como el vino corre como el agua, el festejo suele terminar en escenas irreverentes y riñas sangrientas, que las autoridades (y en especial la Iglesia) no ven precisamente con buenos ojos...

Febrero

* Romería del Cristo y los tres santos (3 de Febrero): Se celebra también en la ermita de San Blas. Al lado de la ermita está el manantial de Santa Polonia, cuyas aguas se consideran milagrosas, por lo que es buena y santa costumbre beberla en estas fechas (aunque no por ello las buenas gentes se olvidan de la bota de vino, el tasajo, el torrezno y la tortilla). (Hoy la ermita ya no existe, pero las imágenes del Cristo, de san Blas, de santa Polonia y del santo Ángel que se guardaban en su interior se encuentran en la iglesia de San Jerónimo).

* Carnaval: Antes de la Cuaresma se celebra esta fiesta de locos, quizá la más importante porque en ella participa literalmente toda la población. Carece de fecha fija, aunque termina siempre la víspera del Miércoles de Ceniza. En ella se festeja la libertad de poder comer carne antes de Cuaresma, pero además se ridiculiza a las jerarquías, pudiendo durante esos días liberarse del grupo social en el que uno está inmerso: Todos salen a la calle vestidos de la manera más grotesca y extravagante posible: los aristócratas y los ricos vestidos con trajes de fantasía, siguiendo la moda impuesta en Venecia durante los siglos XV y XVI y paseándose por las calles en sus lujosas carrozas. Otros prefieren ridiculizar a instituciones o personalidades públicas vistiéndose de *Mojiganca*, a la manera de los actores de los corrales (ver **Corrales y Comedias**).

Los pobres acostumbran a vestirse con ropas viejas, muchas veces del sexo contrario, tiznándose la cara con carbón o porquería, o colocándose un pañuelo viejo en la cabeza. Las algaradas de Carnaval suelen terminar con borrachera... y muchas veces a puñaladas, cuando se excitan los ánimos.

Bromas típicas de Carnaval son arrojar cáscaras de naranja rellenas de uvas machacadas, mantear a algún incauto, poner cuerdas disimuladas en las callejuelas para que tropiecen los desprevenidos, arrojar sobre la muchedumbre agua sucia o gatos enrabietados... etc

El fin de la fiesta llega cuando se ahorca al *pelele* (una figura de trapo vestida con ropas de hombre). Entonces los ánimos vuelven a su cauce y se inicia la Cuaresma.

Nota del autor: recomiendo comparar esta fiesta con la descripción de las fiestas de *Carnestoltes* catalanas (**Dracs**, pág. 15).

Marzo

* Cuaresma: Durante estos días en la Villa de Madrid se acostumbra visitar la *cara de Dios*, retrato auténtico de la faz de Cristo que se guarda en la capilla de la plaza de los afligidos.

Abril

* Romería del Trapillo (25 de abril). Se tiene la costumbre, en esta fecha, de ir a la ermita de San Marcos, cercana a la puerta de Fuencarral (cerca de la actual Glorieta de Quevedo). La tradición exige que se vaya con la ropa más vieja y usada que se tenga (es decir, prácticamente con andrajos).



Mayo

* Fiesta de Santiago el Verde (Santiago el Menor, 1 de Mayo). Se celebra en el Sotillo, una isla del río Manzanares cercana al puente de Segovia, junto a las ruinas de la ermita de San Felipe y Santiago. (Esta isla ha de-

saparecido hoy en día debido a la canalización del Manzanares).

* Fiesta de las Mayas (3 de Mayo). La Maya es la reina de mayo (Maya: "guapa de mayo". Hay quien dice que de ahí viene el nombre de "maja"). Se elegía una Maya por cada barrio de la villa (al estilo de los actuales concursos de belleza). Aparte de su hermosura, era requisito indispensable el ser doncellas.

* Fiesta de San Isidro (15 de Mayo). Este santo fue beatificado en 1620 y canonizado en 1622, pero siempre ha sido objeto de la devoción popular de los madrileños (21 años antes de su canonización Lope de Vega había compuesto ya su poema *El Isidro*). La gente venera al santo visitando sus restos en la capilla que lleva su nombre, y en estas fechas yendo de romería a su ermita, situada más allá de los puentes de Toledo y Segovia.

Junio

* Corpus (primer o segundo jueves de Junio). Al igual que en otros lugares (ver **Dracs**, pág. 16), en la Villa la principal característica de esta fiesta en honor de la Eucaristía es la Procesión. Pero en Madrid no hay una, sino tres:

La víspera de la fiesta recorre las calles principales de la Villa el *Mojigón*, un cortejo que anunciaba la fiesta, y que estaba formado por un personaje vestido como un fantoche, con ropas anchas y sueltas, de color rojo. Se le llama *Cachidiablo* (en otros lugares de Castilla, *Moharracho*) y se dedica a asustar a los niños. Junto a él recorren las calles una docena de tambores y clarines, normalmente soldados de alguno de los regimientos acuartelados en la ciudad, y un niño vestido de arcángel, que de cuando en cuando obliga al Cachidiablo a arrodillarse ante él, como símbolo del poder de Dios frente a las fuerzas del Infierno.

El día del Corpus por la mañana tiene lugar la Procesión propiamente dicha, en la que intervienen representantes de la municipalidad, del ejército, cofradías, hermandades religiosas y las comunidades religiosas de todos los conventos y parroquias de la ciudad, con sus cruces y pendones. Las calles se cubren de toldos, el suelo se tapiza con retama. Un espectáculo grandioso y solemne, como solamente pueden serlo en esta nuestra Villa, Corte de los Austrias españoles. Espectáculo que, como en otras partes, no carece de elementos paganizantes: tras el Santísimo desfila una figura llamada *Tarasca*, que representa a la meretriz de Babilonia citada en las Sagradas Escrituras. Tiene el aspecto de una especie de reptil, que se dedica a cazar con la boca los sombreros de los espectadores de la procesión. Detalle curioso también, y que suele sorprender al forastero, es que a la procesión del Corpus solamente pueden asistir hombres: las mujeres han de contentarse con verla desde las ventanas o balcones.

Por la tarde del mismo día del Corpus hay una tercera procesión, mucho más modesta, que sale del barrio de San Andrés recorriendo la Plaza de la Cebada, las Visitillas, los Terceros y la plazuela de los Carros. La llaman *la Procesión Minerva*, y según cuentan es una procesión antiquísima, en la que se celebra la consagración de un templo de Minerva (que por allí se encontraba) en templo cristiano. Hay quien dice que esta procesión no es lo que parece, y que quienes la realizan practican en realidad cultos extraños, quizá judaizantes o brujeriles. Pero hasta ahora, las

pesquisas que haya hecho o haya dejado de hacer la Inquisición no han dejado nada en claro.

El acontecimiento más sonado de la fiesta del Corpus es, sin embargo, la representación de los *Autos Sacramentales*, piezas teatrales de carácter sacro y alegórico, cuyo fin último es, evidentemente, exaltar y enaltecer el sacramento de la Eucaristía. Las diferentes compañías teatrales compiten entre sí para ser encargadas de representarlos, ya que ello les da la fama de ser la mejor. Se dice, y con bastante razón, que los mejores son los que escribe don Calderón de la Barca.

El día del Corpus se realizan dos representaciones de los Autos Sacramentales: Una en Palacio, para la familia real y los cortesanos, y otra en la Plaza Mayor, para el pueblo llano.

* Sanjuanada: verbena de San Juan, y fiesta del día siguiente. La más famosa de las fiestas nocturnas.

Julio

* Verbena del Carmen (15 y 16 de Julio). Se trata de una fiesta nocturna popular que se celebra ante la iglesia de San José de la Orden Carmelitana. En ella se baila, se bebe, se canta y se ríe, y más de una vez el Diablo mete el rabo, provocando alguna riña... o algún embarazo.

Nota: Las verbenas de San Antonio (12 de Junio), de Santiago (25 de Julio) y de la Paloma, (15 de Agosto), de gran tradición en Madrid, son posteriores a la época.

Septiembre

* Feria de San Mateo (25, 26 y 27 de Septiembre). Se tiene por una de las ferias más antiguas de la península ya que el privilegio de su celebración fue expedido nada menos que por Juan II, padre de Isabel la católica, en los primeros años del siglo XV. Se trata de una feria de ganados, que abarca toda la calle de Alcalá, y en ella pueden comprarse puntas de ganado, vacadas enteras o pjaras de cochinos. ¡Que no es feria de pedazos de animales muertos, sino de animales vivos y enteros! Alrededor de la feria, como en todas partes, pululan los vendedores de vinos y refrescos, las busconas, los matasietes, los mendigos y los pícaros, siempre sensibles al olorcillo del dinerillo fresco.

* Feria de San Miguel (28, 29 y 30 de Septiembre). Se celebra en el mismo sitio y tiene el mismo carácter. No se trata más que de una maniobra astuta de los ganaderos de la Mesta, que así prolongan la feria ganadera toda una semana, burlando el precepto de que una feria solamente puede durar tres días.

Noviembre

* Romería de San Eugenio. (15 de Noviembre). Esta romería se realiza en el monte del Pardo, al que normalmente el pueblo llano no tiene acceso, por ser *sitio real*. Según se cuenta, el Pardo había sido antiguamente propiedad del municipio de la Villa, que lo cedió al rey conservando el privilegio de disfrutarlo un día al año. Por ello ese día es tradición pasarlo en el campo, visitando la ermita del santo y comiendo luego (si el tiempo lo permite) bajo las encinas del lugar.

Diciembre

En este mes no hay fiestas populares, pues se acerca la Navidad, y se entiende que es una fiesta estrictamente familiar. No obstante, no estaría de más citar la curiosa cos-

tumbre que se tiene en la Villa y Corte de no comer carne por Nochebuena, habiendo de contentarse con pescado. La costumbre exige que los que puedan permitírselo se regalen con un buen besugo guisado, pescado que se paga a precio de oro ya que se trae expresamente desde la costa en recuas de mulas pocos días antes y después de Navidad, para satisfacer la demanda.

A esta larga lista de fiestas populares y entretenimientos habría que sumar las fiestas privadas, costeadas por la aristocracia, y en las que en ocasiones se invita al pueblo, las fiestas inesperadas debido a acontecimientos de la familia real (como bodas o bautizos) y las *Mascaradas*, festejos nocturnos que los nobles realizan por capricho, y en los que, a caballo y vestidos con ropajes y libreas vistosas, recorren la Villa y Corte cabalgando por parejas, portando en alto antorchas encendidas, en una alocada competición que a menudo termina en accidente. Se dice que el propio rey Felipe IV ha participado en alguna ocasión en estas competiciones.

Otras distracciones no tan inocentes...

Mentideros

Se trata de lugares de reunión de la gente ociosa de la Villa. En ellos la gente se reúne en pequeños corros, y discuten de los más variados temas. Con palabras de Néstor Luján (que creo que lo define mejor que nadie): *... no solamente los poetas asistían a los Mentideros. Allí se solía ver la turbamulta urbana, la tremenda marea baja del Madrid castizo. Hidalgos de largas espadas y hambres ciertas; estudiantes bufos y tenebrosos, adictos a la sopa boba de los conventos; los galanes de la Corte con más viso; los cómicos, más famosos o más necesitados; los arbitristas, que tenían remedio para los males públicos; los mendigos, que pasaban de tres mil en Madrid, por aquellos años; los forasteros, curiosos de cualquier categoría y linaje; los valientes de mentira y los jugadores de ventaja. Una mezcla curiosa y democrática que, en aquella época en que no existía prensa alguna, era la más viva y más mentirosa gaceta de Madrid...*

Nota del autor: ¿Tengo que decir que un Mentidero es un sitio ideal para escuchar rumores... y para difundirlos?

En la Villa y Corte los más importantes son tres:

* El de las gradas de la iglesia de San Felipe el Real, situada en la Puerta del Sol esquina calle Mayor. A él acuden poetas, clérigos y, sobre todo, soldados. Sus horas de más animación son hacia las once y doce de la mañana y por la tarde, a la hora del paseo.

* El Mentidero de los Cómicos, en la calle de Atocha, cerca de la Iglesia de San Sebastián, frecuentado por gentes del mundo teatral. ¡Un buen lugar para estar al tanto de las noticias sobre comedias, libros y versos!

* El Mentidero del Alcázar, situado en las cercanías del Palacio Real, (y llamado por ello *de las Losas de Palacio*) Allí corren sobre todo rumores políticos, diplomáticos y militares, pues es frecuentado por *covachuelistas* (funcionarios de palacio). Pero también se divulgan amoríos y chismes... y en ocasiones se reparten cuchilladas, cuando la información la oye quien no debe.

Casas de juego

Reciben popularmente los nombres de *Coimas*, *Garitos*, *Leoneras* y *Madrachos*. Para abrir un garito es necesaria una

Real Licencia, que el Estado solamente otorga a soldados inválidos de guerra (llamados *estropeados*) y a oficiales sin recursos económicos. Como las solicitudes eran muchas, en la práctica solamente reciben licencia los que tienen buenas recomendaciones o mejores contactos. En ellos se juega a cartas, siendo los juegos más populares el Hombre, el Faraón, el Siete y Llevar, los Cientos y muchos más. Están prohibidos todos aquellos juegos en los que solamente interviene el azar, como los juegos de cartas en los que se apuesta a carta tapada (Carteta, Parar, Vueltos, etc), y todos los juegos de dados.

Para jugar a ellos existen garitos ilegales, que los alguaciles municipales se encargan de cerrar (especialmente cuando no pagan puntualmente sus sobornos), y otros locales en los que, sin ser exactamente casas de juego, se disuelve más de una fortuna. Se trata de las llamadas *Casas de Conversación*, similares a los clubs privados ingleses del siglo XIX, en los que se reúnen aristócratas y personalidades distinguidas, y en los que aparte de hacer tertulias literarias (y en ocasiones, políticas) se suele jugar bastante, tanto a los juegos prohibidos como a los legales. También los clientes de las mancebías (burdeles) organizan alguna partidita de dados o de cartas, en especial si hay mucho ajetreo en la casa y se ha de guardar tanda. Igualmente se cruzan apuestas en las *Casas de Trucos*, donde se juega a una primitiva versión de nuestro billar actual.

Recomendaríamos al forastero que si quiere visitar una *Casa de Conversación* intente ser invitado a la de la calle del Niño, que es residencia de don Luis de Góngora, eclesiástico y poeta. Si por el contrario desea probar suerte en una *Casa de Trucos* habrá de dirigirse a la calle del Lobo, donde está el establecimiento de don Luis de Guzmán, individuo delgado, sombrío y peligroso, casado con una noble venida a menos. Si lo que quiere es conocer un *Garito con Real Licencia*, puede dirigir sus pasos al de la calle Alta del Olivo, propiedad de Antonio Espinosa, ex soldado de la Guardia a caballo. (Ver **Personajes...**)

Por cierto, es interesante advertir al viajero que en el reino de Castilla solamente se puede jugar con la baraja autorizada, que solamente puede estamparse y venderse con licencia real. Aquel que sea sorprendido jugando con una baraja catalana o francesa puede ser fuertemente multado por la Real Hacienda.

Prostitución

Se calcula que hay más de ochocientos prostíbulos en el Madrid de los Austrias. Reciben diferentes nombres (*Casas públicas*, *Casas llanas*, *Casas de Mancebía*, *Berreaderos*, *Dehesas*). El responsable de la Casa ante las autoridades es un hombre al que se le conoce como *padre*, y que tiene que evitar en lo posible que haya disturbios dentro del local. Le ayuda a regentar el mismo una mujer de cierta edad, muchas veces una puta vieja, a la que llaman *tapadora*. Esa mujer debe ser nombrada por el dueño de la Casa (muchas veces, un cortesano o comerciante enriquecido), y su nombramiento es ratificado por la Villa de Madrid, que las usa así como confidentes: Deben avisar al Consejo tan pronto como alguna de las chicas contrae una enfermedad infecciosa, para que se la aparte del negocio hasta su curación. Un médico del Consejo reconoce a las prostitutas cada cierto tiempo. Si descubre a alguna enferma, y la *tapadora* no ha dado parte de ello... pues el Consejo anula su nombramiento y la pone de patitas en la calle.

Algunas de las mancebías más caras se usan también como discretas casas de citas.

Cuatro son las más importantes mancebías de la Villa y Corte. Los cortesanos y aristócratas frecuentan la de *Las Soleras*, situada en la calle de los Francos, la más cara de la ciudad.

Comerciantes enriquecidos, forasteros con la bolsa llena y estudiantes ricos visitan las dos mancebías de la calle Luzón. Por último, la casa de putas más popular entre el pueblo llano está situada en la plaza del Alamillo, y está siempre llena. El bullicio era allí constante, y a veces hay que esperar hasta un par de horas para poder conseguir una chica.

También abundan las mancebías ilegales en el barrio de Lavapiés, y muy especialmente en una calle de nombre tan incitante como calle de la Primavera. Esta tiene la fama de poseer la peor y más peligrosa clientela de la Villa y los escándalos que en ella se daban obligaron a los alcaldes de la época de Felipe III (1628) a diseminar aquellos burdeles más al interior, por la barriadas de San Martín y San Juan.

Para que una joven se haga prostituta legalmente tiene que entregar un documento ante el juez de su barrio, en el que se especifique que es mayor de doce años, que ha perdido la virginidad y que es huérfana, o de padres desconocidos, o abandonada por su familia (siempre que ésta no sea noble). El juez del barrio le suelta entonces un sermón moralista (sin demasiada convicción) intentando que la muchacha se arrepienta de sus intenciones, y se aparte de esa vida de vicio y pecado. De no convencerla, le otorga un documento en el que se la autoriza a ejercer su oficio. A partir de entonces, y según la ley, cuando "*esté de servicio*" debe llevar una media capa negra, como distintivo de su profesión. Por eso se las conoce con el eufemismo de *Damas de medio manto*.

La homosexualidad masculina se castiga con la castración y la muerte en la hoguera, tanto para el que "*da*" como para el que "*recibe*", así que los *sodomitas* o *bujarrones* tienen que ser (a la fuerza) especialmente discretos.

Batirse en duelo

por Joaquín Ruiz

En la Villa y Corte los lances de honor están a la orden del día. En general caballeros gentilhombres o menestrales, cuando se sienten heridos en su fama, opinión u honor, no vacilan en "*Meter mano*", cómo expresa el gesto de ponerla en la empuñadura para tirar de ella. A pesar de estar prohibidos por disposiciones reales y por la Iglesia (a partir del Concilio de Trento) se suele hacer bien poco caso de tales edictos.

En caso de ser detenidos *in fraganti* los castigos que dicta el Rey van desde el arresto domiciliario si no ha habido víctimas hasta el destierro de la Corte por un tiempo determinado, la cárcel o incluso el cadalso.

Si a esto añadimos la facilidad con la que los caballeros españoles deciden resolver el más leve roce a cuchilladas y el que las emboscadas son una manera más de eliminar molestos enemigos, nos encontramos con un Madrid cuyas calles a decir de muchos son de las más peligrosas del Reino.

Las razones que llevan a dos individuos a batirse en duelo son numerosas (y algunas ridículas desde el punto de

vista del siglo XX). Por desprecio, cómo ofender a alguien por no mirarle al pasar. Por insolencia, cómo mirarle demasiado. Por herir a un criado de la casa, pues éste es prolongación de su personalidad, etc. La lista sería interminable. De hecho se considera mayor insulto el recibir una bofetada que una sarta de palos, y cómo arrojar el guante a la cara o al suelo equivale a una bofetada es por lo tanto un claro signo de desafío, que ningún hidalgo de sangre caliente dejará de responder.

Por eso en la instrucción de los jóvenes Gentilhombres y Caballeros la esgrima ocupa un lugar destacado y no precisamente como deporte sino como método para defender el honor y por tanto la razón.

Por supuesto son tiempos de grandes espadachines y de notables maestros y tratadistas de esgrima. Entre ellos destacan Carranza y sobre todo Luís Pacheco de Narvaez, que en 1600 publica el notable tratado "*Grandezas de la espada*". Destacan como lugares donde se suelen producir duelos la Huerta de Juan Fernández, la Alameda del Prado y la Fuente del Acero, aunque muchos son los lances que se dirimen en plena calle, amparándose en la oscuridad de la noche.

Galantear monjas

Aquellos que deseen practicar los refinamientos románticos de la seducción pueden dedicarse a este curioso pasatiempo, muy en boga en la Villa. El galán, vestido con sus mejores galas y haciendo poses gallardas, rondará por el convento exhibiéndose ante las monjas, escuchando misa en su iglesia y mirando de reojo hasta descubrir la hermana o novicia joven que le sea de su agrado. A ésta le hará llegar, mediante el oportuno soborno o amenaza a la criada o celadora del convento, la primera carta de amor, concertando cita. Y si la monjita se adviene, empezará el excitante juego de las entrevistas fugaces y secretas, de cuchicheos a través de enrejados y celosías, de amores platónicos y de ardientes promesas de amor... Un discreto juego sentimental, a la manera del viejo amor cortés de los trovadores, que en ocasiones, no obstante, pasa a mayores. Entonces es cuando se rompe la clausura (en ocasiones espada en mano, como hicieran en su día Calderón o Lope de Vega) y se cometen escalos, fugas y sacrilegios varios. Que ya lo dice la sabiduría popular: *Amor de monja, fuego de estopa y viento de culo, todo es uno*.

No obstante, conviene recordar que ser galán de monjas es oficio peligroso. La Inquisición los persigue con celo y castiga con dureza, pues, como todo el mundo sabe, el Anticristo vendrá al mundo por los amores sacrílegos de una monja...

Vicios y Modas de la Corte

Masticar barro

De un tiempo a esta parte se ha puesto de moda entre damas y doncellas el masticar pedacitos de barro, con el fin de mantener en el rostro esa mortal palidez que en estos tiempos barrocos consideramos tan atractiva. El barro se vende en búcaros, pequeñas cajitas metálicas muy decoradas. Los más caros y prestigiosos se fabrican en Estremoz (Por-

tugal), donde la familia de alfareros de los Maia fabrica con tierra colorada y algunas esencias un barro perfumado, muy del gusto de las damas de la corte. Esta afición se ha hecho tan popular que nuestros poetas satirizan sobre ella, en especial Quevedo, que ha compuesto recientemente un madrigal titulado *A una moza hermosa que comía barro*.

El vicio de la nieve

El vicio por excelencia en la Castilla del siglo XVII no es comer caliente, sino el beber frío. En los primeros años se empezó enfriando el agua y el vino, y algunos dicen que en los últimos se tomará todo helado, hasta el caldo. Y no se piense el lector que la nieve se consume solamente en Verano, que también se gasta, y mucho, en Invierno. Para abastecer de tan frío elemento a la Corte un avisado comerciante llamado Pablo Xerquies ideó hacer unos profundos pozos, donde el frío elemento se conserva fácilmente, tanto en estío como en invierno. (N. del A: El paraje, llamado "*de los pozos de nieve*", estaba situado cerca de donde hoy está la glorieta de Bilbao). Una persona humilde podía gastar hasta una libra diaria de nieve, que no es cara, pues cuesta apenas 8 maravedíes de cobre. Los poderosos llegan a consumir hasta una arroba diaria.

Se inventan constantemente nuevas bebidas que pueden ser tomadas frías: la aloja (agua, miel y especias), la limonada con vino, y últimamente hace furor el sorbete, que consiste en tomar directamente la nieve endulzada con esencias de anís, jazmín y guindas. Un cuartillo de sorbete se vende a dos reales.

Las cámaras de maravillas

Otra de las excentricidades de los poderosos es la de atesorar, a la manera de los reyezuelos orientales, mil y un objetos que su dueño tiene por preciosos y curiosos, que colecciona con afán digno de mejor causa y que no se cansa de enseñar a propios y extraños. En estas *cámaras artísticas* y *de maravillas* pueden encontrarse tanto obras del ingenio humano (denominadas *artificialia*) como curiosidades producidas por la Naturaleza (y que reciben el nombre de *naturalia*). Todo tiene cabida en estas cámaras: desde calaveritas de enanos hasta fémures de gigantes, desde ídolos precolombinos hasta cristales de Venecia. Los autómatas se mezclan con las estatuillas romanas, los relojes astronómicos con las conchas marinas de mil colores y formas, obras de arte junto a simples piedras moldeadas por el agua y el viento con formas caprichosas...

Algunos se limitan a coleccionar objetos que les llaman su atención, otros son más selectivos, y organizan sus cámaras de maravillas entorno a un único tema: Instrumentos musicales, joyas, estatuas, autómatas, monstruos y fieras disecados... incluso libros y objetos mágicos, aunque en este último caso la colección ha de ser necesariamente secreta, no sea que asome su negro hocico el Tribunal de la Inquisición.

Los coleccionistas más importantes de la Corte son el duque de Monterrey, el marqués de Leganés, el conde de Benavente, el marqués de la Torre, Jerónimo Villafuerte Zapata, Jerónimo Funes Muñoz, Suero de Quiñones y, sobre todos, don Juan de Espina, cuya colección de objetos preciosos fue alabada entre otros por Gracián y Quevedo.



Leyendas Cortesanas

*Lo que la mujer es viento
Tesoros de duende son.
¡No se nos vuelva carbón!*
Tirso de Molina

La cabeza del Rastro

Se dice que antaño vivía en Madrid un hidalgo, antiguo soldado, que como otros de su clase rumiaba sus hambres y pobreza con viejas glorias, ya pasadas. Su única compañía era un criado, bastante más joven que él, compañero de sus no pocas miserias. El hidalgo gustaba de tanto en tanto en perderse por el viejo caserón familiar, en la peregrina búsqueda de un arcón lleno de monedas de oro que según la leyenda un lejano antepasado suyo, partidario de *la Beltraneja*, había escondido en algún lugar de la casa. Y quiso la suerte que, un mal día y para su desgracia, se encontrara con el citado tesoro. El viejo soldado se puso a llorar y bailar de alegría, y corrió a avisar a su criado de su buena suerte. Este, viendo tal tesoro, se sintió al punto tentado por el Diablo, y sin pensárselo dos veces se lanzó contra el viejo hidalgo, dándole tal tajo en el cuello con un cuchillo de carnicero que le cortó limpiamente la cabeza, dándole así muerte en el acto. Luego recogió el tesoro y huyó a Portugal, donde se hizo pasar por hijo de noble.

Pasaron varios años, el desleal criado malgastó su fortuna y, con los escasos dineros que le quedaron, regresó a la Villa y Corte con nombre falso, seguro de que nadie lo reconocería. Se instaló en una casa modesta, en la calle Huertas, y allí se dispuso a administrar su hacienda para que le permitiera vivir sin trabajar, como corresponde a un villano con pretensiones de hidalguillo.

No pudiéndose permitir criado, tenía que realizar las compras él mismo, y un día adquirió en el mercado del Rastro, a buen precio, una cabeza de carnero, con la que pensaba hacerse un succulento guiso. Pero, aunque la llevaba en un saco de cuero, la cabeza empezó a gotear un auténtico manantial de sangre, por lo que a los pocos pasos fue detenido por un par de alguaciles, que le preguntaron qué llevaba ahí. El criado explicó que era solamente una cabeza de carnero, y la sacó del saco para que la vieran. Imaginen el horror de todos cuando en el fondo del saco apareció la cabeza cortada del viejo hidalgo, que miraba a su criado traidor con ojos abiertos y acusadores... Evidentemente, al verla el criado cayó presa del más profundo de los terrores, y se apresuró a confesar su crimen, por el cual fue ajusticiado a garrote en la Plaza Mayor. Se dice que la cabeza y la mano derecha del asesino fueron, durante algunas semanas, expuestas a la curiosidad pública. A la casa donde tuvo lugar el hecho se la llamó, desde entonces, *La casa de la Cabeza*.

Opciones:

* Uno (o varios) de los Pj compran la cabeza de carnero... y al ser interrogados descubren que se ha convertido en una cabeza cortada. ¿Les ha dado el cambiazco el carnicero,

ro, pagado por algún enemigo para comprometerles? ¿Ha metido el rabo el Diablo en sus asuntos, para vengar así alguna vieja deuda? ¿O se trata de la cabeza de algún enemigo de los Pj, que ha conseguido aliados del Infierno (o del Cielo) para llevar a cabo su venganza?

* El hidalgo asesinado era amigo (o padre, o familiar cercano) de uno de los Pj. Este jura (con bastante motivo) que no descansará hasta dar con el asesino. Por su parte, el muerto tampoco está dispuesto a descansar hasta que sea vengado, así que puede echar un par de ayuditas "paranormales" durante la investigación de los Pj.

* Los Pj adquieren a bajo precio una casa en Madrid. Si preguntan que por qué se vende tan barata se les explicará que en ella se produjo un asesinato: un criado mató a su amo, un viejo hidalgo, sin que se sepa por qué. No falta quien dice que el caserón está maldito. Se le llama *La casa de la Cabeza*.

En realidad, la única maldición que hay en él es la de la codicia. El criado ha matado a su amo por el viejo tesoro familiar, pero no se lo ha podido llevar todo, así que buena parte del mismo sigue aún escondido en la casa. El criado piensa volver al cabo de pocas noches, con un grupo de cortagargantas, a llevarse el resto... y eliminar a todo aquél testigo indiscreto que se le ponga por delante.

* Uno de los Pj (o un amigo de éstos) compra carne con cierta regularidad a un carnicero del mercado. Un carnicero que la vende **muy** barata. En esta ocasión le compra una cabeza de carnero, pero el paquete se le cae detrás del mostrador, donde hay otros paquetes similares. Al llegar a casa y abrirlo descubre con horror que es una cabeza humana: la carne que vende el carnicero tan barata... no es precisamente de vaca o de carnero, sino de los vagabundos que por la noche no encuentran un techo donde cobijarse. El problema está que el carnicero intentará eliminarlo (a ser posible, cortándolo en pedacitos con su hacha) antes que lo denuncie a la justicia...

La Virgen de la Almudena

Según la leyenda, cuando en el año 711 se produjo la invasión musulmana en la península ibérica, don Raimundo, arzobispo de Toledo, ordenó que en todas las parroquias imágenes y reliquias sagradas fueran escondidas, para evitar que fueran profanadas por los infieles. En Madrid se veneraba una imagen de la Virgen, que fue escondida, siguiendo dichas instrucciones, en un hueco de la muralla, que se tapó a continuación.

Al principio los musulmanes respetaron el culto de los que quisieron seguir siendo cristianos, haciéndoles, eso sí, pagar un impuesto extra, por "el lujo" de pertenecer a una religión distinta a la oficial. Pero hacia el año 913 estalló una persecución religiosa contra los cristianos, a los que se acusó (no sin cierta razón) de estar confabulados con los reyes de León. Muchos mozárabes (cristianos que vivían en suelo musulmán) huyeron al norte. Solamente una única familia cristiana quedó en Madrid, guardando el secreto de que, en algún lugar de la muralla, se encontraba escondida la imagen sagrada.

Cien años después, de aquella familia solamente quedaba una superviviente, una anciana llamada Miriam (María). Cuando en el 1083 las tropas castellanas tomaron Madrid, María comunicó al rey Alfonso VI su secreto: la existencia de una imagen sagrada en algún punto de la muralla. El rey Alfonso hizo voto de encontrar la Virgen, aunque para ello tuviera que derruir toda la muralla.

El 9 de Noviembre de 1085, en la Cuesta de la Vega, apareció a los ojos de todos la hornacina con la imagen de la Virgen, que pasó a llamarse la *Virgen de las Almudena*, por haberse encontrado en la muralla de la fortificación. Respecto a María, llamada *la beata*... la anciana murió en el mismo instante en que se descubrió la sagrada imagen. Cumplida su misión en este mundo, la Madre de Dios se la llevó consigo al Otro.

La imagen se veneró en un principio en la Iglesia Mayor de Santa María, la antigua mezquita musulmana (que se encontraba más o menos donde hoy está el muro de contención de la Plaza de Armas, donde hoy hay una reproducción de la imagen, en una hornacina). Dicha iglesia fue derribada en 1868.

Opciones:

* Un delincuente se esconde en la iglesia Mayor de santa María. Al estar en recinto sagrado, no se puede ejercer sobre él ningún tipo de violencia, por lo que la justicia no puede prenderlo. Pero da la casualidad de que tiene una vieja cuenta pendiente con los Pj... ¿Se arriesgarán éstos a ejercer violencia dentro del recinto, y a que caiga sobre ellos la maldición de la Virgen de la Almudena?

* Un PnJ (moribundo, huérfano, marido burlado, viuda reciente, lo que sea) hace jurar a uno de los Pj (o a todo el grupo) por la Virgen de la Almudena, obligándolo/s a cumplir cierta promesa (ya sea de matrimonio, de ayuda o de venganza). La Virgen se encargará de que cumplan lo prometido...

* Hasta oídos de los Pj llega la noticia de que el wali moro de Madrid, antes de huir, escondió gran parte de su tesoro en la mezquita, hoy Iglesia Mayor. ¿Se atreverán a hacer el sacrilegio de entrar a robar en el que ahora es recinto sagrado?

* Uno de los Pj, borracho como una cuba, se pone a mear al pie de un viejo muro. Un rayo rasga el cielo, el borracho alza la cabeza... y el chorrito se le detiene en seco: estaba aliviándose en el muro sagrado donde fue encontrada la Virgen, y en este momento la Madre de Dios, el Padre, su Hijo, los Apóstoles y todos los Coros celestiales no lo están mirando con el mejor de los humores, precisamente. El perverso Dj puede divertirse así ideando de qué manera la Jerarquía celestial hará patente su desagrado (perder de manera permanente su Suerte, su sombra, exudar un desagradable olor corporal, no poder entrar en iglesias o lugares santos, etc). Evidentemente, el Pj haría bien en reconciliarse con "los de arriba" haciendo penitencia, yendo de peregrinación, embarcándose en alguna aventura contra el Diablo o simplemente haciendo alguna buena obra.

La calle de la Abada

En Mayo de 1581 llegó a la corte un mensaje del presidente de la Casa de Contratación de Sevilla, comunicando al rey Felipe II que había llegado a puerto un barco procedente de la lejana isla de Java. En él, aparte de las acostumbradas mercaderías exóticas, viajaba un curioso regalo que un reyezuelo local, Musuturé Fusuma, había entregado al gobernador don Alonso de Gaitán. Un regalo de buena voluntad para el más poderoso monarca del mundo conocido. El "regalo" venía dentro de una recia jaula de hierro, era tres veces más grande que un buey, tenía la piel gruesa como una coraza, un enorme cuerno sobre la nariz y se alimentaba de hierbas y grano. En lengua indígena recibía el

nombre de *Abada*. El rey dispuso que fuera traído a Madrid y exhibido en un corralón que se encontraba en una calle cercana a la plaza del Carmen. Pronto esa calle fue llamada *de la Abada*. Las gentes acudían en masa, a ver a la gran bestia, y se maravillaban de que la Naturaleza pudiese parir tan monstruosos engendros. El platero y escultor Juan de Arfe le hizo un dibujo al natural, que aún hoy se conserva, y por él podemos saber que la gran bestia era un rinoceronte de Java, más fuerte y corpulento que su homónimo africano, y que, a diferencia de éste, tiene un único cuerno en el hocico, en lugar de dos.

No obstante, en esos tiempos no se sabía nada de esto, y empezó a cobrar fuerza en toda la Villa el rumor de que ese animal no podía ser otro que el célebre *Unicornio* del que hablara el legendario Marco Polo, y cuyo cuerno poseía milagrosas propiedades afrodisíacas y medicinales. Y una noche alguien echó en el agua del animal suficiente veneno para causarle la muerte. El cuerno del la bestia, por supuesto, había desaparecido. Durante cierto tiempo fue relativamente fácil comprar en Madrid anillos de hueso, hechos supuestamente con el cuerno de la Abada, y que al parecer poseían ciertos poderes mágicos. Según parece se vendieron varios miles, pues llegaron a ser moda en las cortes Francesa y Pontificia durante varios años.

La calle donde se exhibió la Abada sigue llamándose por ese nombre.

Opciones:

* Los Pj, hombres de armas al servicio del rey, reciben la orden de vigilar a la bestia. Trabajo fácil, ya que está metida en una jaula de hierro dentro de un corralón, y pese a su aspecto feroz es bastante pacífica. Así que es más que probable que presten más atención al vino de las tabernas cercanas y a las mozas que lo sirvan que no a la bestia. Y harán mal, pues hay una serie de tipos interesados en conseguir un cuerno de Unicornio auténtico...

* Variante del anterior: De manera incomprensible, el bicho logra escapar de su encierro... y empieza a pasearse alegremente por la Villa y Corte. Los Pj harían bien intentando atraparlo de nuevo, (¡y vivo!) antes que haga demasiados destrozos.

* Los Pj reciben, por parte de un ambicioso alquimista, el encargo de hacerse con el cuerno de la bestia. Para ello deberán burlar o neutralizar a los guardas que la custodian, y luego drogar o envenenar o degollar (lo que se prefiera) a las terrible bestia, que no parece mirarlos con demasiados buenos ojos...

* Uno de los Pj tiene la oportunidad de hacerse con un pequeño anillo de hueso, que según se dice es de Abada. Caso de que sea verdad, dicho anillo tiene la propiedad de hacer que su portador esté bajo los efectos permanentes de un hechizo de *Virilidad* (ver manual, pág. 35). El problema está en que su portador se siente presa de una ansiedad sexual tal, que deberá hacer un supremo esfuerzo de voluntad para dejar de hacer el acto. Por cierto, por cada 3 h. seguidas que pase practicando sexo, perderá 1D3 puntos de Resistencia.

El reloj de San Plácido

Cierta noche llegó hasta el convento de San Plácido un carruaje, que traía pintado en sus portezuelas nada menos que el escudo del marqués de las Torres, don Martín Abar-

ca de Bolea, caballero de Santiago, señor de Siétamo y de la villa de las Torres, antiguo Maestre de Campo de los Tercios y en la actualidad miembro del Consejo Real. El marqués era a la sazón primo de doña Teresa de la Cerda, abadesa del convento, y venía a pedir un favor muy especial: El rey Felipe, cuyos devaneos amorosos eran cosa sabida en todo Madrid, se había fijado en su hija Eleonor. Para salvar su honra y la de su hija, el marqués solicitó a su prima que la alojase en el recinto del convento, hasta que al rey se le pasara el capricho, la familia pudiera sacarla de Madrid rumbo a sus posesiones de provincias o la niña viera nacer en ella vocación religiosa y aceptara los votos. Evidentemente, la abadesa se avino a ello.

Así quedaba burlada la lujuria del rey, cuando a los pocos días se presentó en la Corte un estrafalario individuo, que dijo ser un relojero alemán, y que insinuó al rey que podía darle paso franco hasta el interior del convento... y hasta el corazón de la doncella. Al preguntarle intrigado el rey cómo lo haría, el relojero le explicó que con su arte era capaz de hacer relojes maravillosos, que con sus medios mecánicos accionaban múltiples campanas, que juntas componían músicas maravillosas. Diseñaría el reloj de tal manera que durante el día diera las horas con melodías religiosas, tocando a Maitines, a Angelus, a Completas... Pero a partir de las 12 de la noche tocaría melodías bien distintas, músicas capaces de sugerir a una doncella todas las voluptuosidades del amor. Con algo de maña, también podría hacer copia del portón de entrada del convento... y el rey podría entrar cuando quisiera en el recinto sagrado, encontrando a su amada ardientemente dispuesta a los goces del amor.

El rey se apresuró a prometer al maestro relojero que, si era cierto lo que decía, no sería tacaño en la recompensa. Ante su extrañeza el relojero sonrió para sí, y no dijo nada... A los pocos días el relojero se presentó de nuevo ante el rey, y sin decir palabra le dio una llave de bronce. Aquella misma noche el rey, embozado con una capa oscura, abrió la puerta del convento, mientras, como prometiera el relojero, una suave música llenaba de sensualidad el ambiente. Era una música acariciadora, excitante, que entraba por sus oídos directamente hasta la médula, como una caricia. Y ya iba a entrar en el edificio de las celdas cuando creyó ver una luz en el templo, a su derecha. Intrigado, se acercó a mirar, y al pisar el umbral del templo se encontró de pronto con una sorprendente visión: en el centro del presbiterio había un ataúd, y en él se encontraba su propio cadáver. Dos filas de monjas, embozadas de negro, rezaban con voz queda el *Dies Irae Dies Illa*. Y al punto el rey se dio cuenta que lo que había tomado por música eran en realidad aullidos, gritos, una cacofonía diabólica que solamente podían provenir del Infierno.

El relojero alemán nunca fue encontrado. Para el rey, fue evidente que se había tratado de Satanás en persona, que había querido tentarle para que perdiera para siempre su alma inmortal cometiendo pecado carnal en recinto sagrado. Ordenó que otro relojero cambiara la música de las campanas del convento, que a partir de entonces siempre tocaba a muerto. Y nunca, nunca más volvió a acercarse con pensamientos impuros a la inocente doña Eleonor.

Mucho más tarde, el convento se convirtió en un centro de corrupción, debido al nuevo capellán confesor. Pero eso, es otra historia... (ver más adelante).

Opciones:

* El Marqués de las Torres contrata al grupo de los Pj para sacar a su hija de la Villa y Corte. Por ahora se encuentra a salvo en el interior de los muros del convento de San

Plácido, pero los hombres del Rey vigilan que no salga de él. Y es cuestión de tiempo el que entren en su busca...

* Un cortesano contrata a los Pj para que se las ingenien en raptar (perdón, sacar) a determinada doncella de un convento madrileño (San Plácido). Les insinuará que un miembro destacado de la nobleza de la Villa está muy interesado en ella.

* La abadesa doña Teresa de la Cerda solicita la ayuda de los Pj para que la ayuden a organizar un montaje, cuanto más macabro mejor, con el fin de asustar al rey y hacerle desistir de sus pecaminosas intenciones.

* Uno de los Pj (o un PnJ amigo de éstos) empieza a comportarse de manera muy rara, como si estuviera poseído por el Diablo. El culpable es el carillón de un monasterio cercano, fabricado con ardid diabólico por un poderoso discípulo de Satán, que con sus melodías infernales está hechizando toda la comarca.



La endemoniada fingida. (Una proposición indecente del siglo XVII)

Con este título escribió Quevedo un entremés, según algunos basado en un hecho real. Un viejo y rico comerciante, que a fuerza de ducados de oro había conseguido ennoblecer su casa y su persona, se fijó un mal día en una honrada muchacha, felizmente casada. El viejo verde usó todos los recursos a su alcance para seducir, chantajear o comprar a la moza para que accediera a pecar con él. Por fin la

mujer, para sacárselo de encima, acordó que se fingiría endemoniada, ante lo que él debería presentarse en su casa disfrazado de clérigo exorcista, para así poder “sacarle los demonios” (y meterle otras cosas) en privado. Por desgracia para el lujurioso comerciante, cuando estaba a punto de entrar en vereda hizo su aparición el marido, que puesto sobre aviso por su mujer se había disfrazado de Demonio, y que empezó a repartir palos a diestro y siniestro, dando al vejete y a sus acompañantes, además de una paliza, un susto de muerte.

Opciones:

* Un rico comerciante contrata a los Pj para que lo escolten a una cita galante, en la que piensa poner cuernos al marido disfrazado de exorcista...

* Una pareja, amiga de los Pj, pide su ayuda para darle una buena paliza (y un susto de muerte) a un viejo verde que últimamente no para de ponerse pesado con la mujer...

* Variante de cualquiera de las dos opciones anteriores: el Diablo, ofendido de que se haga burla de su persona, hace *realmente* acto de presencia... con lo que posiblemente la mujer y los que estén avisados de ello se maravillarán de lo bien disfrazado que está el marido burlado.

* Otra variante de las dos primeras opciones: ¿Y si la mujer estuviese *de verdad* endemoniada?

El duende y la doncella

Se cuenta por la Villa y Corte que había una vez una vieja mansión en la que un duende fijó tiempo ha su residencia. Se divertía haciendo las perrerías que los de su raza suelen hacer a los humanos, una familia aristocrática que, por otra parte, aceptaba con resignación los *curiosos accidentes* que de tanto en tanto tenían lugar en la casa.

Pero sucedió que una niña, hija de los señores de la casa, sorprendió un día al duende, y sin miedo alguno empezó a interrogarle sobre su vida y milagros. Al duende le hizo gracia la chiquilla, y pronto se hicieron buenos amigos. Este duende gustaba de tomar el aspecto de un caballero vestido siempre de rojo, con sombrero emplumado, capote sobre los hombros y espada al cinto. Antaño había sido un ser humano, pero sobre él recayó, hacía ya muchos años, una oscura maldición que lo había dejado reducido a su condición actual. Y nunca mejor dicho lo de “reducido”, ya que medía escasamente lo que el dedo pulgar de un adulto.

Pasó el tiempo, y la niña se convirtió en hermosa doncella, y la amistad sincera que le profesaba el duende se convirtió en amor. Amor imposible, por otro lado, y nuestro diminuto protagonista era dolorosamente consciente de ello.

Los padres murieron, y una sustanciosa parte de la herencia familiar fue a parar a manos de la muchacha. Esto no sentó nada bien a su hermano, que como varón, ambicionaba toda la heredad de sus padres para sí. Y la ambición y la envidia se convirtieron en odio, y decidió recurrir al asesinato para conseguir lo que creía suyo por derecho.

Varias veces intentó acabar con la vida de su hermana, pero el duende, siempre vigilante, consiguió burlar todos sus planes. Desesperado, el hermano decidió sacarla fuera de la casa, y la convenció para ir a pasar una temporada en una propiedad que la familia tenía en Sevilla. El duende no podía abandonar la casa, e intentó avisar a la muchacha. pe-

ro esta no lo creyó, pensando que eran solamente los celos los que le hacían hablar mal de su hermano, al cual ella quería con el más ciego de los afectos. Por desgracia, las tristes predicciones del duende se cumplieron al punto: a los pocos días de abandonar la casa familiar la doncella sufrió un “*lamentable accidente*”, muriendo en el acto... y dejando a su hermano con la totalidad de la fortuna paterna.

El hermano se apresuró a regresar a la Villa, para hacerse cargo de su herencia. Pero la primera noche que pasó en la mansión familiar encontró la muerte. Los criados lo encontraron por la mañana, ahorcado de una viga del techo, con el rostro blanco de puro terror. Y sentado sobre su hombro estaba el duende, que narró a los estupefactos criados toda la historia. Se dice que después murió de pena, y que una mano compasiva lo enterró al lado de la tumba de la muchacha que había llegado a querer tanto...

Opciones:

* Los Pj eran amigos de los padres de la chica, y desconfían tanto de este hermano, jugador y calavera, que deciden proteger la vida de su hermana a toda costa. El hermanito del alma está dispuesto a todo, incluso a recurrir a gente armada, pero ignora, al igual que los Pj, que la muchacha tiene un guardaespaldas, pequeño pero muy eficaz.

* Los Pj reciben la invitación de un viejo compañero de juergas, que ha heredado una gran fortuna “*tras la reciente muerte de su hermana*”. Invita al grupo a pasar unos días con él en su casa de Madrid. Casa en la que le está esperando un vengativo y rencoroso duende...

* Un tipo promete a los Pj una sustanciosa suma si le quitan de en medio a su hermana. No le importa qué le hagan (pueden degollarla, desfigurarla o venderla en Argel a los infieles, le da igual). Solamente quiere que desaparezca de su vida. Un trabajo fácil... si no fuera porque la muchacha cuenta con la protección de un duende muy enamorado.

* Si a uno de los Pj le salió como rasgo de carácter una tirada comprendida entre 59 y 62, el DJ puede decidir que en lugar de poseer un Talismán lo que tiene es la compañía de un Duende, con el que se ha criado y que lo acompaña a todas partes. Teniendo en cuenta el carácter juguetón de estos seres, posiblemente meterá al pobre Pj en más líos de los que lo saque (consultar la pág. 48 del manual y el apartado correspondiente en este mismo libro).

El hombre de Palo

En Toledo hay una calle llamada “*del hombre de Palo*”. Según se dice en ella vivió Juanelo Turriano, relojero imperial de Carlos V y Felipe II. Construyó varias obras de arte, entre las que destaca un mecanismo de relojería, que señalaba los minutos y las horas, describía en sus movimientos las revoluciones de los planetas, las horas de sol, de luna, aparición de signos del zodiaco, etc. También se le atribuye la construcción del reloj de la catedral, y un curioso autómatas de madera, de apariencia humanoide, que andaba por sí mismo y que iba cada mañana a la tahona a buscar el pan recién hecho. Se dice que ese muñeco, en una procesión de Corpus, recorrió él solo todo el camino desde el Zocober hasta la catedral. Como es evidente, el muñeco tenía a todo el vecindario aterrorizado, ya que suponían que se trataba de una obra de brujería. Finalmente el Santo Oficio tomó cartas en el asunto, y aunque no pudo

enjuiciar al maestro (por sus amistades en la Corte) le exigieron que se deshiciere del muñeco. Al parecer usó parte de su mecanismo en la construcción del reloj de la catedral. Se dice que el Greco, amigo personal de Turriano, pintó una caricatura del muñeco, mezclándola entre las figuras secundarias de su famoso cuadro *El entierro del Conde Orgaz*.

Opciones:

* El muñeco es realmente obra de brujería, y no se resigna a ser deshecho, por lo que decide huir. Los Pj, por encargo de su creador, deben localizarlo y destruirlo, antes que la Inquisición tome cartas en el asunto y haga las cosas a su modo... haciendo una hoguera con el engendro, con su creador y, de propina, con sus amigos.

* Al cacharro en cuestión se le ha espifiado algún engranaje, y se ha largado calle abajo sin encomendarse a Dios ni al Diablo. Los Pj, amigos y aprendices del maestro relojero, deberían echarle el guante antes que armara un follón de proporciones excesivamente grandes.

* Los Pj son contratados por la Santa Inquisición para capturar el muñeco en cuestión. Será la prueba principal del proceso (por brujería) contra Juanelo Turriano.

* El Santo Oficio puede haber pasado por alto el buen o mal hacer del maestro relojero... pero la Fraternitas Vera Lucis es otro cantar. ¿Podrán los Pj proteger al maestro de esa amenaza?

* Variante de cualquiera de las opciones anteriores: El hombre de palo no existe. Se trata de la hija de quince años del maestro Turriano, hábilmente disfrazada y maquillada.

Alumbrados en Madrid

Durante el siglo XVI apareció en Andalucía y Extremadura la llamada *secta de los Alumbrados*, que afirmaba que mediante la oración se podía llegar a un estado espiritual tan perfecto que no era necesario practicar los sacramentos ni las buenas obras, e incluso se podían llevar a cabo sin pecar las acciones más reprobables. Un miembro de esta secta, el monje benito fray Francisco García Calderón, llegó a ser nombrado prior y capellán confesor del ilustre convento madrileño de San Plácido, cuya comunidad de monjas provenía de lo mejorcito de la aristocracia. La priora, Teresa Valle de la Cerda, de apenas 26 años de edad, provenía de una ilustrísima familia (ver **Personajes...**).

Desde su posición privilegiada, el capellán hereje supo confundir y seducir a la comunidad de monjas, a las que indujo a realizar auténticas ceremonias orgiásticas, que, según decía "no hacían perder la gracia, sino conocer los goces eternos del Paraíso". Aseguraba que, si hacían lo que él les ordenaba, se convertirían en Apóstoles de la Fe, y que, recibiendo el don de lenguas (cómo lo recibieron los discípulos de Cristo) difundirían las Santas Palabras que el capellán enunciaba por los cuatro rincones de la Tierra. A estas orgías acudían a veces invitados, amigos del capellán. Un habitual en estas "ceremonias" era don Jerónimo de Villanueva, secretario de Estado, e incluso se rumorea que alguna que otra vez se dejó caer por ahí el rey...

Finalmente, el Santo Oficio metió mano en el asunto. Sor Teresa y otras afirmaron que "el demonio se les había metido en el cuerpo". Eso le valió una sentencia absolutoria,

aunque tuvo que soportar un humillante ceremonial de exorcismo y un destierro (como penitencia) de cuatro años. Otras de sus compañeras no tuvieron tanta suerte.

Respecto a Francisco García, hereje, corruptor y supuesto amigo de demonios... bueno, a última hora su buena suerte (o sus buenos contactos) lo libraron de la hoguera. Pero fue condenado a prisión perpetua en los sórdidos calabozos del Santo Oficio. Nunca volvió a ver la luz del sol.

Opciones:

* Los Pj son atacados y reducidos por un grupo de pícaros y felones, una noche oscura en una callejuela del barrio bajo de Madrid. Para su sorpresa, son conducidos al convento de san Plácido, donde las monjas, totalmente dominadas por su satánico confesor, planean realizar con ellos un complejo ritual de fertilidad y lujuria que termina con un algo más complejo y sangriento sacrificio ritual...

* El grupo trabaja para el Santo Oficio como *Familiares* (ver pág. 21 de **Rinascita** para ver los mecanismos legales de dicha organización). Ante una denuncia anónima, que acusa directamente a uno de los conventos más reputados de la Villa, el Calificador los envía a investigar qué hay de cierto en ella.

* Un truhán, viejo camarada de juergas y aventuras del grupo, se ha montado un chiringuito increíble, comiéndoles el tarro de tal modo a las aristocráticas monjitas de un convento madrileño, que ha convertido el recinto en su harén particular, haciéndoles hacer con toda naturalidad cosas que una persona normal vacilaría en pedir a una profesional. Es posible que los Pj acepten su invitación de acercarse una noche al conventillo de marras, para disfrutar de la hospitalidad de su amigo e investigar muy de cerca este negocio que se ha montado... El problema está que, en lo mejor de la fiesta, hacen su aparición los soldados del Santo Oficio. ¡Se impone una huida más que precipitada!

* El tal hereje es en realidad un servidor de Masabakes, diablesa de la lujuria, que para convertirse en sacerdote apóstata de la diablesa debe prostituir a un convento entero de monjas... (cosa que está a punto de conseguir, ayudado por Lilith, a la que todas estas cosas le divierten un montón). Solamente una novicia se resiste aún a los pecados de la carne. No obstante, está a punto de sucumbir... Casualmente es la amiga/conocida/hermana de uno de los Pj, y consigue enviarles un mensaje... ¿podrá el grupo impedir la corrupción total del monasterio, y el Aquelarre con Invocación a Masabakes que tendrá lugar a continuación?

El soldado y la seductora

Se cuenta que en cierta ocasión, ya de noche, vagaba por las calles de la Villa un oficialillo de los Tercios, de nombre don Alfonso de Echenique. No tenía que incorporarse al servicio hasta el día siguiente, así que había pasado la tarde con algunos camaradas de armas, visitando las muchas bodegas de la ciudad y degustando vinos tanto añejos como jóvenes. Sus amigos habían decidido rematar la juerga en el berreadero de la plaza del Alamillo, pero él había rechazado la idea con desdén, pues afirmaba que, siendo apuesto y soldado, nunca había tenido que pagar por los favores de ninguna mujer. Y así se encontraba ahora, solo en la oscura noche madrileña, alto y vigoroso, con los bigotes fieros y la perilla puntiaguda, vestido con su calzón justo bordado en plata, su colete de ante, banda roja al

talle bordada con hilo de oro y sombrero negro con plumas carmesíes. Era en verdad una gallarda figura, rematada con sus botas militares y su espada colgando de la bandolera, la que ahora, ya disipados en parte los vapores del alcohol, se lamentaba de su orgullo y cabezonería, pensando que sus amigos, aunque de pago, tendrían esa noche compañía en el lecho, mientras que él, a esas horas, se tendría que contentar con un camastro frío y aún gracias. En esto cavilaba cuando sus pasos lo llevaron por la calle del Sacramento, calle medieval señorial en sus tiempos, y en la época que el relato nos ocupa algo venida a menos. Y he aquí que nuestro soldado se encontró con una ventana iluminada con un candil, y asomada a ésta una dama bellísima, de facciones regulares y perfectas, que ni le hablaba ni le sonreía, pero que de manera inexplicable le hizo entender que no le disgustaría pasar la noche con tan apuesto mozo. El soldado no quiso entender el prodigio de la comunicación sin gestos ni voz, ni se paró en mientes sobre si se trataba de una tusiona aburrida, de una dama caprichosa o una viuda necesitada. Entró en el zaguán, que estaba abierto, subió de tres en tres los escalones y llegó al aposento de la dama, que lo esperaba impaciente.

Despertaron al mozo por la mañana los toques del campanario de la iglesia, llamando a oración, y recordando su obligación de presentarse en el cuartel saltó de la cama, se vistió como pudo y sin despertar a su dama (con la que, por cierto, no había cruzado una sola palabra) salió corriendo de la casa, terminando de arreglar su atuendo por el camino. ¡Cual sería su consternación cuando, recorridas ya un par de manzanas, descubrió que se había dejado la espada junto al lecho de su dama! Volvió al punto sobre sus pasos, pero para su sorpresa se encontró el portal cerrado a cal y canto. Tantos golpes dio, y tan estridentes voces lanzó para que le abrieran, que finalmente se abrió la puerta de un vecino, el cual le preguntó que por qué aporreaba de tal modo una casa deshabitada. Cuando el joven soldado le preguntó que qué quería decir con ello le contestó que hacía varios años que no vivía nadie en la casa. La familia propietaria se había trasladado a Valladolid hacía mucho, y solamente muy de tarde en tarde se acercaban a la Villa y Corte. Pero si tan interesado estaba el soldado en entrar, él guardaba la llave, que le confiaron los dueños, viejos amigos suyos, por lo que pudiera suceder...

El soldado convenció al vecino para que abriera el portal, y ambos entraron en la casa. Todo era tal y como el buen vecino había dicho: era evidente que hacía años que nadie vivía permanentemente allí. En una de las habitaciones más abandonadas, entre telarañas, polvo y suciedad, encontraron la olvidada espada del soldado, el cual se fue de la casa dando gritos, convencido de que había pasado la noche con una Súcubo o quizá con una Diabla surgida del mismísimo Infierno...

A partir de entonces dicha casa pasó a llamarse *Casa de la Cruz de Palo*, por la cruz de madera que colocaron las autoridades eclesiásticas en su puerta, para exorcizarla. Respecto al soldadillo... En la Iglesia de San Sebastián había un Cristo crucificado llamado "*de los guardias*" por ser de gran devoción entre la Guardia Walona de palacio (y por los soldados en general). En su capilla podía verse, depositado como exvoto, una bandolera y un espadín, ofrenda de don Alfonso de Echenique, que a raíz del suceso dejó el ejército para hacerse monje franciscano...

Opciones

* La casa abandonada es usada por una prostituta solapada para ejercer su oficio más o menos discretamente. La

muchacha se quedó prendada del guapo mozo, y se lo tiró sin decir nada. El problema es que ahora, el muy idiota supersticioso, está montando un escándalo que puede tener consecuencias desagradables si los Alguaciles o la Garduña (ver **Rinascita**, pág. 35) se enteran... Un grupo de tipos de fiar (los Pj) debería silenciar al mozo antes que fuera tarde.

* La casa es usada por Lilith y Masabakes (ver **Rerum Demoni**) cuando tienen ganas de marcha. Atraer un grupo de incautos (por ejemplo, los Pj) al interior del caserón tentándoles con los placeres de la carne y conducirlos luego a las puertas del infierno es un juego de niños para ellas y sus diablasas... ¿Podrán los Pj salir de ésta?

* Al poco de salir a escape el soldado el marido de la amante entra en la alcoba del pecado, y para lavar su honra mata a la mujer impúdica. Luego esconde el cadáver, temeroso de la justicia. Al volver el soldado y aporrear la puerta, hace que un criado salga por otra puerta, simulando ser un vecino que vive en la casa de al lado, diciéndole que la casa lleva mucho tiempo vacía. Todo es un truco para que el soldado se sorprenda y baje la guardia, y al entrar a la casa sea presa fácil del marido celoso. Evidentemente, el soldado puede ser perfectamente uno de los Pj...

* Un soldado, amigo de los Pj, les pide que vayan a un caserón de la calle Sacramento a recuperar, con la mayor discreción del mundo, un objeto que se dejó olvidado en su última aventura amorosa. Esta opción puede usarse como trama de las tres anteriores, encontrándose el grupo (respectivamente) con un centro de delincuencia y prostitución, una puerta al Infierno o un marido burlado.

La amante del rey.

Cuentan que el buen rey Felipe IV, posiblemente uno de los reyes más libertinos que nunca haya tenido España, requirió en amores a doña Laura de Olmedo, joven dama de mediana alcurnia y viuda reciente, que tenía su palacio en la Plaza de la Puerta Cerrada. El problema estaba en que la ley condenaba la práctica de relaciones ilícitas, y que un tenientillo de corregidor tenía ojeriza a la dama, ya que había intentado seducirla hacía un tiempo, recibiendo a cambio de su interés unas soberanas calabazas y un soberbio desdén. Así que, juzgando a la dama joven, hermosa y ardiente, la autoridad despechada decidió buscarle la ruina, apostando un sicario cerca del palacio para que le pasara aviso cuando la dama fuera requerida en amores por el galán de turno. Y así fue: el sicario informó a su amo que, cada cierto tiempo, un coche sin escudo se detenía por la noche ante el palacio, y que una figura embozada se bajaba prestamente de él, entrando en el abierto portal. Frotándose las manos, y mascullando un "*¡ya es mía!*", el teniente de corregidor movilizó a sus alguaciles, que acordaron la casa, para que nadie huyese de ella, y acompañado de un notario para que levantara acta de todo lo que viera aporreó el portalón del palacio, gritando a voz en cuello *¡Abried en nombre del rey!*... sin saber que, al rey, ya le habían abierto. La dueña hizo abrir la puerta, y la autoridad, valiéndose en su derecho, procedió a ordenar un registro de la casa, pese a las protestas de inocencia de la dama. Y así sucedió que el grupo formado por el tenientillo, el escribano, el alguacil que efectuaba el registro y la dama recorrieron el caserón estancia por estancia, sin encontrar rastro alguno del supuesto galán... hasta que llegaron a la habitación

de la dueña. Allí el Teniente de Corregidor se fijó en que la pared tenía un hueco, a la manera de armario empotrado, tapado por una cortina, sin duda para crear un coqueteo vestidor... y debajo de la cortina asomaban unos zapatos de hombre. Seguro de su triunfo se permitió la ironía de preguntarle a la señora de la casa qué había tras la cortina. Sin perder un ápice de aplomo, la viuda le contestó que allí guardaba un retrato a tamaño natural del rey nuestro señor. Y gritando un *¡pues vamos a verlo!* la autoridad arrancó la cortina... encontrándose con el rey en persona, que lo miraba con cara de no demasiados buenos amigos. El tenientillo tragó saliva dificultosamente, sintió que la frente se le llenaba de sudor frío y solamente alcanzó a murmurar un *¡al pintor le ha salido muy... parecido, este cuadro!*, antes de dar el registro por finalizado, pedir disculpas a la señora de la casa y desaparecer lo antes posible, rezando para que su metedura de pata no pasara a mayores. Lo que fue del pobre tenientillo, la leyenda no lo cuenta, pero conociendo cómo se las gastaba el rey (y su valido) es posible que fuera destinado como Corregidor a las Urdes, o a las minas del Potosí.

Opciones:

* Los Pj trabajan como alguaciles para el municipio de la Villa, y un teniente de Corregidor reclama sus servicios para registrar una casa donde hay amores ilícitos... Todos ignoran, claro está, quien es en realidad el galán con el que se van a topar.

* Variante de la opción anterior: el galán es en realidad un peligroso asesino, bueno con la pistola y la espada... y no está dispuesto a dejarse atrapar por un lío de faldas.

* Un Pj lleva una temporada "consolando" a una viudita muy necesitada... pero cuando están en lo mejor meten las narices en el negocio las justicias reales. ¿Podrá escapar del cerco que han organizado los alguaciles?

* Una dama, amiga de los Pj, solicita su ayuda para que la liberen del acoso que sufre por parte de un teniente de corregidor, que la chantajea con hacer públicos sus amores ilícitos si no acepta convertirse en su amante...

La Mano del Gigante

Se cuenta que, allá por el siglo XI, un caballero cristiano, totalmente armado y preparado para la guerra, cabalgaba hacia Toledo para unirse al ejército de castellanos y leoneses que sitiaban la ciudad. Y sucedió que, al pasar ante las rocas de la Pedriza (en la comarca de Manzanares del Real), le salió al paso, ya sea surgido de las entrañas de la tierra o abortado de los Infiernos, un horrendo gigante, alto como las montañas circundantes, que le cerró el paso, riendo a carcajadas. El caballero cristiano dominó a su caballo, picó espuelas y cargó contra el monstruo... estrellándose contra su mole. Pero su lanza no pudo nada contra la dureza de la piel del gigante, y el arma se le astilló y rompió en mil pedazos. El caballero cayó a tierra por el impacto, y su caballo, quizá más juicioso que el amo, aprovechó la ocasión para huir a todo galope. Derrochando valor, el caballero desenvainó su espada, blandiéndola contra el gigante... consiguiendo solamente que el fiel acero se hiciera trizas a su vez. Desesperado, y cuando ya la mano del gigante se cernía sobre él para atraparlo como quien atrapa a una mosca, el caballero pronunció una corta pero sincera plegaria, con tanto fervor que el Cielo no pudo mos-

trarse indiferente. Y dicen que el mismísimo Samael, ángel de la guerra, le lanzó su espada. Sea como fuere, de repente el caballero se encontró con una espada reluciente en la mano, e instintivamente lanzó un tajo contra la mano del gigante, extendida sobre él. La espada cortó limpiamente la mano, a la altura de la muñeca. La mano cayó allí, y se convirtió en piedra. y aún sigue donde cayó. Respecto al gigante... hay quien dice que, herido de muerte por el arma sagrada, se convirtió en humo, espeso, negro y maloliente, que las grietas de la Pedriza absorbieron con avidez, sin duda para regresar al Infierno. Otros dicen, no obstante, que se escondió nuevamente en su huronera de la Pedriza, y que volverá algún día, cuando su herida cicatrice.

Opciones:

* Los Pj se encuentran con un extraño tipo (describirlo a la manera de don Quijote) que les jura y perjura que acaba de enfrentarse con un gigante. Mientras los Pj procuran tranquilizarle, hacer algo para bajarle la fiebre, ver si está borracho o simplemente se ríen de él... aparecerá el gigante, muy enfadado por haber perdido su mano.

* Los Pj pernoctan en Manzanares del Real, y alguien les cuenta la vieja leyenda. Esa noche, por cierto, es la noche en la que el gigante ha decidido salir (por segunda vez) de su escondrijo... (¿Qué cómo se puede arbitrar una aventura en la que un gigante grande como una montaña aterrice un pueblo? Quizá podrías inspirarte en la película King Kong).

* Se dice que la espada sagrada sigue ahí, tirada en algún lugar cercano a la Pedriza. Un buen botín para un grupo de Pj de *Aquelarre*... si no fuera porque las fuerzas demoníacas han cercado la zona, temerosos de que un guerrero de Dios se haga con la espada.

* Un tipo más o menos espabilado, y más o menos amigo de los Pj, se dedica a contar la leyenda y a vender a precio de oro viejas espadas, jurando por lo más sagrado que es la verdadera, y que debe desprenderse de ella "*para reconstruir el monasterio al que piensa retirarse*". El problema está en que Samael se ha hartado del asunto y ha decidido darle un tirón de orejas al pícaro, por mentiroso.

El Cristo del Zapato

En el siglo XVII había en la Iglesia de Nuestra Señora de Atocha un Cristo por el que se tenía gran devoción. Era una copia del que se adoraba en la ciudad italiana de Lucca, y a diferencia de otras tallas de las Iglesias de la ciudad, estaba totalmente vestido con túnica, espolón y zapatos de plata. Por ello la devoción popular lo conocía como *El Cristo Calzado*. Imaginen el escándalo cuando se detuvo a un viejo soldado, casi un mendigo, que llevaba entre sus raídas ropas uno de los zapatos de plata de la imagen. Por toda explicación, el soldado aseguró "*que se lo había dado el Cristo*". Robar en una Iglesia era blasfemia, pero jurar en falso por lo sagrado era aún peor, así que fue llevado ante la imagen, a fin de que se repitiera el prodigio, si había tenido lugar, y avisándole que, de haber mentido, tomaría cartas en el asunto la Santa Inquisición. Para fortuna del pobre soldado, y ante teólogos, alguaciles y justicias, el Cristo obro nuevamente el prodigio, dejando caer el otro zapato. El viejo soldado se benefició de un indulto Real, aunque se le recomendó que, en lo sucesivo, "no

aceptase regalos, de Dios, de la Virgen ni de los Santos...".
Nota: El Cristo de Lucca fue quemado por los franceses en 1808. Rebuscando entre las cenizas de la hoguera, una mujer pudo salvar la cabeza, un pie y una mano... Esas reliquias desaparecieron con la desamortización de Mendizabal y el trájín de las dos repúblicas.

Opciones:

* Cuando uno de los Pj, necesitado de dinero, recurra al recurso fácil (y más o menos hipócrita, no nos engañemos) de soltar un par de fervorosos rezos... recibirá, por una vez, una recompensa en metálico ¡como directamente llegada del Cielo! Que sea regalo de las Alturas o de los Infiernos ya será otro cantar, pues es dudoso que las autoridades crean de buenas a primeras en el milagro.

* Los Pj reciben el encargo de capturar al ladrón sacrílego que ha descalsado la imagen del Cristo. El problema es que, cuando lo capturan, el tipo jura por todos los santos "*que el Señor ha obrado un milagro dándoselo*". Sería interesante que a los Pj les tentase la duda... ¿y si está diciendo la verdad?

* El grupo necesita la ayuda de un habilidoso y descreído ladronzuelo, para llevar a buen término cierta complicada aventura en la que se ven envueltos. El problema está en que al tipo en cuestión, a raíz de un prodigio similar al del cristo de Lucca, ha visto la luz y se ha metido en un monasterio. Habrá que sacarle la tontería del cuerpo y convencerlo de que vuelva para el "*mal*" camino.

* Un viejo amigo de los Pj se está pudriendo en los calabozos de la Inquisición por haber efectuado un robo sacrílego. Habrá que sacarlo de ahí antes que lo torturen o lo quemen demasiado... ¿no?

El Rosario de la Aurora.

Seguro que más de una vez han oído el dicho popular de "*terminar como el rosario de la Aurora*" ¿Conocen su historia?

En la Villa y Corte había muchos rosarios procesionales. Consistían en procesiones en las que se rezaba un misterio del rosario en cada parada. Muchos de ellos, en especial los dedicados a la Virgen, se realizaban durante la salida del sol, en un recorrido cuidadosamente estudiado para que los primeros rayos de la mañana "*besasen*" el rostro de la imagen. Esta historia trata de dos de ellos...

El primero de ellos estaba organizado por el Hospital de pobres de Santa Catalina. Según Quevedo, era poco más que *cuatro faroles, un estandarte y un mal bajón*. Y un mal día se topó, en la calle de los Remedios, con el Rosario de San Francisco, que venía en dirección contraria, ocupando, como ellos, toda la calle. Este segundo rosario era de mucha tradición y mejores recursos, acompañado de nutridos coros encargados de cantar loores al santo, farolones de oro y plata, estandartes bordados, capellanes y clero surtido en

general. En pocas palabras, todo gasto, boato, lujo y esplendor. A partir de aquí, todo son especulaciones. Hay quien dice que los de Santa Catalina cogieron envidia del lujo de los de San Francisco, y pensaron que ellos tenían más derecho que los otros a hacer el rosario, porque eran más pobres (y por lo tanto, más cercanos a Nuestro Señor). Otros dicen que los de San Francisco pensaron exactamente lo mismo, pero al revés: que su fastuoso rosario tenía preferencia frente al de esos muertos de hambre. Por último, malas lenguas insisten en que los miembros de uno y otro rosario llevaban más de una copa de aguardiente en el cuerpo, que la mañana era fría y el relente pegaba lo suyo. Sea como fuere, la cuestión es que el Demonio metió el rabo en el negocio, y ambas procesiones se quedaron paradas, la una frente a la otra, sin la menor intención por parte de cada una de ceder el paso a la otra. Esta terca plantada empezó acompañada por un silencio hostil, luego por un intercambio de razones, sinrazones, palabras airadas, insultos... y por fin la cosa degeneró en batalla campal.

Los alguaciles tuvieron que tomar cartas en el asunto, separando a los miembros de ambos rosarios. Ni que decir tiene que los de Santa Catalina, con menos influencias, se llevaron la peor parte, en el reparto de golpes que efectuó la justicia de la villa... pero antes de eso se permitieron la satisfacción de romperle varios huesos a más de un señorito presumido.

La Santa Inquisición, que tomó cartas en el asunto, resolvió diciendo que la imagen de Santa Catalina (y por extensión, todos sus fieles) debían ser castigados. La talla fue expropiada y llevada al Humilladero de San Antonio Abad. Posteriormente sería trasladada a la Clausura del Convento de las Maravillas.

Opciones:

* Los Pj, durante el curso de alguna de sus aventuras, se ven de repente en mitad de una calle estrecha... con dos procesiones rivales, cada una taponando la calle. ¡Y parece que los ánimos están muy pero que muy caldeados!

* Los Pj trabajan como alguaciles... y su trabajo consiste en garantizar el orden durante el paso de la procesión del Rosario de San Francisco. Un trabajo aburrido, pero fácil... ¡si no fuera porque los rencorosos cófrades de Santa Catalina planean venganza y han organizado una emboscada contra la procesión!

* Un grupo de feligreses contrata al grupo para que entren en el Humilladero de San Antonio y sustraigan la imagen de Santa Catalina, remplazándola por otra similar. Expliarán que quieren ahorrarle a la Santa el humillante castigo que le ha impuesto una jerarquía clerical corrupta. En realidad se trata de una banda de ladrones, que huían con un botín de joyas y que, viéndose perseguidos, los escondieron, aprovechando la confusión, en la imagen de la Santa. Por cierto, los Familiares de la Inquisición y los Alguaciles de la Villa se suelen tomar muy mal los intentos de robo en lugares sagrados. De nada.



Los cuentos de la Barnacla

Aquí

en una casa tal vez
suelen vivir ocho o diez
vecinos como yo vi
y pasarse todo un año
sin hablarse ni saber
unos de otros

Tirso de Molina

Introducción:

La heredad de Don Gregorio

por Jordi Cabau

Sipnopsis

La heredad de Don Gregorio no es tanto una aventura en sí, como un marco desde el cual abordar los otros escenarios incluidos en *Villa y Corte*. Esta introducción consta principalmente de elementos descriptivos y pequeñas historias paralelas que el DJ puede combinar con la trama argumental de las otras aventuras, según le convenga.

En *La heredad* los Pj, recién llegados a Madrid, se convertirán en propietarios e inquilinos de una casona en la que se dan cita los destinos de algunos de los personajes más característicos de la sociedad urbana de los siglos XV y XVI.

Se supone que el grupo ya se conoce anteriormente, y que hay entre ellos cierta camaradería y amistad. Según las profesiones de los Pj, el DJ deberá idear una explicación, que puede ser desde haber servido juntos en el ejército hasta ser parientes o vecinos del mismo pueblo, pasando por haber jugado anteriormente alguna partida (que se puede improvisar a partir de las ideas de aventuras del capítulo **Legendas Cortesanas** o la opción 4 del apartado *Extramuros* en **Sólo Madrid es Corte**). También sirven para ello cualquiera de las aventuras publicadas en **Rinascita**, haciendo los ajustes necesarios respecto a la fecha.

1. Madrid, Villa y Corte

Amanece, y tras un frugal desayuno en la posada donde han pernoctado, los Pj se disponen a realizar el último tramo del viaje que les llevará hasta la capital de las Españas. El anochecer los sorprendió en el camino, y cuando llegaron a Madrid se encontraron con las puertas de la tapia ya cerradas, así que han tenido que hacer noche en sus extramuros.

Total, que si la Providencia o algún jugador no lo impiden, los Pj serán las primeras personas en entrar en la ciudad ese día, y precisamente por el Portillo de San Bernardo, que en ese momento los alguaciles abren.

Es ahora cuando el DJ hará secretamente una tirada por el Otear de cada uno de los Pj, con un malus de Dificultad Difícil (-25%). Los que la pasen observarán en la lejanía la minúscula figura de un jinete que avanzaba a todo galope hacia el Portillo de San Bernardo. Lo que les ha llamado

la atención es que el jinete ha detenido su montura bruscamente, permaneciendo unos instantes detenido para volver al trote por donde ha venido, sin ninguna razón aparente. De sacar un resultado Crítico será posible observar un destello proveniente de la figura, como si el jinete observase algo con un catalejo. Nota para el DJ: Efectivamente está observando al grupo de Pj. El jinete no es otro que un secuaz de Don Francisco Montegrifo (ver **Casa hechizada**).

Una vez los Pj hayan atravesado por el portillo saldrán a su encuentro tres hombres que, hasta ese momento, estaban sentados a un lado del mismo, conversando tranquilamente. Una tirada de Psicología permitirá darse cuenta de que la actitud de los tres hombres no es agresiva, sino grave.

Es evidente que uno de ellos es un religioso, ya que lleva hábito y va desarmado. Su acompañante es algún tipo de funcionario: va vestido con ropa oscura, de su cintura pende un espadín y porta al cuello un pequeño crucifijo de plata. Junto a éste, en actitud servil y vestido con ropas humildes, hay un anciano que sin duda debe de ser el criado del funcionario, pues bajo el brazo izquierdo lleva un legajo de papeles mientras, en la mano derecha sostiene una pluma y un frasquito de tinta.

Después de saludar a los Pj, el hombre con aspecto de funcionario se presentará a sí mismo como Don Leoncio Gil Romero, notario, al religioso que le acompaña como el Padre Diego Garcinúñez, y al hombre con aspecto de criado simplemente como Lucas. Hecho esto, Don Leoncio pasará a exponer el motivo que les ha llevado hasta allí tan temprano.

2. La última voluntad de un moribundo

La razón por la cual los tres hombres se encuentran allí no es otra que el hacer efectiva la última voluntad de Don Gregorio Muñoz, hidalgo castellano y cristiano viejo residente en Madrid, finado recientemente.

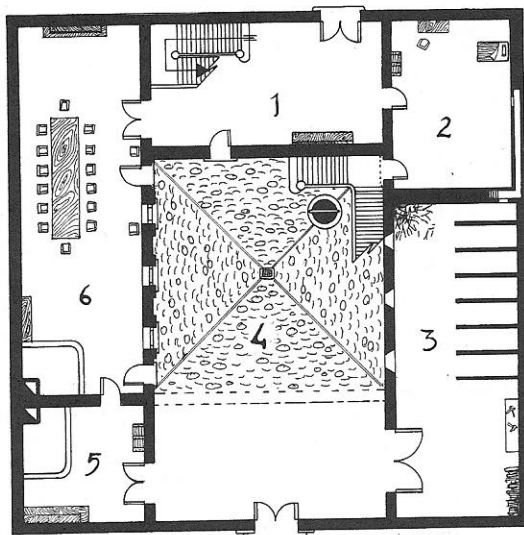
Don Gregorio Muñoz carecía de herederos, habiendo muerto recientemente víctima de unas fiebres. Sabiéndose cerca de la muerte el hidalgo hizo llamar al Padre Don Diego para que le diese los últimos sacramentos e hizo avisar a su administrador y amigo Don Leoncio para que hiciese efectiva su última voluntad: que aquella persona o grupo de personas que primero entrasen en Madrid en el día de San Bernardo por el Portillo de San Bernardo (santo al cual Don Gregorio profesaba especial devoción) serían los herederos universales de todas sus rentas y propiedades.

Hoy es el día de San Bernardo, este es el portillo de San Bernardo y el grupo de Pj han sido las primeras personas en cruzarlo: por tanto son los herederos universales de Don Gregorio.

Apenas los Pj habrán tenido tiempo de rehacerse de su sorpresa que Don Leoncio ya les estará haciendo el siguiente resumen de sus propiedades:

Un capital de 60.000 reales, administrado por Don Leoncio y que procura una renta de 250 reales de plata mensuales, y el inmueble conocido como La Barnacla, situado en la Parroquia de Santa Cruz, en el Barrio del Aposento, así como todo el mobiliario y aperos que le son propios.

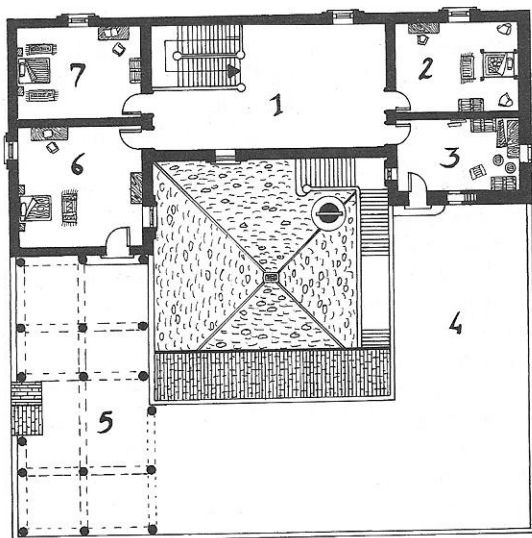
A su vez, para poder disfrutar permanentemente de estos beneficios, deberán cumplir las tres condiciones siguientes: la primera es residir en La Barnacla un mínimo de seis meses al año, durante los próximos dos años. La segunda consiste en mantener a su servicio a Lucas, antiguo criado



PIANTA BAJA

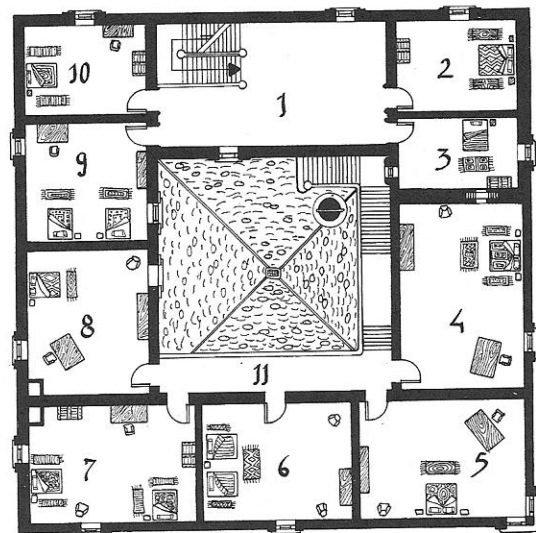
- 1 Recibidor
- 2 Habitación de Lucas
- 3 Establo
- 4 Patio Interior
- 5 Cocina
- 6 Comedor

LA BARNACLA



SEGUNDA PLANTA y PATIO

- 1 Escalera
- 2 H. de Don Ruy Vazquez
- 3 Trastero
- 4 Patio
- 5 Cobertizo
- 6 H. de Don Jaime de Astelarra
- 7 H. de Andres de Astelarra



PRIMERA PLANTA

- 1 Escalera
- 2 Habitación Vacía
- 3 Habitación Vacía
- 4 H. de Francisco Montegriso
- 5 H. de Doña Genoveva Perez
- 6 H. de Don Esteban y Guillermina
- 7 H. del Cabo Demetrio Ziegler y del Alferes Ulrico de Beck
- 8 H. Vacía
- 9 H. Vacía
- 10 H. Vacía
- 11 Balconada



de Don Gregorio Muñoz. La tercera, satisfacer puntualmente todas las obligaciones y tributos que para el municipio tenía el finado (es decir, pagar los impuestos). Si los Pj preguntan sobre este último punto el letrado les tranquilizará diciendo que el finado no tenía pagos pendientes. La propiedad no podrá ser vendida ni se podrá efectuar obra alguna en la misma a menos que estén de acuerdo todos los propietarios, en cuyo caso los gastos y/o beneficios que puedan surgir se repartirán a partes iguales.

En caso de que decidan vender la propiedad, tras haber residido en la casa el tiempo necesario para entrar en posesión de la misma, podrán quedarse con el producto de su venta; sin embargo el capital y la renta adjunta pasarán a poder de la Orden de Nuestra Señora de la Merced, con el fin de que los miembros de ésta puedan proseguir su piadosa labor de redimir cautivos de las manos de los corsarios berberiscos.

Hecho esto Don Leoncio hará firmar a los personajes un documento provisional, en el que el Padre Diego y Lucas constarán como testigos, entregando copia del mismo a los Pj. El notario les citará al día siguiente en su casa con el fin entregarles los documentos definitivos y, por último, pondrá en sus manos una enorme llave de bronce.

El padre Diego y Don Leoncio se despedirán entonces del grupo, dejándolos con Lucas, quien se los quedará mirando interrogadoramente.

3. La Heredad de don Gregorio

Es muy probable que los Pj no tuviesen una razón concreta para viajar a Madrid; simplemente acudían a la Villa y Corte movidos por la idea de que la capital de las Españas es un semillero de oportunidades para hombres ambiciosos, decididos y emprendedores. Ahora les sobran motivos para permanecer en la villa... al menos seis meses al año durante los próximos dos años.

Mientras guía a los Pj hasta su nueva propiedad Lucas responderá a las preguntas que éstos puedan hacerle sobre todo lo relacionado con la misma y que él conozca. Si nadie le pregunta al respecto, el criado no mencionará el tema de los inquilinos de Don Gregorio hasta que no sea demasiado tarde (ver *La Barnacla*).

Lucas hará un par de altos en el camino para adquirir alimentos en los puestos callejeros, mientras tanto los personajes podrán observar como, a medida que avanza la mañana, la villa se despierta y va adquiriendo vida.

Si los Pj disponen de monturas Lucas los introducirá en su nueva propiedad por la puerta de la calle Lechuga, en caso contrario Lucas les hará entrar por la puerta de la calle Salvador.

Poco antes de llegar a la casa los Pj que dispongan de montura deberán realizar una tirada de Suerte: aquél que la falle de más margen se verá envuelto en el siguiente incidente:

Al pasar cerca de un charco de barro e inmundicias el jinete no podrá evitar que los cascos de su montura salpiquen la recién estrenada capa de un apresurado peatón que, en ese momento, se cruzaba con el grupo.

Una tirada de Otear permitirá identificar al peatón como un oficial de los Tercios de Su Majestad (sombbrero emplumado, banda atravesada de oficial, etc) el cual, haciendo gala de un pésimo español, lanzará una maldición incomprensible (*¡Dummkopf!*, *“¡necio!”* en alemán) y, dependiendo de la actitud y categoría del ofensor, lo ignorará o lo retará a duelo. (Nota al DJ: Caso de producirse el due-

lo, que sea a primera sangre, que no es cuestión de empezar a matar a PnJ importantes a las primeras de cambio). El militar se presentará a sí mismo como el alférez Ulrico de Bek y emplazará al ofensor a las seis de esa misma tarde en el estanque de la Alameda del Prado. Hecho esto, el enfurecido soldado se alejará a zancadas refunfuñando maldiciones.

Durante el incidente Lucas no se hallará junto a los Pj, ya que estará comprando en un tenderete cercano. Debido a ello no intervendrá en el incidente, aunque luego pueda informar a los personajes acerca de la identidad del ofendido militar... y la nueva relación que hay entre éste y los Pj (ver más adelante).

Nada más entrar en el patio los Pj oirán ruido de lucha proveniente del último piso del edificio (choque de espadas, pasos apresurados y alguna que otra maldición), sin duda ello les obligará a levantar la vista... para ver como, desde la balconada que hay en el interior del patio, una hermosa mujer les contempla tranquilamente mientras sostiene un cesto de ropa recién lavada. La muchacha no parece sorda, pues responderá al saludo de Lucas, pero parece no dar importancia a la lucha que se produce en los últimos pisos de la casa.

A todo esto, el Pj que estando en el patio falle por más margen una tirada de Suerte, notará como por el cuello de su camisa, algo *vivo y viscoso* se mete por su espalda notando seguidamente una picadura. Seguramente el personaje empezará un *striptease* ultrarrápido mientras grita que le quiten eso que le está picando. Inmediatamente aparecerá un tipo alto y delgado, casi esquelético, fácilmente reconocible por sus ropas como un médico y que, dirigiéndose a la víctima del extraño ataque y tranquilizándola, procederá a extraerle con manos expertas la sanguijuela que ha provocado el incidente mientras, ayudado por una niña de aspecto angelical, murmura un *“no comprendo como ha podido caérseme”* (una tirada con éxito de *Psicología al ver la cara que pone la niña al oír este comentario aclarará la identidad del autor de la travesura*).

Para acabar de redondear su llegada, el primer Pj que cruce cualquiera de los umbrales que hay en el edificio deberá hacer una tirada de Esquivar para no chocar con un hidalgo que sale precipitadamente por el mismo, un individuo que será saludado por Lucas con un *“Buenos días, Maese Vázquez”*. Si el Pj choca con el tal Vázquez será hábilmente despojado de su bolsa por éste. En caso de ser atrapado *in fraganti*, Vázquez usará su habilidad para dejar caer disimuladamente la bolsa robada al suelo y alegar que debió caerse en el encontronazo.

Seguramente a estas alturas los personajes estarán preguntando a Lucas qué demonios hace toda esa gente en su casa, requerimiento que Lucas procederá a responder: debido a la falta de viviendas que hay en la capital de las Españas la ley obliga a los propietarios de grandes casonas a acoger un determinado número de inquilinos, recibiendo en compensación un módico alquiler. Es una imposición más, y los Pj deben respetarla...

Lucas procederá seguidamente a presentar y/o describir a los inquilinos que, debido a la aplicación de esta ley, habitan en La Barnacla:

Don Jaime de Astelarra. Se trata de un viejo maestro de esgrima procedente de Toledo quien, junto con su hijo y

aprendiz *Andrés*, ocupa dos habitaciones situadas en el último piso de la casa. Don Gregorio conocía de antiguo a Don Jaime y le permitió construir un cobertizo que cubriese parte del patio que hay en la azotea para que tuviese un lugar donde dar sus lecciones durante el invierno, ya que en verano las imparte en la parte descubierta de dicho patio. Don Jaime fue compañero de armas de Don Gregorio en la juventud y, debido a sus dificultades económicas, Don Gregorio le permitía vivir en su casa sin pagar alquiler. Don Jaime pasa por serias dificultades económicas, (ver su ficha de PnJ), pero a cambio de seguir en la Barnacla está dispuesto a dar lecciones de esgrima gratis a los Pj que lo deseen, un par de días a la semana.

Don Ulrico de Bek, alférez del Tercio de los Amarillos Viejos de Su Majestad. Ocupa dos habitaciones del primer piso, que comparte con *Demetrius Ziegler*, su asistente. Tiene una Regalía de Aposento que lo exime de pagar alquiler. No obstante, acostumbraba a jugar a menudo al ajedrez con Don Gregorio, ganando siempre y eso que Don Gregorio era un jugador excelente. Las partidas eran muy disputadas y, un día, Don Ulrico se apostó con el dueño de la casa que el día en que perdiese una partida rompería la Regalía y pagaría puntualmente un alquiler justo. Los Pj pueden continuar con la tradición, si lo desean. (Nota al DJ: Jugar al ajedrez va con la competencia de Táctica. Ulrico es un jugador excelente, por lo que tiene un bonus de 50%)

Don Esteban de Linares. Médico aragonés que ocupa las otras dos habitaciones que dan al patio. Es viudo y con él vive su hija *Guillermina*, quien le ayuda a veces. Don Gregorio invitó a Don Esteban a instalarse en su casa sin tener que abonar el alquiler, siempre que le atendiese cuando cayese enfermo y ejerciese para él de médico particular. Don Esteban está dispuesto a llegar al mismo acuerdo con los Pj.

Don Francisco de Montegrifo, Comerciante de paños aragonés y el único inquilino de la Barnacla que paga puntualmente su alquiler. No intima con nadie y su conversación se reduce a monosílabos. Abandona temprano sus habitaciones y vuelve después de puesto el sol. A veces pasa varios días fuera por razones de negocios y no permite a nadie la entrada en sus habitaciones. Los Pj lo conocerán al anochecer, cuando vuelva a la mansión.

Don Ruy Vázquez de Sobradillo. Hijo de un hidalgo salmantino, se encuentra en la capital con el fin de reclamar ante las más altas instancias, hasta ahora sin éxito, unas tierras de su propiedad que fueron injustamente arrebatadas a su padre por otro noble leonés. Ocupa una habitación del último piso. Don Ruy compartió prisión a manos del turco con el hijo de Don Gregorio, consiguiendo huir y regresar a España. Estando en Madrid informó a Don Gregorio de la captura y muerte de su hijo, así como de su actual suerte. Agradecido por el gesto y compadecido de su desgracia, Don Gregorio había acogido gratuitamente a Don Ruy en su casa hasta que se arreglasen sus asuntos. Si los Pj le presionan sobre el alquiler les irá dando largas... indefinidamente. Por lo demás es un tipo simpático, pícaro y burlón, y con una buena red de contactos que pueden ser muy útiles para los Pj...

Doña Genoveva Pérez. Hermana pequeña del padre Leoncio y viuda dos años ha de un alférez de los Tercios. Trabaja de costurera en el teatro. Una mujer bonita y hacendosa cuya opinión y buen tino eran muy tenidos en

cuenta por Don Gregorio. La pobre mujer recibe una pequeña pensión que apenas le llega para vivir, teniendo que hacer remiendos para llegar a fin de mes. Don Gregorio no le cobraba nada, pero ella está dispuesta a pagar un alquiler justo... dentro de sus escasas posibilidades.

4. La Barnacla. Descripción

La casona, de aspecto señorial, es una sólida construcción con gruesas paredes de piedra, de casi un metro de espesor, y suelos de madera. Las paredes Norte y Sur carecen de ventanas en la planta baja, pues La Barnacla se halla encajonada entre otras dos propiedades.

El edificio es de tres pisos, de una altura aproximada de cuatro metros cada uno, y dispone de un patio interior que proporciona luz y ventilación a la mayoría de dependencias, también dispone de establos con espacio para siete monturas, una espaciosa cocina y un gran salón comedor, ambos equipados con enormes chimeneas.

A La Barnacla se puede acceder de dos formas: por la puerta principal, situada en la calle Salvador, o por el portón doble, que se abre y cierra desde dentro, situado en la calle Lechuga y por el que puede pasar un hombre a caballo sin necesidad de agacharse.

Planta baja.

1. *Recibidor*. Carece de todo mobiliario, aparte de un banco de madera apoyado en la pared oeste.

2. *Habitación de Lucas*. Una mesa, una silla, un catre y un vetusto arcón donde el anciano criado guarda sus pocas posesiones.

3. *Establo*. Dispone de ganchos donde colgar los arreos de las monturas y un banco con unas pocas herramientas para realizar chapuzas. A un lado se amontona la leña que sirve para alimentar las chimeneas y hay un rincón donde se vacían las bacinillas. Lucas se encarga de adquirir la leña y deshacerse de las inmundicias cuando estas empiezan a acumularse demasiado. En el momento de la llegada de los Pj no hay ninguna montura en los establos.

4. *Patio interior*. En una esquina del empedrado hay un pozo, de unos tres metros de profundidad, que recoge el agua de lluvia, cubriendo las necesidades que de ésta tienen los inquilinos, salvo en los años especialmente secos.

5. *Cocina*. Algunos armarios contienen los útiles de cocina más usuales y el resto se halla colgado en las paredes. En un arcón bajo llave se halla la cubertería de plata de Don Gregorio, sólo usada en las ocasiones especiales. Una fresquera colgada en la pared hace las veces de despensa, conteniendo algunos alimentos poco perecederos. Lucas se encarga de adquirir diariamente las provisiones y de cocinar para los inquilinos de la casa.

6. *Comedor*. Aquí coinciden a la hora de las comidas todos los ocupantes de La Barnacla. Esta habitación es utilizada además como salón y lugar de reunión, siendo la estancia más fresca en verano y más caliente en invierno.

Primera planta.

1. *Escalera*.

2. *Habitación vacía*.

3. *Habitación vacía*, anteriormente ocupada por Don Gregorio.

4. *Habitación de Don Francisco Montegrifo*.

5. *Habitación de Doña Genoveva Pérez*.

6. *Habitación de Don Esteban y Guillermina Linares*.

7. *Habitación del Cabo Demetrius Ziegler y del Alférez Ulrico de Bek*.

8. Habitación vacía.
9. Habitación vacía.
10. Habitación vacía.
11. Balconada.

Segunda planta y Patio.

1. Escalera.
2. Habitación de Don Ruy Vázquez de Sobradillo.
3. Habitación. Esta habitación, usada como trastero, sirve de lugar de paso para ir al patio.
4. Patio. Se halla rodeado por un pretil de un metro de altura. Doña Genoveva lo utiliza como tendedero para la ropa y Don Jaime da clases en él cuando hace buen tiempo.
5. Cobertizo. Cuatro palos que sostienen un tejadillo de madera que apenas protege contra la lluvia y que Don Jaime utiliza como aula cuando hace mal tiempo.
6. Habitación de Don Jaime de Astelarra.
7. Habitación de Andrés de Astelarra.

... Sobre el nombre de la Barnacla

Quizá alguno de los Pj se encapriche en averiguar el origen del nombre de la casa. Aparte del origen mítico del nombre, (ver **Bestiario Fantástico**) en inglés se llama *barnacle* al percebe (ya sabes, ese crustáceo de roca tan rico para comer). Esta información debería bastar para despidarse a los Pj... al menos un ratito.

La realidad, empero, es muy otra: A mediados del siglo XIV un mercader judío llamado Francisco Matías coincidió, en uno de sus múltiples viajes, con un viejo marino borracho que, deseoso de conseguir algunas monedas con las que comprar más vino, le vendió un objeto de extraño aspecto, parecido en forma y tamaño a una ostra, asegurándole que aquello era una auténtica semilla de barnacla (ver *Bestiario fantástico*).

El mercader, impaciente por quitarse de encima al viejo borracho, le dio algunas monedas y se metió en la bolsa el curioso objeto, olvidándose a continuación del incidente pues debía embarcar rumbo a otro puerto. Poco después, y mientras el barco se alejaba del muelle, el comerciante pudo ver como el viejo marino aparecía corriendo y gritando que se había arrepentido del trato, pero era demasiado tarde para dar marcha atrás.

Y así fue cómo Francisco Matías entró en posesión de una auténtica semilla de barnacla: desde entonces la suerte empezó a favorecerle y, pocos años después, se estableció en Madrid e hizo construir una casa a la que pondría el mismo nombre que el objeto que había cambiado su fortuna.

A efectos de juego la semilla de barnacla es un Talismán con el hechizo de Suerte implantado de forma permanente (Manual, pág. 36) y sin límite de caducidad. No necesita ser activado, pero a efectos de juego sólo puede usarse una vez por aventura.

Actualmente la semilla de barnacla se halla oculta en un pequeño cofre escondido bajo el suelo cercano a la chimenea de la cocina, olvidada por todos. Los Pj pueden descubrir su presencia cuando, una fría noche de invierno, Don Ruy decida organizar una partida ilegal de cartas en la cocina de la Barnacla. El calor proporcionado por la chimenea y los embutidos que Lucas tiene colgados en las paredes (propiedad de los Pj) serán un buen reclamo para el resto de jugadores, aunque esto último es un detalle sin importancia

que Don Ruy “olvidará” mencionar a sus caseros. A lo largo de la partida Don Ruy y otro jugador se sentarán muy cerca del talismán, beneficiándose alternativamente de los poderes de éste y haciendo entrar en sospechas al resto de los jugadores, que empezarán a creer que están haciendo trampas. Hacia la medianoche empezará una pelea entre los jugadores que, aparte de destrozar la cocina y despertar al resto de inquilinos, puede atraer la atención de algún alguacil encargado de eliminar el vicio del juego. Por cierto... la baraja con la que juegan es catalana, y por lo tanto, ilegal.

También puede suceder, si el Dj así lo desea, que un descendiente de la familia Matías, instalado en Palestina, herede un escrito donde se mencione el lugar donde se halla oculta la semilla de barnacla. Incapaz de viajar hasta España para recuperarla, venderá el escrito a un poderoso alquimista oriental, el cual, a su vez, enviará a un agente a hacerse con la semilla en cuestión. Que el agente sea un napolitano astuto, sinuoso y retorcido, acompañado de un buen equipo de asesores, o un enorme eunuco armado con alfanje que cante en la Villa y Corte de los Austrias más que una almeja... eso, ya depende del humor del Dj.

Personajes de La Barnacla.

El DJ puede usar detalles de las historias de los PnJ de la Barnacla para intercalar líneas de acción paralelas en las diferentes aventuras, o para improvisar alguna sesión de juego entre partidas.

Don Jaime de Astelarra. Maestro de esgrima.

FUE	16	Altura: 1'75 m.	Peso: 70 kg.
AGI	18	RR: 70	IRR: 30
HAB	18	Apariencia: Normal (16)	
RES	8	Edad: 45	
PER	11		
COM	12		
CUL	11		

Armas: Espada ropera 90% (1D8+1+1D4), Montante (Espadón) 80% (1D10+2+1D4), Pelea 85% (1D3+1D4).

Armadura: Ropa acolchada (2)

Competencias: Cabalgar 65%, Leer y escribir 60%, Esquivar 70%, Escuchar 50%, Otear 40%, Enseñar 75%.

Rasgos de carácter: Confiado.

Historia: En su espada, forjada por el mismísimo Lope de Aguado, hay grabado un lema: “No me desenvaines sin razón, no me envaines sin honor” que resume perfectamente su filosofía de la vida. Luís Pacheco de Narváez (ver *Aventureros, Espadachines y...*) ha extendido el falso rumor de que su estilo está caduco y desfasado, por lo que apenas tiene alumnos. Originario de Navarra, poco antes de llegar a Madrid sufrió unas violentas fiebres (cólera) que redujeron considerablemente su capacidad para soportar esfuerzos prolongados.

Don Andrés de Astelarra. Hijo y aprendiz de Don Jaime.

FUE	15	Altura: 1'70 m.	Peso: 58 kg.
AGI	20	RR: 60	IRR: 40
HAB	17	Apariencia: Atractivo (19)	
RES	12	Edad: 18	
PER	15		
COM	13		
CUL	13		

Armas: Espada ropera 85% (1D8+1+1D4), Pelea 95% (1D3+1D4).

Armadura: Ropa acolchada (2)

Competencias: Cabalgar 50%, Leer y escribir 50%, Esquivar 60%, Escuchar 50%, Otear 50%, Enseñar 50%, Correr 70%, Disfrazarse 65%, Discreción 70%, Saltar 65%.

Rasgos de carácter: Excepcionalmente hábil.

Historia: El joven Andrés es en realidad Laura, hija única de Don Jaime. El viejo maestro le enseñó todos los trucos del oficio por él conocidos y, cuando llegaron a Madrid, la joven adoptó la personalidad de Andrés para así poder ayudar a su padre en el desarrollo de su profesión, pues éste se agota fácilmente a consecuencia de su enfermedad. Evita confraternizar con el resto de inquilinos para que no descubran su secreto, por lo que "Andrés" tiene fama de hueraño. Aparte de Don Jaime sólo el finado Don Gregorio conocía su secreto.

Como ya se ha dicho, Don Jaime se ofrecerá a los Pj como maestro de esgrima a cambio del alquiler de sus habitaciones. Aquél Pj que acepte el ofrecimiento de Don Jaime y que, sin ser especialmente feo, demuestre un carácter noble y agradable logrará lo que parecía imposible: despertar el amor en el corazón de la joven Laura. A partir de ese momento el Pj se verá envuelto en una aventura galante con una "misteriosa y bella desconocida" que no es otra que Laura.

Alférez Ulrico de Bek. Mercenario alemán al servicio del Rey.

FUE	18	Altura: 1'83 m.	Peso: 80 kg.
AGI	18	RR: 90	IRR: 10
HAB	18	Apariencia: Atractivo (18)	
RES	18	Edad: 31	
PER	10		
COM	8		
CUL	15		

Armas: Espada ropera 90% (1D8+1+1D4), Pistola de silla 75% (1D10+1+1D4), Pelea 80% (1D3+1D4), Daga de guardamano 70% (3D4+2).

Armadura: Ropas de cuero (3)

Competencias: Cabalgar 70%, Táctica 60%, Juego 30%, Ingeniería militar 50%, Hablar castellano 50%, Hablar francés 40%, Hablar alemán (idioma natal), Discreción 65%, Escuchar 50%, Esquivar 60%, Leer y escribir 50%, Nadar 75%, Saltar 70%, Trepas 50%.

Rasgos de carácter: Educación suplementaria.

Historia: Ulrich von Bek (su nombre real) es el último descendiente de una importante familia de Münster que se vio envuelta en la locura de Juan de Leyden. Soldado de fortuna, ha sido testigo de los innumerables crímenes que se cometen en nombre de la fe. Es un hombre amargado que intenta convencerse a sí mismo, sin conseguirlo completamente, de que la única bandera por la que vale la pena luchar es la propia piel.

Soldado Demetrius Ziegler. Mercenario suizo al servicio del Rey.

FUE	25	Altura: 1'76 m.	Peso: 85 kg.
AGI	14	RR: 55	IRR: 45
HAB	13	Apariencia: Mediocre (10)	
RES	15	Edad: 38	
PER	15		
COM	15		
CUL	8		

Armas: Espada Afarolada 90% (1D10+2D6), Daga guardamano 65% (1D4+2), Pelea 70% (1D3).

Armadura: Ropas de cuero (3)

Competencias: Cabalgar 65%, Mando 60%, Juego 50%, Hablar castellano 40%, Hablar italiano 45%, Hablar alemán (idioma natal), Discreción 50%, Escuchar 50%, Esquivar 50%, Nadar 60%, Saltar 50%, Con. animales 60%, Tortura 50%.

Rasgos de carácter: Extraordinariamente robusto.

Historia: El soldado Ziegler es un viejo mercenario suizo que ha participado en más de cien campañas, en el bando perdedor la mayoría de las veces. Su historia es tan vieja como el mundo. La profunda amistad que le une a Ulrich Von Bek es fruto de las privaciones y peligros que han compartido juntos. Su sueño es regresar un día a su cantón natal y establecerse con el dinero que tanto le ha costado ahorrar, aunque sabe que lo más probable es que deje la piel en una guerra cualquiera en un país de nombre impronunciable.

Don Esteban de Linares. Doctor en medicina.

FUE	10	Altura: 1'81 m.	Peso: 67 kg.
AGI	10	RR: 80	IRR: 20
HAB	18	Apariencia: Normal (16)	
RES	10	Edad: 37	
PER	14		
COM	18		
CUL	20		

Armas: Estilete 60% (1D3+1+1D4), Pelea 45% (1D3).

Armadura: Ninguna

Competencias: Prim. auxilios 90%, Medicina 80%, Psicología 75%, Con. plantas 70%, Leer y escribir 70%, Con. minerales 60%, Elocuencia 65%, Con. animales 75%, Memoria 50%, Buscar 50%, Alquimia 60%, Enseñar 75%.

Rasgos de carácter: Vértigo.

Historia: La familia de los Linares se ha dedicado desde siempre a la medicina y Esteban no es una excepción. Desde que enviudó, hace ya nueve años, ha venido dedicándose cada vez más a su trabajo. Es un hombre afable y simpático que se abstrae con facilidad cuando trabaja. Su única debilidad es su hija Guillermina, a la que perdona todas sus travesuras, y su único pecado, un terrible secreto: En su juventud asistió a una madre primeriza que iba a dar a luz. Un parto difícil, en el que tuvo que elegir entre la vida de la parturienta o la del niño que llevaba en su seno. Eligió lo segundo, y desde entonces la familia de la madre lo busca para matarlo por asesino.

Una de sus posesiones más preciadas es un libro llamado *De Suma Chirúrgica*, escrito por un francés de finales del siglo pasado llamado Ambroise Paré (Padre de la Cirugía moderna, por cierto). En él, numerosos grabados describen detalladamente el interior de un ser humano. El problema está que dichos grabados solamente pueden haber sido dibujados con apuntes al natural, y la Inquisición española castiga muy severamente la manipulación de los cuerpos muertos... así que, de caer en malas manos, el libro y su dueño podrían ir de cabeza a la hoguera más próxima.

Guillermina de Linares. Hija de Don Esteban.

FUE	10	Altura: 1'45 m.	Peso: 30 kg.
AGI	20	RR: 20	IRR: 80
HAB	10	Apariencia: Atractiva (19)	
RES	10	Edad: 13	
PER	17		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Pelea 90% (1D3).

Armadura: Ninguna

Competencias: Buscar 60%, Correr 75%, Discreción 70%, Esconderse

80%, Escuchar 60%, Esquivar 70%, Lanzar 75%, Robar 50%, Saltar 65%, Tregar 60%.

Rasgos de carácter: Sentidos extraordinariamente sensibles.

Historia: Su carita de ángel oculta un carácter bullicioso e inquieto que la impulsa a estar haciendo travesuras continuamente. Sus bromas están desprovistas de malicia, lo cual no quita que las consecuencias de éstas puedan a veces ser muy molestas. (Cómo en cierta ocasión en que un individuo corpulento, pelirrojo, armado hasta los dientes y con la capa y el sombrero empapados se puso a aporrear la puerta de la Barnacla visiblemente enfadado. Al parecer, alguien había volcado sobre su cabeza el contenido rebosante de un orinal... ¡pese a que era apenas mediodía! Por supuesto, Guillermina no sabía nada sobre ello...

En el fondo la niña tiene un carácter generoso y amable, que sólo muestra cuando está con su padre, desconfiando de los desconocidos. Es muy amiga de Doña Genoveva y de "Andrés", del cual conoce el secreto sin que éste lo sospeche.

Don Ruy Vázquez de Sobradillo. Hidalgo empobrecido.

FUE 10 Altura: 1'70 m. Peso: 65 kg.

AGI 18 RR: 30 IRR: 70

HAB 20 Apariencia: Normal (16)

RES 10 Edad: 23

PER 14

COM 18

CUL 10

Armas: Espada ropera 65% (1D8+1+1D6), Daga 85% (2D3+1D6), Pelea 80% (1D3).

Armadura: Ropa acolchada (2)

Competencias: Robar 85%, Tregar 80%, Correr 75%, Esquivar 70%, Esconderse 60%, Lanzar 65%, Forzar mecanismos 70%, Disfrazarse 65%, Soborno 50%, Buscar 50%, Escuchar 45%, Cabalgar 50%, Comerciar 70%, Falsificar 60%, Leer y escribir 45%, Juego 65%, Memoria 50%, Ocultar 50%, Psicología 50%.

Rasgos de carácter: Vicio del juego.

Historia: Su verdadero nombre es Alfonso Bermejo y lo único que hay de verdad acerca de él es que compartió prisión a manos del turco con el hijo de Don Gregorio. Cuando era un muchacho éste pícaro madrileño fue condenado a galeras por aligerar de su bolsa a un importante personaje de la corte; poco después la nave en la que viajaba era capturada por los turcos y Alfonso iba a dar con sus huesos en una mazmorra, compartiéndola con el verdadero Don Ruy Vázquez de Sobradillo. Ambos se hicieron amigos y, para no volverse locos, el hidalgo enseñó al pícaro a leer y escribir así como las maneras y habla de un hombre de provecho. Poco después Don Ruy moría debido a las penalidades de la cárcel y llegaba a la celda el hijo de Don Gregorio Muñoz. Gracias a las habilidades de Alfonso, ambos consiguieron escapar muriendo el hijo de Don Gregorio en la huida. Poco después llegaba a Madrid el "nuevo" Don Ruy Vázquez de Sobradillo, dispuesto a aprovechar las enseñanzas de su maestro.

Doña Genoveva Pérez. Hermana pequeña de Don Diego.

FUE 10 Altura: 1'65 m. Peso: 55 kg.

AGI 15 RR: 20 IRR: 80

HAB 15

RES 12

PER 18

COM 18

CUL 12

Apariencia: Hermosa (22)

Edad: 23

Armas: Estilete 50% (1D3+1+1D4), Pelea 70% (1D3).

Armadura: Ninguna

Competencias: Elocuencia 75%, Seducción 70%, Psicología 75%, Leer y escribir 45%, Discreción 65%, Escuchar 45%, Etiqueta 50%, Soborno 65%, Cantar 75%, Disfrazarse 65%, Memoria 60%, Música 80%.

Rasgos de carácter: Mujer de mundo.

Historia: Aunque empezó trabajando como costurera en el teatro la casualidad hizo que se haya convertido en una de las actrices más conocidas de la Compañía que actúa en el mismo. Sabe que su hermano mayor desaprobaba lo que hace y hasta ahora ha conseguido mantener en secreto su carrera artística. En el teatro la tienen por una creída, ya que evita relacionarse con los hombres que acuden a ella en busca de relaciones íntimas. No le vendría mal que alguno de los Pj se enterara de su secreto, pues su compañía sufre frecuentes presiones por parte de la Cofradía de la Pasión, y que algunos hombres rudos velaran por que no se causaran disturbios no estaría nada mal... Además, está harta de tener que hacer el camino de casa al teatro sola, espantando moscones que ya le han dado algún que otro susto...

Don Francisco Montegrifo. "Mercader de paños".

FUE 12 Altura: 1'75 m. Peso: 80 kg.

AGI 8 RR: 70 IRR: 30

HAB 16 Apariencia: Normal (15)

RES 15 Edad: 34

PER 15

COM 20

CUL 12

Armas: Espadín 65% (1D6+1D4+1), Daga 75% (2D3+1D4), Pelea 40% (1D3).

Armadura: Ropa acolchada (2)

Competencias: Comerciar 75%, Elocuencia 60%, Soborno 65%, Psicología 60%, Cond. Carro 50%, Leer y escribir 50%, Buscar 50%, Escuchar 40%, Ocultar 65%, Esconderse 40%, Discreción 40%, Falsificar 65%, Forz. Mecanismos 40%, Juego 40%.

Rasgos de carácter: Cojo de una pierna.

Historia: En realidad este comerciante de paños no es lo que parece, ni mucho menos. Don Francisco Montegrifo es el jefe de una banda de maleantes cuya actividad principal es la falsificación de moneda de vellón. Esta moneda es una aleación de plata y cobre que los falsificadores funden de nuevo, mezclando una cantidad superior de cobre obtenido de ollas y perolas, y obteniendo una moneda devaluada que Don Francisco se encarga de sustituir en la capital a cambio de moneda legal.

Lucas Carrasco. Criado.

FUE 10 Altura: 1'60 m. Peso: 51 kg.

AGI 10 RR: 15 IRR: 85

HAB 18 Apariencia: Mediocre (9)

RES 12 Edad: 50

PER 15

COM 15

CUL 10

Armas: Cuchillo 40% (1d6+1D4).

Armadura: Ninguna

Competencias: Artesanía 75%, Memoria 60%, Comerciar 70%, Buscar 45%, Escuchar 40%, Elocuencia 65%, Soborno 50%, Leer y escribir 15%, Psicología 60%, Cond. Carro 40%, Con. animales 65%.

Rasgos de carácter: Sordo de una oreja.

Historia: Lucas es el alma de La Barnacla. Pese a su avanzada edad limpia, cocina, zurce, compra y hace todo lo que es necesario hacer para que la casa siga funcionando. A cambio sólo pide un trato digno y que le dejen sisar de vez en cuando alguna botella de vino. A veces exagera su sordera y ello hace que sea la persona mejor informada de La Barnacla. Se lleva bien con todo el mundo y si los Pj se revelan como unos amos crueles o inhumanos puede llegar a hacerles la vida mucho más difícil.

Don Leoncio Gil Romero. Notario.

FUE	10	Altura: 1'68 m.	Peso: 66 kg.
AGI	10	RR: 90	IRR: 10
HAB	16	Apariencia: Normal (14)	
RES	10	Edad: 43	
PER	14		
COM	18		
CUL	18		

Armas: Espadín 40% (1D6+1+1D4).

Armadura: Ropa gruesa (1)

Competencias: Leer y escribir 85%, Falsificar 75%, Latín 60%, Memoria 60%, Elocuencia 70%, Escuchar 45%, Enseñar 50%, Psicología 50%, Buscar 40%, Cabalgar 30%, Comerciar 65%, Soborno 50%, Etiqueta 60%.

Rasgos de carácter: Miedo terrible al agua.

Historia: Don Leoncio es un hombre justo, de aspecto severo pero conocedor del valor de la compasión, y que lleva a cabo su trabajo de la mejor forma posible. Ello le ha dado cierto renombre y entre sus clientes se cuentan algunos hombres capaces de ejercer cierta influencia en la corte, por lo que los Pjs harían bien en tenerlo entre sus amigos.

Padre Diego Garcinúñez. Párroco de Santa Cruz

FUE	10	Altura: 1'70 m.	Peso: 68 kg.
AGI	10	RR: 45	IRR: 55
HAB	13	Apariencia: Normal (12)	
RES	14	Edad: 42	
PER	15		
COM	18		
CUL	20		

Armas: Ninguna

Armadura: Ninguna

Competencias: Teología 75%, Elocuencia 60%, Leer y escribir 60%, Latín 40%, Psicología 40%, Buscar 35%, Griego 35%, Italiano 45%, Escuchar 40%, Enseñar 75%, Leyendas 65%.

Rasgos de carácter: Despistado por naturaleza.

Historia: El Padre Diego es un buen hombre, siempre dispuesto a ayudar a los demás. Considera de mayor gravedad faltas como la avaricia y la soberbia que la lujuria o la gula. Ello hace que tenga tendencia a absolver con facilidad los pecados relacionados con la debilidad de la carne, por lo que su confesionario se ha convertido en centro de peregrinación de algunos personajes de la Corte que acuden a él en busca de perdón. A su vez, el Padre Diego se encarga de que los generosos donativos de dichos personajes sirvan para ayudar a los más necesitados de su parroquia.

Casa hechizada

por Jordi Cabau y Ricard Ibáñez

Sinopsis

En esta primera aventura los Pj y los demás inquilinos de la Barnacla deberán enfrentarse a las intrigas de don Montegrifo, que hará lo imposible para asustarlos o eliminarlos, con el fin de poder quedarse con la casa para sus turbios manejos. Accidentalmente, también pueden descubrir el verdadero final del antiguo amo de la casa, y algunos detalles muy interesantes sobre la historia del edificio en cuestión...

Introducción. Lo que los Pj desconocen...

Si los Pj le preguntan, Lucas podrá explicarles que la Barnacla fue construida a mediados del siglo XIV por un mercader que había hecho fortuna comerciando principalmente con productos de lujo procedentes de Oriente. La casa fue adquirida por uno de los antepasados de Don Gregorio a finales del siglo XV y desde entonces ha sido propiedad de la familia Muñoz. Respecto al nombre de la casa, *La Barnacla*, siempre ha sido llamada así y nadie recuerda cuál es el motivo de ello. (Siempre es posible investigar sobre ello, ver ... **Sobre el nombre de la Barnacla**).

Lo que ya nadie recuerda es que dicho mercader, de nombre Francisco Matías, era judío. A principios del siglo XV la familia Matías se convirtió al cristianismo, pero siguieron practicando en secreto la fe de sus antepasados. Algunos años después de la expulsión de los judíos de España un escribiente de la Inquisición llamado Ricardo de Ibaña descubrió el secreto de la familia Matías y chantajeó a ésta a cambio de su silencio. Al final, prácticamente arruinada por las exigencias del inquisidor, la familia Matías malvendió sus posesiones y abandonó España.

Debido a las persecuciones de que eran objeto los judíos a partir de Enrique de Trastámara, la familia Matías construyó en secreto un pequeño complejo de pasadizos, actualmente olvidados, con el fin de poder huir en caso de peligro. Presionando una determinada piedra (tirada de Buscar para ver que en la piedra hay grabada una minúscula "menorah" o candelabro de siete brazos) se abrirá una puerta que da a un angosto espacio situado entre las paredes. Para pasar de un piso a otro hay un hueco con una escalera de mano. Un personaje especialmente alto o gordo tendrá serios problemas para desplazarse por este lugar. Las puertas secretas disponen de mirillas para observar las habitaciones. (Nota al DJ: Esta aventura alcanzaría todo su sabor si los Pj no descubriesen estos pasadizos en sus primeras exploraciones a la casa, sino más adelante, ya inmersos en la intriga que les va a caer encima).

1. ... Y lo que no les iría mal llegar a conocer.

Hace unos meses llegó hasta las no muy limpias manos de un truhán llamado Francisco Montegrifo un viejo plano del complejo de pasadizos de La Barnacla. Un edificio así sería ideal como base de operaciones para su banda, por lo que el malhechor se mudó a la casona para verificar la autenticidad del plano. Una vez hecho esto intentó comprar La Barnacla a Don Gregorio, sin éxito. En vista de ello, y con la falta de escrúpulos propia de los de su calaña, pro-

cedió a envenenarlo lentamente, para que pareciera que había muerto de algún tipo de enfermedad. Supuso que la casona se pondría en subasta, por lo que podría adquirirla sin más contratiempos. Desde el escondrijo situado entre las habitaciones 3 y 4 de la primera planta espía a don Gregorio, don Leoncio y don Diego cuando redactaban y leían en voz alta el testamento del primero, y aunque sus características lo dejaron perplejo, no tardó en sonreír para sí: ¡El Diablo le ofrecía la Barnacla en sus manos! ¡Solamente tenía que ordenar a uno de los miembros de su banda que, bien de amanecida, entrase el día de San Bernardo por el portillo de San Bernardo, y la casa sería suya! Pero el destino le jugó una mala pasada. Su sicario Lope Ruffo, confiado ante lo que suponía una misión fácil, estuvo hasta bien entrada la noche tonteando con una de las mozas de la venta donde había de pasar la noche... y se le fue la mano con el vino. La cuestión es que se quedó dormido, y no llegó a tiempo de entrar a la Villa antes que los Pj (de hecho, este es el jinete que los Pj pudieron llegar a ver en **La Heredad de Don Gregorio**). Ahora Montegrifo no se debe disputar la posesión de la casona a un viejo y tozudo hidalgo... sino a un grupo de imprevisibles aventureros.

2. ¿La ira de los muertos?

Los Pj llevan algunos días instalados en la Barnacla, que pueden haber aprovechado para familiarizarse con la casona... (un buen momento para que los Pj digan en qué habitaciones duermen exactamente) y con la Villa. A este respecto, tanto Demetrius como Vázquez pueden haberles servido de cicerones en un recorrido por el Madrid golfo. Todo va bien... pero claro, la situación está a punto de cambiar.

La Barnacla se despierta de amanecida con un chillido penetrante y aterrizado... que termina bruscamente. Una tirada de Escuchar realizada con éxito lo identificará como procedente del tejado. Si se saca por menos de la mitad del porcentaje se sabrá además que es femenino.

Cuando el primer Pj llegue al tejado se encontrará a don Jaime de Astelarra, en camisa de dormir, que está agachado sobre doña Genoveva, la cual está desmayada en el suelo. Andrés aparecerá al poco (se ha metido en la habitación de su padre para envolverse con una capa al oír llegar a los Pj, con el fin que éstos no se den cuenta de los sospechosos bultos que hay debajo de su camisa de dormir). Por último, cuando buena parte de los inquilinos ya estén en el patio, asomará por la puerta de su habitación Vázquez, con una resaca terrible, murmurando algo así como ... *pero quéstodostalboroto...*

El motivo del "alboroto" se encuentra en el patio, al lado de doña Genoveva, que poco a poco va volviendo en sí: La buena mujer había dejado algunas ropas dentro de un barreño, en remojo, para que la suciedad fuera ablandándose... ¡Pero ahora, dentro del barreño ya no hay agua, sino sangre!

3. ¿O la astucia de los vivos?

En éstos días Montegrifo ha tenido tiempo de reflexionar, y cómo hombre de recursos que es, también de preparar un nuevo plan: quizá pueda librarse de los nuevos dueños de la Barnacla con algo de astucia, aprovechándose de su superstición. Si creen que la casa está encantada, quizá se

marchen tan rápidamente como vinieron. Su primera acción ha sido levantarse discretamente, durante la noche, y verter un frasco de sangre de carnero (adquirida en el Rastro) dentro del barreño de la pobre Genoveva. Por cierto, la sangre está mezclada con un poco de vinagre, para impedir que se coagule con demasiada rapidez, así que si algún Pj tiene el suficiente estómago para hacer una tirada de Degustar...

Su siguiente acción la hará aprovechando la confusión creada por el grito de Genoveva. Una vez el Pj que ocupa la habitación de don Gregorio salga a ver qué demonios pasa Montegrifo entrará en la habitación por el pasadizo secreto, e invertirá el enorme crucifijo que está colgado en la pared, encima de la cama. A continuación volverá a su habitación por donde ha venido, para sumarse al grupo de inquilinos asustados que suben por la escalera.

Montegrifo, por supuesto, no cuenta con llevar a cabo su plan él solo. Al fin y al cabo, tiene una banda. El día anterior hizo que Luís se presentase ante don Jaime Astelarra, presentándose como un estudiante de esgrima que había oído hablar del viejo profesor. Así tiene a uno de sus hombres de armas dentro de la casa, por si las cosas se ponen feas y peligra su integridad física. También cuenta con el Desmirlao para que se cuele en la casa por el pasadizo del establo, y hace que María vigile desde la calle, dispuesta a recibir instrucciones por si las cañas se vuelven lanzas y se necesita al resto de la banda.

4. Exorcismos y maquinaciones

El suceso del barreño, así como el descubrimiento de que el crucifijo de la habitación de don Gregorio se ha invertido pondrá a toda la Barnacla más o menos nerviosa... especialmente a aquellos que no pasen una tirada de RR. Los Pj pueden optar por tres opciones: Ignorar lo sucedido (soberana estupidez, pero bueno...), decidir que hay una presencia maligna en la casa (cosa nada extraña en el mundo de *Aquelarre*, donde los demonios se mezclan alegremente con los hombres)... o bien adivinar que alguien intenta asustarlos. Y ese alguien tiene que ser uno de los inquilinos de la Barnacla, ya que un extraño podría saltar desde uno de los tejados vecinos para verter sangre en el barreño, *pero solamente uno que viviera en la casa podría invertir el crucifijo aprovechando la confusión*. Por cierto, Guillermina, por una vez, jura que no tiene nada que ver... Y está lo bastante asustada como para ser sincera.

Genoveva, una vez vuelta en sí, sugerirá llamar a su hermano don Diego, para que haga un buen Exorcismo que expulse al Maligno de la casa. Varios de los inquilinos de la Barnacla estarán de acuerdo con ella. El buen sacerdote vendrá tan pronto como lo llamen, y hará una misa en el comedor, amén de regar con agua bendita todas las habitaciones, especialmente la que perteneció al pobre don Gregorio. Esto le irá muy bien a Montegrifo (que por una vez no se irá temprano de la casa, sino que manifestará su deseo de asistir a la misa y comulgar). Aprovechando que todos estarán pendientes del sacerdote dejará abierto el portón de la calle Lechuga, para que por él se cuele el Desmirlao, que se ocultará en el acto en el pasadizo del establo.

Una vez efectuado el rito cristiano, todos los de la Barnacla quedarán más tranquilos, emprendiendo sus ocupaciones habituales. Montegrifo y los suyos les darán un respiro has-

ta el atardecer. Entonces le tocará al pobre Lucas llevarse un susto de muerte, pues en un descuido el Desmirlao se colará en su cocina, dejando caer una calavera humana (cogida del osario del cementerio) dentro de la exquisita Olla Podrida que estaba preparando... ¡Adivinen la reacción de los ocupantes de la Barnacla a la hora de la cena! El Desmirlao oír los gritos desde su escondrijo, y tendrá la ocurrencia de dar algunos golpes y aullidos mientras se mueve por los pasadizos, antes de descolgarse por una ventana a la calle y desaparecer en la oscuridad de las noches de la Villa. Montegrifo, no obstante, cerrará los ojos mientras lo maldice mentalmente, pues esos gritos y golpes pueden dar a un Pj fino de oído la pista de los túneles secretos, haciendo que examinen con cuidado las paredes cercanas y descubran la *memorah* que permite el paso a los pasadizos.

5. Una aparición verdadera y una agresión falsa

Tras esta última bromita los ánimos estarán bastante exaltados, y no será muy raro que alguno de los Pj decida hacer un par de rondas por la casa, (si es que el grupo no se decide, en bloque, a hacer turnos de guardia) a ver si pillan al bromista de marras y le pueden hacer cosquillas con la punta de sus ropas. Respecto a los Pnj, Esteban de Linares no tiene demasiado sueño, y si alguien del grupo se dispone a velar un ratito no tendrá inconveniente en acompañarlo.

Sea cómo fuere, aquellos Pj que estén despiertos a medianoche, cuando suenen las doce campanadas del monasterio de San Plácido (que, como todo el mundo sabe, siempre tocan a muerto, ver **Leyendas, El reloj de San Plácido**), esos Pj, digo, creerán ver una extraña luminosidad en el patio de la Barnacla. Los que se atreven a acercarse verán un anciano hidalgo, de pie al lado del pozo, mirando hacia arriba, hacia su habitación. Lentamente bajará la vista para fijar sus pupilas muertas en ellos. Si algún Pj se abalanza sobre él al grito de *¡te vas a enterar, fantasmón!* pues simplemente se desvanecerá, mientras el Pj cruza a su través y se empotra contra la pared de enfrente.

Esteban Linares palidecerá al instante, notará que le flaquean las piernas y deberá sentarse de inmediato. Si los Pj le interrogan sobre su estado les dirá que ha reconocido al muerto: ¡No es otro que don Gregorio Muñoz, el finado propietario de la casa!

¡En ese momento, empiezan a oírse golpes y chillidos en la habitación de don Francisco Montegrifo!

Y es que mientras tanto, el truhán se dispone a dar una vuelta más de tuerca a su maquiavélico plan para espantar a los Pj: Oculto entre sus ropas ha traído de la calle un frasco de sangre de cerdo cuidadosamente cerrado y envuelto en paños. Tal precaución es necesaria porque la sangre ha estado varios días expuesta al sol, y ahora apesta terriblemente. Montegrifo vacía el frasco encima suyo y por toda su habitación, tira el frasco por la ventana, cierra ésta y rompe algunos muebles, se araña y se desgarran las ropas, mientras chilla como si lo estuvieran matando. Los Pj deberán tirar la puerta abajo, pues está atrancada por dentro. Al entrar se encontrarán con la habitación patas arriba, sangre por todas partes, un olor a podredumbre que solamente puede provenir del Infierno y a Montegrifo sin sentido (o al menos eso parece) con las ropas desgarradas y pequeñas heridas en la cara y los brazos. Una vez *recupere el sentido*, Montegrifo contará una terrorífica historia sobre un monstruoso demo-

nio que se materializó en la habitación y que le atacó sin más. Simulando estar muy aterrorizado, dirá que no aguanta más y que quiere irse cuanto antes de esta casa maldita, afirmando que si los demás ocupantes de la casona no son tontos harán lo mismo que él...

6. Indicios y verdades

Astelarra y Ulrico intentarán convencer a Montegrifo para que no se vaya, argumentando que las noches de la Villa no son precisamente seguras... Montegrifo afirmará que prefiere mil veces los valentones de Madrid que los fantasmas de la Barnacla, y se irá sin más.

Todo hay que decirlo, más de uno de los inquilinos de la Barnacla lo ven marchar con cierta envidia. Todos excepto don Linares, que sigue pensativo y que pedirá hablar aparte con el Pj que vea con la cabeza más serena. Linares explicará que la aparición de don Gregorio le ha hecho reflexionar, y recordar viejas sospechas que en su día desechó: Él trató a don Gregorio durante su fulminante enfermedad... y le diagnosticó unas fiebres porque, en realidad, no supo qué lo mató. Ahora la loca idea de que alguien quisiera envenenarlo vuelve a él... con más fuerza que nunca.

Los Pj pueden llevar a cabo una pequeña encuesta entre los inquilinos y amigos de don Gregorio, sobre si se han fijado en algo raro últimamente, o si lo hicieron poco antes de la muerte del difunto. Las respuestas que pueden obtener son las siguientes:

* Don Jaime de Astelarra: Tiene un nuevo discípulo, un tipo con la cara deformada por horribles quemaduras que se dice llamar Luís de Sevilla. Don Jaime es perro viejo, y se ha dado cuenta de que su nuevo alumno es bastante más bueno de lo que dice ser. Hombre prudente, el viejo profesor de esgrima ha decidido seguirle la corriente y cobrarle puntualmente las clases, sospechando que debe ser un espadachín enviado por su enemigo, Luís Pacheco, para espiarle o perjudicarlo de algún modo.

* Don Ruy Vázquez de Sobradillo: Últimamente está algo intranquilo, ya que le ha parecido ver algún que otro matón rondando la casona, y teme que puedan ser *jácaros* enviados por alguno de sus acreedores para que le rompa los huesos. (Evidentemente, se trata de varios de los miembros de la banda del tío Paco).

* Lucas: Aparte de los sustos que la casa sufre últimamente, hay algo que lo tiene escamado: el día anterior se encontró con unas manchas de barro en el suelo, que desaparecían de repente en la pared. (Producidas por las no muy limpias botas del Desmirlao. Si los Pj examinan la zona que Lucas les indique, tienen un +25% a sus tiradas de Buscar para encontrar el pasadizo secreto).

* Don Leoncio Gil Romero. Recibirá a los Pj en el salón de su casona de la calle Sacramento. Antes de abordar el problema, los Pj podrán admirar su extensa biblioteca de libros de caballerías, género al que el notario es muy aficionado. Tiene casi cien volúmenes, entre los que destacan los cuatro libros de *Amadís de Gaula*, las *Sergas de Esplandián*, *Don Olivante de Laura*, *Florismarte de Hircania*, *El Caballero de la Cruz*, *Palmerín de Inglaterra* y, por supuesto, los dos de *Don Quijote de la Mancha*. La única información útil que don Leoncio puede dar al gru-

po es que, poco antes de su muerte, don Gregorio le comentó que uno de los inquilinos de la Barnacla le había hecho una oferta de compra por la casona, oferta que rechazó.

7. Ofertas y algo más que amenazas

A media tarde los Pj recibirán la visita de un respetable hidalgo, ya entrado en años, que se presentará como don Julián de Sandoval. Afirmará que está dispuesto a adquirir la Barnacla. Ofrecerá 500 reales, aunque está dispuesto a llegar hasta 800 si los Pj regatean un poco. (Una tirada de Comerciar permitirá valorar la casa en más de 1.500 reales). Este supuesto hidalgo no es otro que Cosme el Anciano, de la banda del tío Paco. Montegrifo quiere tantear al grupo, a ver si los Pj están lo bastante asustados como para vender a cualquier precio.

Si este recurso falla, la banda recurrirá a sistemas más expeditivos: El Rufo, el Gurapas y el Desmirlao se apostarán cerca del edificio, con órdenes concretas de seguir a alguno de los Pj que salga solo, atacarlo en un lugar solitario, asesinarlo sin piedad y luego mutilar su cuerpo lo más horriblemente posible, haciéndole heridas en forma de cruces invertidas y similar. Por suerte para el Pj en cuestión, Demetrius y Ulrico se fijarán en Pedro Rufo, su viejo conocido, y adivinando las intenciones de los tres matones lo seguirán a su vez discretamente, haciendo acto de presencia cuando ataquen al Pj que le haya tocado la china. A igualdad de fuerzas, los matones optarán por huir... ¡suponiendo que el Pj y los dos soldados les dejen!

8. Desvelando la verdad... y precipitando el final.

Los Pj pueden llegar a la verdad por varios caminos: Uno de ellos puede ser la lógica. El único habitante de la Barnacla que ha dicho ser atacado ha sido Montegrifo. Si todo tiene una explicación coherente, y no hay nada paranormal en los acontecimientos sucedidos... entonces el mercader miente. Otra puede ser la coacción: Atrapar a cualquiera de los miembros de la banda (Luís, María, Cosme, el Desmirlao, alguno de los matones...) y hacerle hablar de grado o a la fuerza sacará a la luz los sórdidos actos de Montegrifo y los suyos.

La banda del tío Paco tiene su cuartel general en una venta situada a extramuros de la villa, cerca del camino a Guadalajara. En ella, además de los miembros de la banda supervivientes a los encuentros con los Pj, se encuentran los crisoles, el horno y los moldes que la pandilla usa para confeccionar la moneda falsa. Los Pj también pueden encontrar, si ningún miembro de la banda tiene tiempo de escapar con ellos, 500 reales de moneda buena... y 1200 de moneda falsa, junto a un buen número de ollas y perolas de cobre. También pueden encontrar un plano con todo el sistema de pasadizos de la Barnacla, así como un pequeño texto en hebreo en el que se explica el origen de la casa. (Ver Lo que los Pj desconocen...)

Conclusión y recompensas

Si alguno de los miembros de la banda del tío Paco consigue escapar el DJ puede sacarlo en aventuras posteriores. Es dudoso que le guarde mucho cariño a los Pj...

Por otra parte, el que si guardará cierta estima al grupo será la aparición de don Gregorio, que ahora que se ha aprendido el caminito vendrá de tanto en tanto a la Barnacla. El DJ puede usarlo (sin abusar) para mostrar a los Pj alguna pista o línea de acción evidentes. Deberá tener presente, sin embargo, que don Gregorio solamente será visible en la Barnacla, y que nunca hablará.

Los Pj ganarán 40 P. Ap. por resolver esta aventura. Aquel Pj que, por lógica, llegue a la conclusión de que el culpable de todo es Montegrifo ganará 25 P. Ap. más.

P.N.J

La banda del tío Paco:

Don Francisco Montegrifo (alias Tío Paco). "Mercader de paños" en teoría y jefe de banda de malhechores en realidad.

Ver *Personajes de la Barnacla*.

Luis el Guapo

FUE	12	Altura: 1'75 m.	Peso: 53 kg.
AGI	20	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	20	Apariencia: 5 (Repugnante)	
RES	15	Edad: 19	
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada ropera 75% (1D8+1D6+1)

Armadura: Ropas de cuero (Prot. 3)

Competencias: Escuchar 45%, Esquivar 65%, Saltar 80%

Historia: Luis es un habilísimo espadachín, *Punteador* del grupo y como tal suelen encargársele los "trabajos finos". Su mote es cruel, ya que el rostro de Luis no tiene nada de hermoso: se quemó la cara de niño, y su aspecto es repugnante. Por ello suele ir siempre embozado.

Lope Rufo

FUE	15	Altura: 1'85 m.	Peso: 65 kg.
AGI	10	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	15	Apariencia: 15 (Normal)	
RES	10	Edad: 42	
PER	12		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Trabuco 45% (2D4+2)

Daga 60% (1D4+2D3)

Pelea 75% (1D4+1D3)

Armadura: Ropa de Cuero (Prot. 3)

Competencias: Cabalgar 40%, Tortura 65%

Historia: Lope es un viejo soldado de los tercios, borracho y amargado, que vive el presente, sin más. En los Países Bajos se quedaron los pocos escrúpulos que le quedaban, y ahora sería capaz de matar a un anciano solamente para robarle los zapatos, si es que se encapricha de ellos. Por cierto, es un viejo enemigo de Ulrico y Demetrius... un enemigo mortal.

Pedro Gurapas

FUE	22	Altura: 2 m.	Peso: 95 kg.
AGI	10	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	10	Apariencia: 10 (Normal)	
RES	20	Edad: 35	
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Garrote 65% (2D6)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Conducir carro 65%

Historia: Pedro fue condenado a veinte años de galeras. No recuerda por qué. Sobrevivió. No recuerda cómo. Le cuesta pensar, quizá debido al mucho sol que tuvo que sufrir encadenado al banco, o a los golpes del comitre. Por lo demás, es un gigantón inocente como un niño... capaz de romperle el pescuezo a quien sea si su jefe (al que él llama "amo") se lo ordena. Odia los látigos.

Benjamin el Desmirlao

FUE	5	Altura: 1'55 m.	Peso: 45 kg.
AGI	20	RR: 70%	IRR: 30%
HAB	20	Apariencia: 12 (Normal)	
RES	15	Edad: 25	
PER	15		
COM	15		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 65% (2D6)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Correr 75%, Discreción 45%, Esquivar 60%, Forzar mecanismos 75%, Robar 50%, Trepas 90%

Historia: Benjamin era un *Grumete* solitario (es decir, que se dedicaba a desvalijar las casas trepando por las fachadas). Por desgracia para él, tiene bastante mala suerte, y los alguaciles le han cogido con las manos en la masa tantas veces que está *desmirlado* de ambas orejas. En comparación, trabajar para el tío Paco es bastante más seguro que su anterior oficio.

María la Devota

FUE	5	Altura: 1'65 m.	Peso: 60 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia: 16 (Normal)	
RES	10	Edad: 32	
PER	20		
COM	20		
CUL	5		

Armas: Estilete 65% (1D3+1D4+1)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 75%, Esconderse 60%, Otear 75%, Seducción 65%, Servir 60%

Historia: María es una prostituta especializada en miembros del clero, lo que le ha valido el mote. En el fondo, no obstante, odia a todas las sotas, pues debe su perdición a un joven sacerdote del que era criada, que la supo seducir para luego arrojarla a la calle cuando la dejó embarazada. Trabaja para el "tío Paco" como *Cobertera* ... y ocasionalmente le calienta la cama. Es una mujer cínica y amargada, que perdió su alegría cuando un mal invierno mató a su hija, hace ya tres años.

Cosme el Anciano

FUE	5	Altura: 1'70 m.	Peso: 65 kg.
AGI	10	RR: 90%	IRR: 10%
HAB	10	Apariencia: 14	
RES	10	Edad: 51	
PER	10		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 75%, Con. Mineral 50%, Primeros Auxilios 70%, Psicología 80%

Historia: A Cosme no le gusta hablar de su pasado. Es el médico y el cerebro del grupo, y el encargado de supervi-

sar el fundido y acuñado de la moneda falsa. Por lo demás es un tipo pacífico, que evitará meterse en una pelea si puede huir por la puerta de atrás.

Juras de Venganza

Sínpopsis

En esta aventura el grupo de Pj conocerán algo más del pasado y del presente de don Jaime de Astelarra, podrán hacerse amigos de un escritor ilustre y enemigos de un par de gentilhombres influyentes, aprenderán algunas cosas sobre la naturaleza de la venganza y del honor y quizá descubran la verdadera esencia del arte de la esgrima.

Introducción: Una visita inesperada.

La tarde se desliza lentamente, dando poco a poco paso a la noche. Ya no es hora de visitas, por lo que Lucas (y los Pj que corran por ahí cerca) se extrañarán cuando golpeen sonoramente la puerta de la calle Salvador. Cuando ésta se abra aparecerá en el umbral un individuo de cabeza algo grande, cuerpo rechoncho, pelo rojizo, largo y algo rizado, frente espaciosa, con anteojos montados encima de una nariz gruesa y bulbosa. Lleva bigote y perilla, viste de negro y sus andares cojos delatan unos pies lisiados, deformes, torcidos hacia dentro. Quizá por ello en lugar de llevar espada al costado se apoya en un grueso bastón, de madera negra, con una gruesa cabeza de plata. Lucas lo recibe llamándole "*Don Francisco*", y afirmando que *Maese Astelarra se alegrará mucho de verlos*. Los Pj deberán tirar por Cultura x 2 para reconocerlo antes de que él mismo se presente: Se trata nada menos de que Don Francisco Quevedo, escritor de renombre y gentilhombre cortesano.

1. Las chanzas de Don Francisco

Don Quevedo conoce al viejo profesor de esgrima desde hace años, cuando el escritor se encontraba en Italia, al servicio del duque de Osuna, mientras que el esgrimista estudiaba el particularísimo estilo de esgrima florentino; y de cuando en cuando le gusta pasar a saludarlo. Ni que decir tiene que los Astelarra recibirán a su amigo con alegría: "*Andrés*" abandonará su habitual seriedad para lanzarse a sus brazos, en un gesto más de niño que de hombre, llamándole afectuosamente *tío Francisco*. Cogiéndole con los hombros, Quevedo comentará irónicamente a su padre que *desde que llegó a Madrid, tu retoño se parece cada día más a un hombre...*

Buen amante de los vinos, Quevedo se ha traído una botella de mosto de Toro, que compartirá de buen grado con los Pj que lo deseen si éstos se comportan como buenos anfitriones y le invitan a merendar. Lucas puede improvisar en un momento un ágape frío a base de fiambres y embutidos, de los que siempre hay suficiente provisión en la despensa de la Barnacla. La velada discurrirá agradablemente, entre bromas, chanzas y agudas frases de doble sentido, fruto del ingenio del escritor. Si los Pj le preguntan, no tendrá inconveniente en contarles algún que otro cotilleo de la Villa y Corte, criticar al gobierno o recitarles alguno de sus versos. Uno que puede venir como anillo al dedo es ese soneto en el que un enfermo se burla de los médicos que le quieren imponer dieta:

*Si vivas estas carnes y estas pieles
son bodegón del comedor rascado,
que, al pescuezo y al hombre convidado,
hace de mi camisa sus manteles;
si emboscada en jergón y en arameles
no hay chinche que no alcance algún bocado,
refitorio de sarna dedicado
a boticario y médicos crueles,
hijo de puta, dame acá esa bota:
bebéreme los ojos con las manos
y túllanse mis pies de bien de gota.
Fríeme retacillos de marranos;
venga la punta y tárdesse la flota:
y sorba yo, y ayunen los gusanos.*

Si Linares está presente y oye el soneto suspirará por lo bajo, meneando la cabeza, aunque sin decir nada. Vázquez, que no se perdería por nada del mundo una comilona gratis, reirá la chanza del poeta mientras sigue comiendo a dos carrillos.

Y entonces, golpearán nuevamente el llamador de la puerta...

2. Las ofensas del de Donoso

En esta ocasión se trata de un petimetre vestido de negro riguroso, según la moda cortesana, más bajo que alto y más gordo que flaco, de piernas desgarradas y barriga incipiente, con la cara de queso adornada con más papada que barba, y un cuello tan corto que parece tener las orejas incrustadas en los hombros. De ese cuello inexistente surgirá una voz chillona, que se presenta a sí mismo como Don Pánfilo Carvajal de Donoso, de los Donoso de Sotomayor, Caballero de Calatrava y Cofrade de la Santa Espina. Mientras con su mano derecha sujeta la empuñadura de su Ropera *Mata amigos*, con la izquierda sacará una bolsa bien repleta, que suspenderá en la mano mientras dice: *Aquí hay quinientos reales. Son para los dueños de esta pocilga de marranos si sacan a patadas ahora mismo a ese truhán hijo de judíos que se llama Astelarra...* Una tirada de Psicología revelará dos cosas: el tal Pánfilo desprecia profundamente a todos los ocupantes de la Barnacla... y espera ser obedecido en el acto. Por ello su rostro será todo un poema cuando Quevedo, enmarcando una ceja, preguntará con fingida seriedad: *¿Pero quién ha atado a esa pobre cucaracha a una espada?* El tal Pánfilo se pondrá primero blanco, luego rojo, y a continuación empezará a lanzar improperios propios de covachuelistas, del estilo de *¡Bellacos! ¡Malandrines!* que no harán otra cosa que provocar la carcajada entre los inquilinos de la Barnacla, acostumbrados al lenguaje de germanía, bastante más soez y contundente. Ante eso, el visitante hará por enésima vez ademán de desenfundar su arma... que sin embargo seguirá donde ella. Si ninguno de los Pj se le adelanta, será "Andrés" el que finalmente se alzarán de la mesa, desenfundará su ropera y se acercará despacito al joven, mientras le susurra algo así como *Escucha aguado, hijo de piltrofera y de tacaño. O desabrigas el sobaco y mides la hoja de esa filosa que arrastras por el suelo o te doy un hurgón sin más y te dejo a las buenas noches.* Esto último decidirá al enlutado, que sacará bastante teatralmente su arma preparándose para el combate.

Lo siguiente no podrá llamarse precisamente un duelo de esgrima, sino más bien una exhibición de la pericia de "Andrés", que se dedicará a ridiculizar a su contrincante (cada vez más histérico), mientras procede a irle

cortando sus elegantes ropas negras con rápidos y precisos tajos, dejándolo prácticamente desnudo. La última estocada de "Andrés" cortará limpiamente el cinturón de su adversario, provocando que se le caigan las calzas, se enreden con sus piernas de alambre y lo hagan caer. El tal Pánfilo se encontrará con la punta de la espada de "Andrés" en el gaznate, mientras "el hijo" del maestro de esgrima le dice entre dientes: *O gargueas quien te envía o te llevas un Dios os guarde como que hay un Creador en el Cielo.* Blanco como el papel, Pánfilo susurrará que acaba de hacerse alumno de don Luis Pacheco. Algunos alumnos veteranos le hablaron de que el maestro había dicho que era una vergüenza que dejaran a Astelarra engañar a los ingenuos simulando que enseñaba esgrima, y pensó que ganaría puntos en la estima de don Pacheco si hacía que echaran a la calle al viejo esgrimista. Dicho esto, lanzará un pequeño gritito histérico, pondrá los ojos en blanco y se desmayará. Mae-se Vázquez se ofrecerá en el acto a ayudar a Lucas a sacarlo a la calle (y librarle del peso de su bolsa, sus anillos, su collar de oro, etc)...

3. Una vieja rivalidad

Serio por una vez, Quevedo mirará de hito en hito a Astelarra, mientras le pregunta: - *¿Así que esa vieja historia aún continúa?* - Astelarra se encogerá de hombros. Es evidente que no le gusta hablar de ello.

Si los Pj son curiosos cualquiera en la Barnacla les puede decir en un aparte que Luís de Pacheco es el más prestigioso de los maestros de esgrima de la Villa y Corte. Incluso fue profesor de esgrima del rey, cuando era príncipe, y ha escrito libros sobre el arte de la espada. Todos en la Barnacla saben que es enemigo de Quevedo y de Astelarra. Del escritor se entiende, pues Quevedo criticó su estilo de esgrima, demostrando que era imperfecto. Pero nadie sabe qué le pudo hacer el viejo profesor de esgrima para que Pacheco, también anciano, lo odie hasta el extremo de haberlo desprestigiado públicamente, afirmando que su estilo está desfasado.

De uno u otro modo, la visita del mequetrefe en cuestión ha aguado la fiesta, y al cabo de poco Quevedo se excusará, manifestando que ya va siendo hora de que vuelva a casa. Como está anocheciendo, "Andrés" se ofrecerá a acompañarlo, ya que con la ausencia de luces las calles de la Villa son de todo menos seguras, y el escritor no se ha traído carruaje. No estaría de más que alguno de los Pj se ofreciera a acompañarlos también, teniendo en cuenta que su reciente experiencia con el hampa madrileña les ha demostrado lo organizados que pueden llegar a estar estos monipondios (ver **Casa hechizada**).

Puede ser un buen momento para interrogar discretamente a Quevedo sobre la rivalidad entre los dos maestros de esgrima. Más cerrado que una ostra, solamente si se pasa una tirada de Elocuencia se conseguirá arrancar del escritor la confidencia de que la rivalidad entre ambos viene de antiguo, de cuando ambos eran un par de jóvenes y despreocupados estudiantes de esgrima... Un gran personaje obsequió a Don Jaime con una espada de Lope Aguado, la que siempre lleva al cinto. Pacheco ambicionaba esa espada, y no perdona lo que considera una afrenta... A continuación, callará, encerrándose en un sombrío mutismo impropio en él. Es evidente que

Quevedo sabe más, pero no habrá manera humana de sacarle más información.

No obstante, si alguno de los Pj pasa una tirada de Etiqueta o de Cultura x 2, sabrá que es tradición en las escuelas de esgrima que cuando el maestro empieza a ser ya anciano, entregue su arma a su mejor discípulo, el cual se convierte a partir de entonces en el defensor del honor de la Escuela y del estilo del Maestro. Dicha entrega suele ser simbólica, pero se hace efectiva entregando como regalo una espada valiosa, como puede ser un acero árabe o toledano, o una Yeste o Lupus originales.

Si el DJ quiere ir caldeando el ambiente puede organizar un pequeño encuentro con algún grupito de *pobres y honrados valentones desuellacaros que pasaban por ahí*. Del mismo modo, si el bando de los Pj está algo descompensado, Quevedo puede sumarse al grupo desenvainando el estoque oculto en su bastón, y demostrando que es casi tan hábil con la filosa como lo es con la pluma.

4. El reto

Al cabo de un par de días, cuando en la Barnacla ya todos hallan olvidado el incidente, se presentará en el zaguán un individuo mal vestido de negro, a todas luces un criado, que dirá llamarse Bartolomé y pedirá, algo arrogantemente, hablar con "*la mejor espada de la escuela de Astelarra*". Si se le pregunta que quién le envía contestará con mal disimulado orgullo: *La escuela de Pacheco*. Cómo en ese momento don Jaime de Astelarra se encontrará ausente (por un motivo cualquiera, como puede ser devolverle la visita a Quevedo o similar) Lucas avisará a Andrés, que se encargará de recibir a Bartolomé, en un principio en privado, aunque si algún Pj se mantiene en un discreto segundo plano puede participar en la entrevista. Los Pj pueden enterarse de la misma si son lo bastante curiosos y maleducados como para usar los pasadizos judíos de la casa, ver **Casa Hechizada**).

Bartolomé se presentará, (si no lo dijo antes) cómo un enviado de la escuela Pacheco. Hace un par de días un alumno del maestro fue humillado en esta casa, y eso no puede quedar impune: la mejor espada de don Pacheco, don Feliciano de Souza, reta a duelo a muerte a aquél alumno que Astelarra elija. Será un duelo entre escuelas. Y se realizará en el camposanto de los excomulgados, que sobre tierra no consagrada es el mejor lugar para definir el lance, según opinión de don Pacheco. ¡Si el maestro Astelarra quiere conservar su honor, será mejor que su paladín se presente al anochecer!

"Andrés", preocupado por la delicada salud de su padre, resolverá no decirle nada, y acudir ella sola a la cita. No obstante, pedirá a uno o dos de los Pj, con los que tenga mayor estima, que la acompañen como testigos. El Dj debería insinuarles que quizá sería mejor que se presentara todo el grupo en bloque. Si es necesario, una tirada de *Etiqueta* o de *Psicología* puede fundamentar esta sospecha: el procedimiento ha sido irregular e incorrecto, y todo apeseta a traición y emboscada...

5. La traición

"Andrés" y los Pj acudirán a la cita temprano, con las últimas luces del atardecer. Pocos son los que frecuen-

tan el cementerio de los excomulgados, y mucho menos a horas tan intempestivas. Por eso cuando los Pj y "Andrés" vean a un gentilhomme vestido de cuero oscuro, con el sombrero emplumado propio de los soldados, y el acero bien aposentado en un tahalí escaso de adornos, rezando silenciosamente ante una de las tumbas, el grupo creará haber encontrado a su hombre. Respetuosamente, "Andrés" esperará a que el hombre termine su oración y alce sus ojos claros antes de preguntarle: *¿Por ventura es vuesa merced don Feliciano de Souza, de la escuela Pacheco?* El desconocido, que se mantendrá relajado, pero alerta, posiblemente temiendo una emboscada en paraje tan solitario, responderá moviendo negativamente la cabeza.

Si alguno de los jugadores manifestó previamente que su Pj también se mantenía alerta, y éste pasa una tirada de Otear, se dará cuenta de que numerosas personas se está acercando furtivamente al grupo, al parecer con la intención de rodearlos. Si se da la voz de alarma, o en su defecto cuando los acechantes hayan cerrado filas en torno al grupo, dará un paso al frente Pánfilo Carvajal, el petimetre deslenguado que recibió una soberana paliza en la Barnacla. Está hinchado de soberbia y orgullo, y lo rodean una treintena larga de valentones, criados armados de garrotes (al mando de Bartolomé) y petrimetres tan vanidosos y enlutados como él mismo. Afirmará que la escuela de Pacheco no tiene nada que ver en esto: él recibió una ofensa, y él solo, con su astucia, ha preparado la trampa en la que acaba de caer el grupo. Así que gritará al desconocido que se largue con viento fresco, y a los Pj que vayan arreglando sus asuntos con el Altísimo. Por toda respuesta, el desconocido desenvainará su arma, afirmando que *él no es hombre que asista impasible a villanías como ésta*.

Los Pj y "Andrés" tendrán escasos segundos para agradecer al desconocido su nobleza y arrojo: con un rugido de placer animal, los hombres de Pánfilo se lanzarán contra ellos.

6. Refugio sagrado

Quizá sea posible que los Pj salgan de ésta... ¡son tantos los caminos que el ingenio puede usar cuándo se está entre la espada y la pared! Hasta es posible que consigan vencer a base de músculo y habilidad con la esgrima... De todos modos, si las cosas se van poniendo feas, el desconocido gritará: *¡A la iglesia! ¡No podrán atacarnos allí!* Se refiere, evidentemente, a la pequeña iglesia del cementerio cristiano, separado del cementerio de los excomulgados por un muro de un par de metros de alto, por fortuna semide-ruido en algunos puntos: el grupo deberá abrirse paso hasta uno de ellos, saltar al otro lado y correr hasta la iglesia donde se hacen las misas de difuntos. ¡Muy descreído ha de ser el que se atreva a entrar espada en mano persiguiendo al que se refugia en sagrado! La mayor parte de los seguidores de Pánfilo son lo bastante supersticiosos (que no creyentes) para no buscarle las cosquillas al Altísimo de esa manera, y además, la demostración práctica de esgrima que con toda seguridad acaban de sufrir por gentileza del grupo ayudará mucho a enfriarles los ánimos. Apenas doce matones se atreverán a asaltar el santo lugar, estimulados por las promesas de sustanciosa recompensa que grita Pánfilo a voz de cuello, en tono cada vez más chillón. Por cierto, si dentro de la iglesia a algún Pj se le ocurre re-

zar pidiendo ayuda contra sus blasfemos enemigos... su petición será escuchada en el acto. (Nada espectacular, sin embargo: consulta el apartado *Rezos y milagros* de la pág. 42 del manual.

Si los Pj consiguen rechazar este último ataque el resto de los hombres de Pánfilo no se atreverá a entrar en la iglesia, sino que se quedarán en el exterior, gritando al grupo que salgan a dar la cara como hombres y no se escondan como cobardes. Si este último pretexto no tiene éxito, se limitarán a vigilar la iglesia, para impedir que salgan, y se escabullirán silenciosamente con las primeras luces del alba, temerosos de que algún madrugador los vea y llame a la ronda de alguaciles de la villa. Entre ellos se escabullirá el miserable de Pánfilo, al que el Dj procurará mantener vivo, pues esta alimaña es un enemigo lo suficientemente despreciable para reservar para otra ocasión.

7. Venganza de sangre

Terminado todo, "Andrés" agradecerá la ayuda al desconocido, rogándole que vaya con el resto del grupo a la Barnacla para que su padre pueda conocerle y darle a su vez las gracias por su desinteresado valor. Sonriendo, el desconocido restará importancia al hecho, afirmando que cualquier hombre de honor habría hecho lo mismo en su lugar. Tendrá curiosidad, empero, por conocer el nombre de "Andrés" y sus compañeros, ya que con las prisas no han tenido tiempo de presentarse adecuadamente. Al oír el nombre de Andrés de Astelarra el desconocido palidecerá ostensiblemente, y con la voz quebrada preguntará si es hijo de un espadachín llamado Jaime de Astelarra. Cuando "Andrés", extrañado, conteste afirmativamente, al desconocido se le ensombrecerá el rostro, y fríamente pedirá al muchacho que presente sus respetos a su padre de parte de don Nuño de Monreal, hijo de don Félix. Añadirá que esa misma tarde irá a la Barnacla, *"a solucionar el negocio pendiente que vuestro padre ya sabe"*... Y sin decir más, se alejará perdiéndose en la niebla que se alza sobre el cementerio al amanecer...

Cuando el grupo regrese a la Barnacla se encontrarán con un don Jaime muy preocupado, ya que su hija y el grupo han estado ausentes casi toda la noche. "Andrés" explicará lo sucedido, incluyendo el episodio del espadachín desconocido, que finalmente se presentó como Nuño Monreal. Don Jaime palidecerá intensamente al oír ese nombre, y con un hilo de voz preguntará si se trata del hijo de don Félix de Monreal. "Andrés" responderá afirmativamente... y será su turno para, a su vez, pedirle cuentas a su padre.

Sentándose en una silla Don Jaime les explicará que hace veinte años él era un prometedor espadachín, discípulo del célebre don Jerónimo Carranza (si los Pj pasan una tirada de Memoria quizá recuerden que también fue discípulo de dicho maestro Luís Pacheco).

Don Jaime era entonces un joven célibe de sangre ardiente, así que se enamoraba con facilidad, y tuvo un romance con una dama que resultó ser mujer casada. El marido injuriado, al enterarse del hecho, hizo lo que correspondía a un hombre de honor: retar en duelo a muerte a don Jaime. Y el viejo maestro de esgrima resultó ser más hábil con la espada que su enemigo. Pero el matrimonio tenía un hijo de seis años, que siguió a su padre cuando se dirigía al duelo y presenció cómo Astelarra le incaba el acero en el pe-

cho. Meneando la cabeza, el profesor de esgrima asegurará que nunca podrá olvidar el grito desgarrador del niño, ni cómo se arrojó sobre su padre caído, manchándose con la sangre que manaba abundantemente de su herida mortal. Allí mismo, con los ojos inundados por las lágrimas, el niño juró que algún día se vengaría de don Jaime. Evidentemente, el marido injuriado se llamaba don Félix de Monreal... y su hijo Nuño es el espadachín desconocido que los Pj se encontraron en el cementerio de los excomulgados, posiblemente rezando ante la tumba de su padre, ya que al morir sin confesión fue enterrado allí.

8. Cuentas pendientes...

Pese a las protestas de "Andrés", que nuevamente querrá ocupar el lugar de su padre, don Jaime decidirá arreglar ambos asuntos de honor personalmente: primero el del alumno de Pacheco, luego esa vieja deuda de honor con el hijo de su enemigo.

Para lo primero pedirá la colaboración de aquellos Pj que no estén demasiado heridos, pues debe ir con "Andrés" a la Escuela de Pacheco, y le gustaría ir escoltado por algunos "alumnos". En caso de que el grupo esté muy machacado, Ulrico y Demetrius se sumarán gustosos a la comitiva.

Pacheco tiene su escuela en un enorme caserón del Barrio Libre, muy cerca del Alcázar, a dónde durante años se desplazó para dar clases de esgrima. El gran portón de entrada está abierto de par en par, para dar libre acceso a los ilustres alumnos del maestro. Por eso Astelarra y sus compañeros podrán colarse en su interior sin inconvenientes, salvo las protestas de algún que otro criado que les saldrá al paso, para apartarse rápidamente al ver las armas de los acompañantes de Astelarra o la mirada del maestro de esgrima.

El ruido del entrechocar del acero llevará al grupo hasta la gran sala donde don Luís de Pacheco da sus clases. Es relativamente temprano, por lo que apenas hay media docena de parejas practicando la esgrima, bajo la mirada de don Pacheco, cómodamente sentado en una butaca desde la que domina la sala. Los Pj podrán así observarlo a su placer: Es un individuo melancólico y aburrido, de cuerpo cansado y agudos ojos grises, posiblemente lo más vital de su persona. Cuando el grupo irrumpa en la sala, Pacheco se alzará súbitamente de su asiento, y gritando *¡Escuela! ¡A mí!* interrumpirá las clases. Disciplinadamente, los alumnos se alinearán a su espalda, mirándose entre ellos, algo desconcertados. Una tirada de Otear permitirá darse cuenta que todos ellos llevan espadas negras, es decir, con un botón de cuero en la punta. En caso de que se organice una batalla campal, el grupo de Astelarra tendrá una clara ventaja.

Por su parte, Astelarra indicará a los suyos que se alineen de manera similar, y seguidamente avanzará, muy tieso, hasta Pacheco, que hará lo propio. Ambos hablarán en voz bastante alta, aunque sin llegar a gritar, así que todos los presentes oirán la conversación:

- Astelarra: *Uno de tus alumnos ha atacado a mi escuela con la mentira, la traición y la emboscada. Te exijo una satisfacción.*

- Pacheco (muy pálido): *¿Y quién eres tú para exigir algo? ¡Tú, patético espadachín, ¿te atreves a exigirme algo*

a mí, Luís de Pacheco, erudito de la espada, el mejor alumno de Carranza, el maestro de esgrima del rey?!

- Astelarra: Si, te lo exijo. Y ya sé quien eres, como tú mejor que nadie sabes quién soy yo. Juro por la espada de nuestro maestro que de aquí no saldré sin una satisfacción...

Pacheco bajará la mirada hacia la empuñadura de la espada de Astelarra, y seguidamente pondrá la diestra sobre la empuñadura de su arma, cerrando el puño sobre la guarda. Astelarra hará lo propio, y ambos se quedarán mirándose fijamente durante un larguísimo instante... Finalmente Pacheco apartará la vista y desenvainará su arma, emitiendo un suspiro que casi sonará a sollozo. Astelarra lo imitará, y lo mismo harán los espadachines de Pacheco, con cierta vacilación... es de esperar que los acompañantes de Astelarra hagan lo mismo.

Pero ante la sorpresa de los Pj Pacheco no atacará, sino que hará con su arma el tradicional saludo de los esgrimistas, inclinando a continuación, muy serio, la cabeza. Aquellos Pj que pasen una tirada de Psicología se darán cuenta que el auténtico enfrentamiento ha tenido lugar en ese juego de miradas. Y que Pacheco ha perdido... mientras que Astelarra ha ganado.

Con voz neutra, Pacheco pedirá perdón en nombre de su escuela, afirmando que expulsará de la misma al alumno que ha afrentado a la escuela de Astelarra. Gravemente, Astelarra afirmará que con esto se da por satisfecho. Y girará en redondo, marchándose del lugar sin volver la vista atrás, suponemos que seguido de los Pj y de sus otros acompañantes.

9. ... Y un lance de honor.

Hacia las cinco de la tarde don Nuño de Monreal se dirigirá a la Barnacla, para satisfacer la vieja deuda de sangre que tiene con don Jaime. Le abrirá la puerta Lucas, que dirá a don Nuño que espere un momento en el patio, mientras va a avisar a don Jaime. Se girará a medias, dará un par de pasos, y volviéndose de nuevo hacia don Nuño le preguntará: *¿Creéis en el Destino, maese de Monreal?* Antes de que el interpelado pueda responder el criado proseguirá: *Os enfrentaréis a don Jaime y lo venceréis, porque vos sois joven y él es débil, porque vuestro corazón está carcomido por la ira y el rencor mientras que el suyo no os quiere ningún mal. Pero Astelarra tiene un hijo, y vos mejor que nadie sabéis lo que jurará ante el cadáver de su padre. Y algún día, maese de Monreal, dentro de diez, quince o veinte años, cuando seáis un viejo y cansado padre de familia... el Diablo hará que os encuentre.*

Don Nuño escuchará el discurso del viejo criado con el rostro enrojecido de ira, pero las últimas palabras le harán bajar la cabeza, y no replicará, ni de palabra ni de obra. Al poco bajará don Jaime, en camisa y con la espada en el tahalí, y saludará a don Nuño, diciéndole que si lo desea se puede solventar el lance allí mismo, en el patio de la Barnacla. El superviviente siempre podrá explicar que todo fue un accidente debido a una lección de esgrima excesivamente ardorosa y realista, y los demás inquilinos de la Barnacla actuarán de testigos. Asintiendo tiesamente, don Nuño se despojará de colete y sombrero, desenvainando su arma mientras lo hace don Jaime.

Ambos se mirarán fijamente un momento, se darán un rápido saludo y empezarán a pelear. Ambos son muy buenos, y su combate será una auténtica exhibición de fintas, paradas, ataques y contraataques. Al cabo de poco, sin embargo, la fortaleza de Nuño empezará a imponerse sobre el viejo profesor. Este pronto empezará a sangrar de varios cortes leves, allí donde la espada de su enemigo ha superado su guardia. Por fin el viejo profesor resbalará, cayendo sobre una rodilla, dejando la guardia abierta. Nuño lanzará una estocada a fondo, que Astelarra parará a duras penas, a costa de que, con la fuerza del impacto, el arma se le escape de los dedos. Andrés gritará un desgarrador *¡Padre!...* y don Nuño alzará la mirada. Durante un segundo se quedará paralizado, hechizado por la expresión que lee en los ojos del vástago de Astelarra. Luego, lentamente, bajará el arma, agachará la cabeza, recogerá sus cosas y se irá.

Conclusión, explicaciones superfluas y recompensas bien merecidas

Quizá alguno de los Pj ya se haya dado cuenta... pero el origen del rencor que Luís de Pacheco siente hacia Jaime de Astelarra se basa en la envidia. Ambos eran alumnos del mismo maestro, como les dijo indiscretamente Quevedo, y ese maestro era el célebre Carranza. Pacheco se autodenomina el mejor alumno de Carranza, y el mejor maestro de esgrima de la Villa y Corte. Pero el alumno elegido, al que se le regaló la espada, fue Astelarra. Poco importa que Pacheco haya llegado a lo más alto: en su interior, él sabe que su viejo colega es mucho mejor que él. Porque Pacheco solamente llegó a aprender la parte externa del arte de Carranza, mientras que Astelarra aprendió la esencia viva y pura... Pese a ello, por supuesto, los niños bien de cortesanos y gentilhombres seguirán acudiendo en masa a la escuela de Pacheco, pues pertenecer a ella es una muestra de prestigio por sí, sin más. Y pocos, muy pocos seguirán siendo los corazones inquietos que buscarán al maestro Astelarra, para iniciarse en el verdadero camino de la espada. Y quizá sea eso, precisamente eso, lo que el viejo profesor quiere...

Respecto a don Nuño de Monreal... quizá nadie sepa qué pensó aquella tarde en el patio de la Barnacla, quizá nadie sepa por qué perdonó la vida a su enemigo... Pero, como le confesó Quevedo a Hurtado de Mendoza en la taberna de Lepre, *quizá simplemente marchó a iniciar una vida nueva, lejos para siempre del odio y del rencor.*

Nota importante: Esta aventura puede parecer un tanto directiva, ya que buena parte del peso de la acción recae en los Pnj. No hay que olvidar, sin embargo, que los Pnj son eso, Personajes No Jugadores. Si alguno de los Pj desea luchar contra Pánfilo en lugar de Andrés-Laura, tomar la iniciativa en el conflicto contra Pacheco o soltarle el discurso metafísico a Nuño en lugar del bueno de Lucas... pues el Dj tiene la obligación y el deber de cederle el paso. ¡Y es que lo más triste del mundo es una de esas sesiones de juego en las que a los Pj solamente se les permite ser testigos de lo que hacen los Pnj del Dj!

Los Pj ganarán 45 P. Ap por jugar esta aventura. Aquellos que se destaquen tomando la iniciativa en la trama, hagan buena interpretación o deduzcan el misterio de la rivalidad entre ambos maestros de esgrima ganarán de 15 a 30 P. Ap más.

P.N.J.

Francisco Quevedo

Ver *Escritores, poetas y...* en **Personajes Ilustres...**

Don Pánfilo Carvajal de Donoso

FUE	10	Alt: 1'66	Peso: 75 kg.
AGI	10	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	8	Apariencia: 12	
RES	12	Edad: 21	
PER	10		
COM	7		
CUL	10		

Armas: Ropera Mata amigos 35% (1D8+1-1D4)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Ponerse histérico 75%, Etiqueta 45%

Historia: Niñato repelente donde los haya, es de esos tipos que piensan que el dinero lo hace todo... y tiene un corrillo de aduladores que procuran que no cambie de opinión.

Pobres y honrados valentones

FUE	14	Alt: 1'65	Peso: 65 kg
AGI	12	RR: 40%	IRR: 60%
HAB	14	Apariencia: Deleznable	
RES	12		
PER	10		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 45% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Elocuencia 50%, Robar 70%

Historia: Pues eso, unos pobres y honrados valentones que pasaban por ahí

Bartolomé, el criado

FUE	12	Alt: 1'85	Peso: 60 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	10	Apariencia: 8	
RES	10		
PER	15		
COM	20		
CUL	8		

Armas: Garrote 50% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 75%

Historia: Bartolomé es un tipo miserable, capaz de hacer los trabajos más abyectos por algunas monedas. Este no será el primer trabajo sucio que hace para Pánfilo, pero si las cosas vienen mal dadas quizá sea el último...

Nuño de Monreal

FUE	12	Alt: 1'80	Peso: 70 kg.
AGI	20	RR: 80%	IRR: 20%
HAB	20	Apariencia: 17	
RES	16		
PER	15		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Ropera 95% (1D8+1D6+1)

Pelea 75% (1D3)

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Competencias: Esquivar 65%, Etiqueta 80%, Mando 75%, Seducción 50%

Historia: Un hombre honrado, que ha dedicado su vida a una idea fija... y que quizá aprenda algo de toda esta aventura. Si el DJ quiere conservarlo para futuras aventuras,

puede ser un rival para el Pj que esté interesado por Laura... si es que hay alguno.

Amigos, criados y valentones de Pánfilo

FUE	12	Alt: 1' 60	Peso: 65 kg
AGI	10	RR: 40%	IRR: 60%
HAB	14	Apariencia: Variable	
RES	14		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 60% (1D6)

Garrote 50% (1D6)

Espada Ropera 55% (1D8+1)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Gritar mucho 65%, Otear 40%

Historia: Son gentes sin historia, más preocupados en que no les agujereen el pellejo que atacar de manera eficaz.

Luís de Pacheco

Ver *Aventureros, espadachines y...* en **Personajes Ilustres...**

Estudiantes de Pacheco

FUE	10	Alt: 1'70	Peso: 65 kg.
AGI	14	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia: Muy variada	
RES	12		
PER	10		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Florete 60% (1D6+1D4+1)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Quedarse boquiabiertos 75%

Historia: La mayor parte de ellos acuden a la escuela de Pacheco para relacionarse con gente importante, no porque amen realmente la esgrima. No son un adversario especialmente decidido en caso de problemas serios.

Un cadáver a medianoche

Según una idea de Gemma.

Sinopsis

Los Pj se tropiezan con un cadáver desconocido. Las causas de su muerte no son claras, y las circunstancias que la rodean, mucho menos. Siguiendo el hilo de la investigación, el grupo pueden llegar hasta una desgarrada historia de amores, desprecios y rencores, que difícilmente tendrá un final feliz...

Introducción: Petición de socorro

Es ya noche cerrada, y la mayor parte de los habitantes de la Barnacla duermen. Júzguese pues el revuelo que causará en el edificio el que de repente alguien empiece a golpear con fuerza el portalón de la calle Salvador, mientras lanzan gritos a voz en cuello pidiendo por un médico.

El chicuelo que acaba de despertar a los Pj y a sus inquilinos es un mozalbete de apenas una docena de años, vestido como corresponde a un criado de casa de cierto pasar. A trompicones explicará que hay un moribundo en la casa de don Martín (a la que pertenece), y que su amo lo ha enviado rápidamente a buscar a don Linares. Ante la gravedad del caso, éste se enfundará su holapanda y su sorti-

jón, cojerá la bolsa de cuero con los remedios y útiles de su oficio y se dispondrá al punto a seguir al criadillo. También rogará a alguno de los Pj que lo acompañe, no sea que tenga un mal lance por las peligrosas calles de la Villa en hora tan intempestiva. Es de esperar que los Pj, o al menos parte de ellos, tengan la gentileza de acompañarlo...

1. Un cadáver sin marcas...

Los temores del médico serán infundados, y los únicos contratiempos con los que se encontrará el grupo serán los causados por un vecino insomne (que decidirá verter su orinal por la ventana precisamente en ese momento) y un par de noblecillos, bastante bebidos, a los que no se les ha ocurrido otra cosa que organizar una Mascarada por el barrio (ver *Fiestas Populares en Las distracciones de la Corte*).

La casa de don Martín está cerca de La Barnacla, apenas a tres o cuatro manzanas. Mientras avanzan a paso vivo hacia ella, don Esteban de Linares explicará que don Martín es un mercader de sedas de cierto renombre en la Villa, y él y su familia son posiblemente sus mejores clientes. Así que cuando le pregunte al chicuelo que quien es el enfermo... y el criadillo se encoja de hombros y diga que no lo sabe, la sorpresa del galeno será mayúscula.

En efecto, ya sea el criado o el mismísimo don Martín explicarán al grupo de Pj y a don Linares que en la casa estaban durmiendo con tanta o más tranquilidad que en la Barnacla, cuando de repente empezaron a oír unos fuertes gritos ante la puerta de su mansión. Don Martín se asomó a una de las ventanas, a tiempo de ver un carruaje que se alejaba a toda velocidad calle abajo, mientras un gentil-hombre intentaba seguirlo, dando gritos e intentando desenvainar su espada. Sus pasos se hicieron vacilantes, su voz se apagó y de repente cayó cuan largo era sobre el barro de la calle. Don Martín ordenó a un par de criados que lo metieran en casa, y notando que el latido de su vida era irregular (es decir, que le tomó el pulso) envió a llamar rápidamente a don Linares. Por desgracia, todo ha sido inútil. El desconocido acaba de morir.

2. ... Pero con identidad.

Linares pedirá de todos modos ver el cadáver, y es posible que los Pj sientan también cierta curiosidad... Los criados de don Martín lo han dejado en una habitación desocupada, encima de una cama. Se trata de un hombretón de escasos treinta años, barbinegro cejijunto y aún atractivo a pesar de la lividez de la muerte y de haberse revolcado por el barro. El corte de sus ropas, de tonos oscuros, su emplumado sombrero y sobre todo el canuto de metal que cuelga de su cinto lo identifican como soldado profesional. Cualquier Pj relacionado con la Milicia o que pase una tirada de Cultura x 3 sabrá que ese canuto, de metal o cuero, contiene la hoja de servicios del soldado. De extraerla de su funda y pasar una tirada de Leer/Escribir se sabrá que el finado se llamaba Don Martín Ruiz de Magallón, y era sargento del Tercio de los Amarillos Viejos, actualmente acantonado en la Villa y Corte. (Una tirada de Memoria permitirá recordar a los Pj que a éste cuerpo pertenecen precisamente Ulrico y Demetrius). Su hoja de servicios es impecable, y abundan las menciones honoríficas por su valor. Una tirada de Táctica o Psicología revelará que

el individuo en cuestión debía ser de carácter impulsivo y poco disciplinado, ya que de otro modo no se explica que tantos hechos gloriosos no hayan sido premiados con una mayor graduación militar. Es evidente que los castigos, arrestos y recriminaciones han sido tan abundantes como los premios recibidos.

El resto de sus cosas no revela nada de interés... excepto su espada. Se trata de una *Mata amigos*, sin adornos innecesarios pero muy bien equilibrada. Una tirada de Buscar mostrará que cerca de la empuñadura está manchada de sangre ya seca, y también hay sangre en el tahalí de cuero. Es evidente que fue usada y enfundada con precipitación, tras haber sido limpiada de prisa y mal.

Examinar el cadáver también puede ser revelador: Su cuerpo luce varias cicatrices (entre las que destaca un sinuoso *Dios os guarde* en la mejilla derecha), pero todas ellas son viejas, ninguna reciente. Una tirada de Medicina revelará que su piel está fría, más fría de lo que normal en un cadáver de apenas media hora de antigüedad. Tiene los labios morados, las manos agarrotadas y los ojos en blanco. Si alguien le huele la boca y pasa una tirada de Percepción x 4 detectará un olor fuerte, desagradable, acre. Estos datos, y quizá pasar una tirada de Medicina o de Alquimia, revelarán que el tal Martín Ruiz murió envenenado por el pozoñoso jugo de la cicuta...

3. Los amores de un soldado

Poca cosa queda por hacer, salvo llamar a los Alguaciles para que se hagan cargo del cadáver... y quizás investigar su muerte, si es que el grupo siente cierta curiosidad.

Si los Pj cayeron en la cuenta que el difunto pertenecía al mismo cuerpo que Ulrico de Bek y su asistente, nada más fácil que interrogarles a ellos primero. Los dos soldados acababan de acostarse hace relativamente poco, tras haber estado trasegando vinos y jugando algunas partiditas en un *madracho*. Interrumpirles el sueño, pues, les valdrá a los Pj una lección intensiva de maldiciones en alemán, francés, italiano e incluso en pésimo castellano. No obstante, una vez se les explique el motivo por el que se les ha despertado estarán dispuestos a ayudar a los Pj en lo que haga falta: al fin y al cabo, Ruiz era uno de los suyos.

En el caso de que los Pj no relacionen al difunto con sus dos marciales inquilinos... bueno, los soldados de cualquier ejército suelen formar un colectivo bastante cerrado, así que el grupo tendrá problemas en que les contesten preguntas sobre el sargento Ruiz, a no ser que pertenezcan (o hayan pertenecido) a la milicia, sean mujeres medianamente atractivas dispuestas a coquetear un poco o que inviten a algunos soldados a varias jarras de vino de Toledo en la bodega más cercana. Durante su búsqueda de información los Pj se tropezarán con Ulrico y Demetrius, que una vez enterados de las indagaciones de los Pj se apresurarán en ofrecerles su ayuda incondicional.

Ya sea de labios de sus dos inquilinos, o vencidos los recelos de la milicia, se explicará a los Pj que el sargento Ruiz era el soldado más valiente en la vanguardia... y el más enamorado, bravucón y pendenciero en retaguardia. Eran famosos los líos y trifulcas en los que se metía, en especial cuando habían faldas por en medio. Presumía de tener más descendencia (ilegítima, claro) que el mismísimo padre Adán, y que el número de los cuernos de maridos burlados

que había en su haber superaba con creces el de los demonios de Satanás. Su mejor amigo era un tal Cayetano Taranto, Cabo de Escuadra y compañero suyo en la mayor parte de sus hazañas, tanto amatorias como guerreras.

Los Pj podrán encontrar a Cayetano en la taberna del Buscón, trasegando vino picado en cantidad suficiente para ahogar a un hombre menos robusto. Es un hombrerón de raza gitana pequeño pero nervudo, de pelo rizado y fieros bigotes negros, que luce un exótico aro en la oreja derecha. Gusta de vestirse de rojo, porque, como él mismo dice: "*Pequeñajo, feo y gitano, es imposible pasar desapercibido*". La pena lo hace estar agresivo, y nada lo aliviaría más que una buena pelea. Los Pj tendrán que pasar una tirada de Psicología o Elocuencia para que les conteste con palabras en lugar de con puños, y les explique que su amigo Martín estaba últimamente metido en un asunto de faldas. Había conocido a una mujer, bellísima y casada, con la que hacía largos paseos en carruaje, a portezuela tapada (ver *Pasear y darse un verde en Las distracciones de la Corte*). La cuestión es que el marido se enteró de ello, y propinó a la mujer una soberana paliza, que casi la llevó a la tumba. La dama envió una misiva a Martín, temiendo por su vida, y éste resolvió defender a su amada retando con cualquier excusa al marido ultrajado. Cayetano lo acompañó, en calidad de su padrino, y fue testigo de la certera estocada que sesgó la vida del bellaco. Luego se separaron, temerosos de los alguaciles de la Villa, quedando para reunirse precisamente en ésta taberna. Martín no se presentó a la cita. Para Cayetano es evidente que amigos del muerto se tropezaron con el sargento y le dieron muerte. ¿El nombre del marido? Ahora que su amigo está muerto, ya no vale la pena guardar el secreto: se trataba de un catalán llamado don Jorde Ximeno.

En ese momento uno de los ayudantes del *Barrachel de Campaña*, que situado de espaldas al grupo no se ha percatado de la presencia de Cayetano, dirá algo así como "*¿así que a ese perro en celo de Ruiz ya le han dado lo suyo?*" Cayetano sonreirá hoscamente al oír eso. Se girará muy despacio, dará unos golpecitos en la espalda del "policía militar" para llamar su atención y cuando éste se gire... le soltará un bien dirigido rodillazo a la entrepierna, provocando una clásica, típica y tópica *pelea de taberna*... A los Pj el asunto ni les va ni les viene, así que lo más sensato sería que aprovecharan el momento para escabullirse tranquilamente hacia la calle, antes de que lleguen los alguaciles a poner orden...

4. La Burla

Los Pj podrán comprobar las palabras del gitano en cualquiera de los mentideros de la Villa, pues la noticia corre de boca en boca: Jorde Ximeno, barón de Oropesa y virrey de Valencia, murió por la noche en la huerta de Juan Fernández, de una estocada propinada por un sargento de los tercios. El barón hubiera podido excusarse de los requerimientos del soldado, por ser de clase social superior, pero las ofensas del sargento fueron lo suficientemente graves como para exigir una satisfacción. Concretamente, el soldado afirmó públicamente que *el barón era un cobarde que solamente se atrevía con las mujeres, y que si no era tal cosa, bien podía demostrárselo con la punta de su acero desnudo*.

Si los Pj investigan acerca de la viuda (acudiendo a su residencia para darle el pésame si tienen cierta categoría so-

cial, o simplemente preguntando acerca de ella en el ambiente cortesano, o a sus criados)... se llevarán una sorpresa. Pues Doña María Blanco, ahora baronesa viuda de Oropesa, es una matrona de una cuarentena de años, algo entrada en carnes y prematuramente envejecida, fruto de media docena de malos partos. Unos años mayor que su marido, las malas lenguas chismorreaban diciendo que el suyo había sido un matrimonio de conveniencia. De todos modos, por muy dama y señora que sea, ella no puede ser la *mujer bellísima y casada* que enamorara al soldado. Tampoco se aprecian en su rostro, apenas maquillado, las señales de golpes que debería tener, según la narración del gitano. Si se sondea discretamente a los criados (Nota del Autor: Eso **no** quiere decir usar la competencia de Tortura) ellos confirmarán que las relaciones entre los dos barones eran las habituales entre un matrimonio de principales: Corteses, pero frías y distantes.

Si los Pj intentan obtener audiencia de la viuda, para hablarle sobre el crimen y quizá obtener su apoyo... la baronesa se negará a recibirles. No odiaba a su marido, pero tampoco lo amaba. Ahora lo único que le interesa es enterrarlo y marcharse a sus posesiones de Castellón, donde piensa instalarse como una reina, lejos de los afanes e intrigas de la Corte.

5. La "otra" dama...

¿Quién era, pues, la misteriosa mujer que sedujo al soldado? Sondar aún más a fondo a los criados (ya sea usando las competencias de Soborno, Seducción, Elocuencia o -snif-Tortura) permitirá que los Pj descubran que el barón de Oropesa tampoco era un santito. Aparte de una desmesurada afición al juego y a escribir cartas a sus conocidos (en las que les contaba todos los chismorreos de los mentideros) al parecer tenía una amante, una mujer de la que estaba locamente enamorado. Parece ser que era una antigua comedianta, llamada Natalia de Guevara, a la que instaló en un caserón de mediano pasar situado en la parroquia de Santa Cruz (Barrio del Aposento). Los Pj no tendrán problemas en que Natalia les reciba si son (o simulan ser) nobles o burgueses ricos. La antigua comedianta apreciaba sinceramente a don Jorde, del que era manceba desde hacía casi dos años, pero, con un gran sentido práctico fruto de las mordeduras de la vida, piensa que a rey muerto, rey puesto, y anda buscando un nuevo *protector*. De ser interrogada les dirá con todo su cinismo de mujer fatal que "su" catalán era un romántico, y que estaba locamente enamorado de ella. Tanto, que no tenía ojos para ninguna más. Parece ser que alguna pelandusca de palacio le rondaba, pero él solamente tenía ojos para ella...

Para los Pj debería ser evidente que Natalia no tenía ningún interés en la muerte del barón, antes al contrario, ya que don Ximeno era su fortuna. En la vida de maese Jorde, pues, tenía que haber una tercera mujer...

6. ... Y las Amistades Peligrosas.

En las losas de Palacio y en los salones de la Alta Sociedad no se habla de otra cosa, y los Pj tendrán acceso al rumor con facilidad si son nobles, logran colarse en alguna fiesta y pasan una tirada de Etiqueta o cuentan con el apoyo del notario don Leoncio, (ver *La heredad*...) Todos hablan de cómo don Jorde Ximeno puso en el más espantoso de los ridículos a doña Alba de Alcázar, una de las da-

mas de la reina y una de las más perversas burladoras (rompecorazones) de la Villa y Corte. Parece ser que Doña Alba hizo una apuesta con Mademoiselle Colette (ver *Cortesanos e intrigantes* en **Personajes Ilustres**). La apuesta consistía en que doña Alba era capaz de seducir y volver loco de amor a cualquiera, hasta a un sosote aburrido y mojigato como don Jorde... Doña Alba desplegó contra él todas sus habilidades, fruto de su larga experiencia en la corte... y fracasó, no obteniendo del barón más que requiebros y desprecio. Ahora Doña Alba es el hazmerreir de Palacio, y habiendo caído en el más espantoso de los ridículos ha optado por encerrarse en su Palacio, seguramente esperando que la voluble memoria de la Corte Madrileña olvide su fracaso...

Los Pj ya tienen todas las claves del enigma: ha sido doña Alba de Alcázar la que, desechada por el desamor del catalán, y ante el ridículo que su fracaso supuso para ella, supo encandilar a un sargentillo de los tercios bueno con la espada para vengarse a través de él matando a su ofensor. Cumplida su venganza, se desentendió del asunto. Al fin y al cabo, para lavarle la ropa sucia, ya tiene a Jonás.

Jonás es su mayordomo y hombre de confianza, un individuo de una cincuentena de años y pelo de plata, pero aún fuerte como un oso, que la ama como si fuera su hija (y puede que lo sea, ver PnJ). Jonás es el que se apostó con el carruaje cerrado cerca de la huerta de Juan Fernández, le dijo al cochero que siguiera discretamente a los dos soldados y, cuando se separaron, hizo subir al sargento al coche, afirmando venir de parte de su señora. Seguidamente le dio vino empozoñado con cicuta, manifestando que se trataba de "un tinto que le repondría las fuerzas". Martín bebió un largo trago, y solamente al notar en la garganta el sabor del veneno se dio cuenta de la traición. Jonás aprovechó ese momento para sacarlo del coche de una patada, y decirle al conductor que azuzase al tiro de caballos, seguro de que el soldado era ya un hombre muerto...

Jonás es también el elemento más peligroso de esta aventura, pues cuando los Pj empiecen a rondar la casa de su señora se pondrá inmediatamente en guardia, haciendo averiguaciones y no vacilando en contratar gente armada para eliminar la molesta amenaza en la que se habrá convertido el grupo. Si los Pj no son discretos, o no se andan con cuidado, una aventura que podría resolverse sin desenfundar un arma puede convertirse en una carnicería.

Conclusión

Doña Alba se negará en redondo a recibir vistas, incluidos los Pj. Es de esperar que, de un modo u otro, los Pj logren finalmente entrevistarse con ella. El modo en el que lo hagan (desde asalto tipo Bastilla de la casa, pasando por encima de Jonás y los criados, hasta entrar mediante engaños, disfraces y estratagemas, o incluso usar hábilmente pruebas, conocimientos y suposiciones para forzar una audiencia) es irrelevante. Sea como fuere, el grupo se encontrará con una doña Alba rigurosamente vestida de negro, lánguida, melancólica y totalmente indiferente a lo que la rodea... Y es que, de esta historia de amores, desamores, engaños y traiciones, ella es la única que realmente ha conocido la pasión. Jugando al juego de la seducción con el barón, se enamoró de él realmente... y solamente se ha dado verdadera cuenta de ello ahora que está muerto. Muerto por su culpa, y prácticamente por su mano.

Los Pj no tienen pruebas de la culpabilidad de doña Alba. No tienen testigos que hablen de la *misteriosa amada* de Martín. Solamente los criados de la señora saben la verdad, pero únicamente la tortura podría arrancársela de los labios, tal es el miedo que sienten por Jonás. Pero de todos modos... quizá los Pj prefieran dejar las cosas tal como están. Pues para doña Alba de Alcázar, el castigo por su crimen no ha hecho más que empezar. Posiblemente, el remordimiento y la pena la acompañarán hasta la tumba.

Los Pj ganarán 35 P. Ap. por jugar esta aventura. Los que tengan parte destacada en la investigación ganarán 15 más, y los que deduzcan la identidad de la asesina y su móvil 15 más.

P.N.J.

Cayetano Taranto

FUE	12	Alt: 1'55	Peso: 45 kg.
AGI	20	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	20	Apariencia: 12	
RES	15	Edad: 32	
PER	20		
COM	15		
CUL	5		
<i>Armas:</i> Ropera 65% (1D8+1D6+1)			
Daga de guardamano 85% (1D6+1D4+2)			
Pelea 75% (1D3)			

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Competencias: Esquivar 70%, Forzar mecanismo 50%, Juego 75%

Historia: Compañero de juergas de Martín Ruiz de Magallón, estará dispuesto a lo que sea con tal de vengar a su amigo. Así pues, en caso de que los Pj tengan problemas, se convertirá en un aliado enormemente útil. Si por el contrario, el Dj considera que pueden apanárselas solitos, siempre puede hacer que el Barrachel lo tenga una temporada en la sombra, tras el incidente de la taberna.

Soldados y clientes de taberna

FUE	12	Alt y	Peso: Variables
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	14	Apariencia: Variable	
RES	12		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		
<i>Armas:</i> Daga 50% (2D3)			
Pelea 65% (1D3)			

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 45%, Salir corriendo cuando llegue el Barrachel y los Alguaciles 60%

Historia: Tipos duros, que pasaban por ahí y que no le hacen ascos a una pelea a puños, o como máximo a cuchilladas. En caso de que alguien saque una espada, o un arma de fuego, las cosas se pondrán mucho más serias.

Doña Alba de Alcázar

FUE	5	Alt: 1'60	Peso: 55 kg.
AGI	10	RR: 90%	IRR: 10%
HAB	15	Apariencia: 22	
RES	10	Edad: 25	
PER	20		
COM	20		
CUL	15		
<i>Armas:</i> Carece			

Armadura: Carece

Competencias: Etiqueta 80%, Elocuencia 75%, Seducción 95%

Historia: Auténtica rompecorazones, doña Alba ha caído como una principiante en la más vieja de las trampas. Ahora la vida ha dejado de tener sentido para ella.

Jonás

FUE	15	Alt: 1'85	Peso: 85 kg.
AGI	12	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Apariencia: 18	
RES	15	Edad: 52 años	
PER	20		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Pistola de silla 55% (1D10+1D4)

Daga 75% (2D3+1D4)

Pelea 90% (1D3+1D4)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Discreción 70%, Etiqueta 95%, Psicología 70%

Historia: Jonás lleva toda su vida al servicio de los de Alcázar. Hace veinticinco años tuvo unos devaneos con su ama, la madre de Alba... exactamente nueve meses antes que ésta naciera. Verdad es que en esa fiesta hubo sus más y sus menos, y varios fueron, aparte de él, los que disfrutaron del cuerpo de su ama. Pero Jonás está convencido de que Alba es hija suya. Por eso hará lo que sea por ella.

Criados de doña Alba

FUE	10	Alt: 1'65	Peso: 60 kg.
AGI	12	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	12	Apariencia: Variable	
RES	14		
PER	10		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Garrotes 60% (1D6)

Dagas 45% (2D3)

Armadura: Carecen

Competencias: Etiqueta 40%

Historia: Fieles hasta cierto punto a su ama, no tendrán inconveniente en arrojar de la casa a palos a algún intruso... siempre que el intruso no esté ni demasiado armado ni sea demasiado agresivo.

Los siete sellos

por Miguel Aceytuno y Ricard Ibáñez

... Y con tanto, fue mandado llevar a la cámara del tormento, donde fueron el Maestre Inquisidor y el Ordinario, y estando en ella fue amonestado el dicho judío, que por amor de Dios confesare y dijere verdad, para verse libre de ese trabajo. Pidió el judío hablar a solas con el Maestre Inquisidor, y a éste le plizo.

Al volver, vieron con gran maravilla que el judío estaba muerto...

Actas de la Inquisición. Infolio 321-E. Archivo histórico de Simancas. Valladolid.

Sipnopsis

Nos encontramos en al amanecer de una nueva era. Un mundo debe morir, para que un nuevo mundo siga adelante. Del oscuro medievo va a surgir un hombre ilustrado, en un siglo que llamaremos de las luces. Pero alguien

conspira para convertir un tránsito normal y cotidiano, que se produce cada segundo dentro de nuestra alma, en la batalla del fin de los tiempos: El Apocalipsis.

Ashasvero, el Judío errante, condenado a caminar hasta el fin de los tiempos por haber negado ayuda a Jesucristo, ve aquí su oportunidad de finalizar su largo peregrinar.

El grupo de Pj deberá descubrir sus planes y luchar contra él para evitar el fin del mundo, impidiendo que se cumplan las señales que anticipan irremisiblemente el Juicio Final. Sírvalos de consuelo que están luchando por ellos mismos.



Introducción: La apertura del Primer Sello

Diósele una corona, y salió victorioso para seguir viniendo

Sin flores, el libro de las cuarenta hojas ayuda a pasar el mediodía de éste veranillo de San Miguel, que hace parecer a las calles hornos de panadero. A los Pj les va rondando por las mientes que mejor el sangrado de un juego que el de una espada cuando... llaman a la puerta. ¿Quién puede ser a estas horas?

Se trata de doña Genoveva, la realquilada de La Barnacla. Como ya se ha dicho, la viuda es una costurera de profesión, que distrae sus ocios actuando de comedianta a espaldas de su familia. "Hola, queridos amigos" (la voz de la costurera de día / comedianta de noche parece untada en miel). "Vengo a haceros un favor. Vengo a proponeros una obra pía, que puede acercar un poco vuestras sucias almas al Reino de los Cielos..."

Mi hermano mayor Diego es el párroco de La Santa Cruz, como ya sabéis. Y tiene un pequeño problema. Alterna sus funciones en La Santa Cruz con las de confesor y responsable del convento de las monjas Jerónimas, llamadas por el vulgo las Carboneras. Parece que las monjitas hace que algunos días están recibiendo las visitas nocturnas de un apuesto caballero. Este galán se acerca a las rejas, y revoluciona al gallinero. Mi hermano, sabiendo de mis contactos -aquí la pícara realquilada guiña un ojo- me ha pedido si puedo contactar con un grupo de fuertes mocetones, para que le den un buen susto. ¿Tenéis algo mejor que hacer?"

¿Espantar a un Galán de Monjas? Una tirada de Cultura x 3 medianamente exitosa recordará a los Pj que esta práctica estaba relativamente aceptada en el Madrid de los Austrias. Muchos cuevachuelistas, hartos de la triste vida de la corte, buscaban una aventura de media jornada tras las rejas de los conventos. Nada pecaminoso, por su supuesto. Solo lo bastante para echar un poquito de sal y pimienta a unas vidas muy sosas de otro modo. ¡Hombre, no es que la historia de Genoveva sea totalmente inverosímil!... ¿pero por que querría un párroco espantar a un galán de monjas?

De todas maneras, Genoveva tiene razón. ¿Acaso tienen los Pj algo mejor que hacer?

La apertura del Segundo Sello

Se le concedió el poder de desterrar la paz de la tierra, y de hacer que se matasen los unos a los otros, y se le dio una grande espada.

Pasado mediodía, la iglesia de la Santa Cruz es un remanso de paz en el caos madrileño. Parece mentira que a tan pocos pasos del torrente de bullicio en el que viven los Pj se encuentren todavía rincones como éste.

Dentro de la fresca y amplia iglesia, el grupo tropezará con un curioso personaje, que mirará a los Pj con tanta o más atención que la que éstos le dedicarán a él. Se trata de un individuo alto y algo panzón, cuya raída túnica negra (que recuerda una sotana) no consigue esconder su enorme ancho de hombros. Atada a su espalda con unas correas lleva una cruz de madera, de más de metro y medio de longitud y aspecto pesado, aunque no parece dificultar demasiado su andar pausado, lleno de energía. No parece una persona que tuviera problemas en espantar a un galán de monjas... ni a media docena. Si intentan dirigirle la palabra, sonreirá sin hablar, sacudiendo la cabeza, explicando por gestos que tiene voto de silencio.

Si los Pj le preguntan a don Diego sobre quien es ese curioso personaje les dirá que es un penitente. Hace ya un tiempo que está en la parroquia, y se dedica a hacer tareas sencillas a cambio de la comida y de que lo dejen dormir dentro de la iglesia. Al parecer fue un antiguo soldado, y carga con la cruz para expiar sus muchos pecados de juventud.

Todo hay que decirlo, a don Diego se le iluminarán los ojos al ver a los Pj: *"Gracias, queridos hermanos, por vuestra pronta ayuda. Mi amadísima hermana -que Dios lleve por el buen camino- os habrá hablado de mi problema, que se ha agravado estos últimos días. Una nueva hermana de extraordinaria Belleza -que Dios me perdone-, Sor Engel, ha ingresado recientemente en nuestra comunidad,*

y ya no conocemos el descanso. ¿Seréis tan amables, queridos hermanos, de apostaros bajo su reja y convencer a este galán de que nos dejara en paz?"

Una tirada de Psicología puede revelar que el buen párroco, quizá por primera vez en su vida, no dice toda la verdad. No obstante, no sabe mentir, así que opta por callar. Si el grupo decide presionar a Don Diego, este terminará confesándoles las verdaderas razones de su petición: Tiene miedo. No son los galanes de monjas lo que le espantan... sino las cuadrillas de embozados que, prestos a meter mano, rondan por el convento en las madrugadas. Sospecha que van a la caza del galán, quizás por cuenta de un padre o hermano vigilantes... ¡Quién sabe! Diego piensa que una ronda de tipos duros puede espantar a ambos bandos, con el mínimo derramamiento de sangre... O eso espera...

La apertura del Tercer Sello

El que lo montaba, tenía una balanza en la mano.

Se acerca el atardecer, momento en que comenzará la vela de los Pj. Si lo desean, pueden aprovechar lo que les queda de sol para hacer algunas preguntas discretas a los vecinos. Estos pueden contarles que:

Hace ya varias noches, figuras embozadas rondan por los callejones próximos a la iglesia.

Hay quien dice haber visto al estrafulario penitente de la Santa Cruz cuchichear a escondidas, pegado a la reja del convento, e incluso entrevistarse con un misterioso donjuan, embozado, misterioso y gallardo. ¡Y todo ello, pese los votos de silencio que dice respetar, y que bien le van cuando quiere! (Si a raíz de esto los Pj intentan buscar al penitente para interrogarlo sobre su actitud... no lo encontrarán. A estas alturas de la aventura, no).

Los Pj también pueden tratar de interrogar a la joven novicia. Esta no querrá responder nada, con la excusa de que *"no es de este mundo"*. Evidentemente, la clausura hará que no puedan ver su cara a través de las rejas, pero su voz es tan melodiosa que todo Pj que la oiga deberá pasar una tirada de Racionalidad o saldrá de la entrevista sin recordar una palabra de ésta, pero convencido de la razón e inocencia de la novicia. Quien la pase tendrá derecho a una tirada de Psicología sobre sus compañeros *"alucinados"*. Si también tiene éxito... puede sospechar que, en efecto, tanta belleza *"no es de este mundo"*.

Si preguntan por ella en el convento, se les contestará que procede del principado de Ostemburgo, uno de los pequeños principados en los que está dividida Alemania. Parece ser que es de alta cuna, aunque no gusta de hablar de ello. Es una novicia ejemplar, espejo de castidad y recato.

Aparte de esto, lo más razonable por parte de los Pj sería esperar a la puesta del sol, apostarse en los tejados próximos a la celda de Engel... y esperar acontecimientos. ¿Cuál no será su sorpresa cuando, al dirigirse a su apostadero, vean otro equipo de gente con sus mismas intenciones?

Si uno de los Pj pasa una tirada de Otear y tiene la astucia de pedir silencio a sus compañeros, podrán tratar de seguir a la banda rival. Estos visten de color oscuro, pero con trajes comunes de caballeros y gentilhombres. Si por el contrario todos fallan la tirada... ambos grupos se encontrarán de bruces en medio de la calle, tratando de **escalar disi-**

muladamente las paredes de las casas próximas al convento. Las alternativas que tiene el grupo son, o un crítico en Elocuencia, acompañado por una parrafada más o menos verosímil explicando que es de lo mas normal escalar disimuladamente las paredes de las casas próximas a los conventos... ¡o echar mano a las espadas, y que sea lo que Dios quiera!

Tanto si se declara el combate como si los Pj logran evitarlo momentáneamente (o si en último extremo deciden y consiguen emboscar a su vez a los emboscados) las cosas se precipitarán cuando un apuesto joven aparezca por la calle, silbando una extraña melodía (concretamente, *Imagine*, pero los Pj no lo sabrán nunca. Los jugadores... bueno, puede que empiecen a mosquearse). Es un hombre alto y delgado, de una belleza extraña. Carga un alargado y estrecho bulto de tela de unos dos metros de longitud, que cuando sea menester revelará ser una montante (espadón) de oro. Ignorando ostensiblemente el caos que se desatará a su alrededor (pues los Fráteres elegirán éste momento para atacarle, si no estaban luchando ya con los Pj) el desconocido esquivará amigos y enemigos, se colocará bajo la ventana enrejada del convento y lanzará un pequeño silbido. Acto seguido unas frágiles y delicadas manos arrancarán la reja, y de un brinco inverosímil, la tímida y recatada Sor Engel salvará *ocho metros* de altura, reuniéndose con su caballero, que mientras tanto se defenderá de los que le atacan con una pericia... inhumana (+1D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR-50%). Pronto media docena de atacantes estarán en el suelo, heridos de diversa consideración. Y si algún Pj se le ocurre atacarle... se encontrará con las armas arrancadas de la mano gracias a expertos molinetes y con un golpe en la sien dado con la parte plana del arma. Tras ello, la pareja echará a correr, buscando perderse en el dedalo de las calles del viejo Madrid. Por muy rápido que reaccione, ningún Pj podrá atraparlos. Una vez desaparecidos los dos tortolitos, los emboscados también se escabullirán, ya sea en su persecución (infructuosa) o huyendo de los hábiles aceros del grupo.

La apertura del Cuarto Sello

Muerte. A cuchillo, hambre, peste, y con las fieras de la tierra.

Si los Pj consiguen hacer prisioneros, éstos se identificarán cómo *familiares* de la Inquisición, comisionados especialmente por Monseñor Alexandre Valdeiglesias. También son miembros de la Fraternitas Vera Lucis, y Monseñor Valdeiglesias es su gran Maestre, pero esto ya solamente lo confesarán mediante la tortura) Su misión consistía en acabar con ese galán de monjas que ronda por aquí, para evitar males mayores, pues todo el mundo sabe que el Anticristo ha de tener como madre a una monja... Y es que saben (porque Valdeiglesias se lo ha dicho) que ese galán... es un Diabolo.

Sea como fuere, el galán y la monja han desaparecido sin dejar rastro... y encontrarlos en la Villa y Corte sería como buscar una aguja en un pajar. Evidentemente, el grupo puede animarse a darles caza: pronto se darán cuenta que no son los únicos.

Una conmoción recorre las callejuelas del viejo Madrid. Bandas de embozados armados recorren la Villa y Corte, buscando a una extraña pareja: Una monja y un guerrero. Sus órdenes son breves: *A muerte*. Por cierto... a la que los

Pj empiecen a preguntar demasiado, o se inmiscuyan demasiado en los asuntos de esos tipos (es decir, en la Fraternitas Vera Lucis)... pues se les incluirá en la orden. Así de fácil.

Si los Pj le hicieron algún favor a algún valentón durante las aventuras anteriores (un favor puede ser perdonarle la vida, por ejemplo) pueden recibir un aviso de que se están metiendo donde no deben. Si por el contrario se comportaron como cerdos (rematando a los heridos, torturando y similar)... pues tienen más posibilidades de que se les incluya en el lote. (Chivatos hay en todas partes). De nada.

De todos modos, tras la exhibición que la pareja de amantes ha hecho de sus habilidades, es más que probable que los Pj decidan, tarde o temprano, volver a hablar con don Diego, a preguntarle en qué lío los ha metido...

Encontrarán al buen sacerdote rezando en la cripta de su parroquia. Escuchará las explicaciones de los Pj sin dar crédito a sus oídos, con los ojos cada vez más abiertos y balbuceando excusas, asegurando que su encargo no tenía doblez. Una risa seca, carente de alegría, interrumpirá la conversación del párroco y los Pj. Suena precisamente a espaldas del grupo. Al girarse verán al penitente en el umbral de la entrada a la cripta, con su eterna cruz a la espalda, sonriendo como un lobo al acecho. Sacudirá la cabeza y por fin, con los ojos salidos de sus órbitas y voz algo chillona, les dirá:

¿Andáis en busca del Conocimiento? No preguntéis entonces a quien nada sabe, sino a aquél que ha comido del árbol de la Ciencia del Bien y del Mal, porque ha vivido en pecado. Si vosotros tenéis preguntas... yo tengo respuestas. Pero os he de advertir: el Conocimiento es una marca a fuego, que nunca se borra.

Si los Pj siguen exigiéndole respuestas, continuará. En caso contrario... bueno, invitará a los Pj a desentenderse de todo y volver a casa. (Nota al DJ: por si los jugadores eligen esta segunda opción, alquila una película de vídeo y ten una abundante reserva de palomitas).

La apertura del Quinto Sello

¿Hasta cuando difieres hacer justicia, y vengar nuestra sangre contra los que habitan la tierra?

Hermanos, este asunto... resulta tener mucho más fondo del que monseñor Diego creía. No se trata sólo de que un zorro vaya alborotando a las palomas del Señor. Me ha sido revelado que es síntoma de algo mas grave: ¡Se están rompiendo los sellos del Apocalipsis!

No os escandalicéis. Es habitual que alguno de los sellos está roto. Toda guerra, todo odio, contribuye a resquebrajar el frágil equilibrio del Bien y del Mal. Todo acto de amor, toda sonrisa, sellan día a día la fisura, soportando el peso el Universo.

Cuatro de los sellos hace tiempo que están rotos, temo que ya sin remedio. Son los que vosotros llamáis "Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis":

El primero sello dice "Diósele una Corona, y salió victorioso para seguir venciendo". Se refiere a los gobiernos absolutos que forjan éste mundo, y que tanto mal y sangre han de verter. El segundo sello dice: "Se le concedió el poder de desterrar la paz de la tierra, y de hacer que se matasen los unos a los otros, y se le dio una grande espada." Las treguas se rompen, son cada vez más frágiles, y en algunos lugares de la tierra, como Alemania, son una re-

alidad continua. ¡Es la espada de la Guerra que se extiende sobre la tierra!

El tercer sello dice: "Tenía una balanza en la mano." Se refiere al hambre y la carestía. ¡Y bien es cierto que desde siempre los estómagos vacíos han sido moneda corriente en nuestro mundo!

El cuarto sello dice: "Muerte. A cuchillo, hambre, peste, y con las fieras de la tierra." Por tradición se refiere a los hombres. ¡Cuidaos de vuestros hermanos, pues el hombre siempre ha sido el mayor de los peligros para el hombre! El quinto sello dice: "¿Hasta cuando difieres hacer justicia, y vengar nuestra sangre contra los que habitan la tierra?" Es el grito de los muertos, los no tienen descanso porque aún no han sido vengados. El sexto sello habla de una gran oscuridad sobre la tierra, y el séptimo... de un enorme silencio en el cielo. No sé que significan.

Lo que sí se, pues me ha sido revelado por el Altísimo, es que alguien intriga para romperlos, para precipitar el fin de los tiempos. Es un ser poderoso, demasiado para ser humano, pero no pertenece ni al Cielo ni al Infierno, pues ni nuestro Señor ni Satanás desean provocar el Apocalipsis. Por ello han enviado a dos agentes, un ángel y un diablo. Ellos son la pareja de amantes que la Inquisición busca para destruir. ¡Y si huyen y se esconden, no podrán evitar lo que no ha de venir! Así que tendréis que sustituirlos en esta misión... ¡Y que el Cielo y el Infierno os ayuden!

Tras tragar saliva un par de veces, quizá los Pj intenten desentenderse del asunto... demasiado tarde: En ese momento las tumbas de la cripta empiezan a estallar con un terrible fragor, y los esqueletos de todos los guerreros enterrados durante siglos se levantan. Manos de hueso armadas con herrumbrosas espadas se alzan del suelo de la Santa Cruz.

Los muertos avanzarán hacia los Pj, en proporción de cinco a uno, ciegos a todo. Don Diego lanzará un grito horrorizado, y procurará escabullirse en un rincón. A los Pj les será imposible huir, atrapados como están en el centro de la cripta, rodeados de enemigos. Solamente el penitente tendría alguna oportunidad, ya que está al lado de las escalinatas de la salida. Pero, en lugar de huir, se lanzará gozosamente al combate, gritando algo así como *¡esto es trabajo para un hombre de Dios!*... y echando mano a la parte superior de la cruz que lleva en la espalda. Su mano se cerrará entorno a ella, como si fuera una espada... ¡y ante los ojos estupefactos de los Pj verán que, en efecto, así es! La cruz del penitente es en realidad una funda de madera que contiene una espada muy afilada... que en este momento está siendo manejada con extraordinaria eficacia.

La apertura del Sexto Sello

El sol se puso negro como un paño de crin, y la luna toda como sangre

Para los Pj pronto será evidente que los Muertos concentran sus ataques en el penitente. Y que, además, intentan inmovilizarlo para llevárselo vivo, cosa que acabarán haciendo, arrastrándolo al interior de una tumba por pura superioridad numérica. Respecto a los Pj... si las cosas van muy magras para el grupo, los Muertos pueden tomar la iniciativa de capturarlos a todos... más o menos vivos. En caso de que el grupo demuestre una buena destreza con las armas, y hagan una carnicería con los muertos vivientes (convirtiéndolos en muertos yacientes, y perdonen el chiste fácil)... bueno, siempre pueden asomarse a la tumba por la que desapareció... descubriendo un estrecho túnel por el

que a duras penas pueden arrastrarse en fila india. Por ahí se han llevado los muertos al penitente... al único que, según parece, sabe de qué va toda esta locura. Los Pj tienen ahora una segunda oportunidad para dejarlo estar, volver a su casita y olvidarse de meterse en agujeros pestilentes persiguiendo a místicos iluminados raptados por cadáveres reanimados y total, solamente para intentar evitar el Juicio Final...

(Si los jugadores optan por esto, el equipo Aquelarre da permiso al Dj para cerrar de golpe las pantallas y decirles que son unos maricas).

Ya sea en el papel de perseguidores o de prisioneros, el recorrido por el túnel (de hecho, un laberinto de túneles, excavados hace ya mucho por los Guls de Margerit cuando se dedicaban a devorar cadáveres y robar niños y que hasta es posible que quede alguno por ahí si el Dj está algo sadiquillo hoy y ... ¿por dónde estaba? ¡Ah, si!) el recorrido por el túnel, decía, termina en una gran caverna subterránea, iluminada por antorchas. Allí hay una gran multitud de Muertos reanimados y de Vivos de expresión más bien apagada. En el centro, el penitente es arrojado junto al galán y la monja que con las ropas destrozadas y cubiertos de heridas, están atados con unos lazos de aspecto frágil, como seda, cuyo peso los mantiene, no obstante, tirados en el suelo, como si se tratara de las más pesadas cadenas. Y a su lado, en pie, un hombre solo. Un anciano flaco, consumido por los ayunos y las privaciones, y vestido con el negro hábito de gran inquisidor: Valdeiglesias. Si los Pj llegan como prisioneros, disfrutarán del espectáculo en primera fila. En caso contrario... llegarán a la boca del túnel a tiempo de oír el incrédulo grito del penitente al decir:

-¿Tú? Por Dios, Ashasvero, ¿eres tú?

-Si, Dimas. Soy yo. Aquél con el que gustabas tomar el vino nuevo después del sábado, tras la visita obligada al templo. El que no tuvo piedad del Nazareno con el que te crucificaron, maldito ladrón. (Aquí los Pj que pasen una tirada de Teología identificarán al penitente con Dimas, el buen ladrón que, según San Lucas defendió a Jesús en la cruz) ¡Soy el que sufre el castigo de vagar hasta el fin de los tiempos, aquél que los cristianos llaman "El Judío Errante" (ver más información sobre Ashasvero en **Re- rum demoni**, págs. 21 y 21). De cuando en cuando ofrezco la inmortalidad a algún estúpido humano, y éste la acepta. Hay quien cree que entonces se convierte en mí. No es cierto. Yo me convierto en él. Durante un tiempo olvido quien soy, luego, poco a poco, los recuerdos de mi torturada existencia vuelven a mi mente.

Uno de éstos, no te rías, fue nada menos que el maestro de la Inquisición, Alexandre Valdeiglesias. ¡Que, además, era el jefe supremo de esa organización de fanáticos llamada *Fraternitas Vera Lucis*! (para el que no tenga ni idea de ella, un cachete y repasar la pág. 75 del manual) Nunca había tenido tanto poder, y medité qué hacer con él... Y poco a poco, un plan se fue forjando en mi mente: ¿Por qué no provocar el Apocalipsis? Hace ya tiempo que los hombres rompieron los cuatro primeros sellos, y muy bien, por cierto. Solamente había que encargarse de los otros tres. Romper el quinto sello, es decir, que los muertos gritaran justicia, no ha sido difícil. Son mis aliados, ya que buscan lo mismo que yo. Estos que están conmigo son las ánimas y los espíritus en pena, que también desean que llegue el Juicio para que su castigo termine. Respecto al sexto sello, era cuestión de esperar la fecha propicia... y pronto será. (una tirada de

Astrología confirmará las palabras de Ashasvero) *Dentro de unas doce horas tendrá lugar un eclipse de sol, que afectará buena parte de Europa. ¡Entonces se producirá expectación en el Cielo y el Infierno, pues ya no podrán pararme... y ese será el gran silencio del séptimo sello! ¡Pues ya solamente me quedará exigirle al Papa, cómo uno de los máximos responsables de la cristiandad, que haga que todas las iglesias y templos recen pidiendo a Dios perdón por los pecados de los hombres! Y así se cumplirá el último requisito: las oraciones de los santos precipitarán el día del Juicio* (no es una invención, repasa la Biblia, Apocalipsis, 8 2-5)

... Y cuando hubo abierto el Séptimo Sello, siguióse un silencio en el Cielo.

Y mientras el jodío (perdón, judío) errante suelta el discursito... ¿qué hacen los Pj? Es de suponer que no se estarán con los brazos cruzados, precisamente. Las opciones que se presentan ante ellos son varias:

Pueden intentar colarse con cuidadito dentro de la gruta, e intentar llegar hasta el ángel y el demonio, para liberarlos. Para llegar hasta ellos deberán pasar una tirada de Discreción. Respecto a sus ligaduras... son bastante más sólidas de lo que parecen, pues Ashasvero es perro viejo, y sabe cómo hacer bien estas cosas. Los lazos del ángel están hechos con Desesperanza, y solamente podrán ser cortados por alguien que tenga una fe capaz de mover montañas... literalmente. En términos de juego, alguien que tenga 100 o más en IRR.

Respecto a los lazos del demoníaco galán, están tejidos con Descreimiento, y solamente podrán ser manipulados por una lógica impermeable a la duda. Es decir, por alguien con 100 o más en RR.

Por desgracia, y solamente para hacer las cosas un poquito más divertidas, los Pj serán detectados al llegar junto a la pareja en cuestión (que, recordémoslo, están en el centro de la sala).

Otra alternativa es gritar aquello de ¡Santiago y cierra España! y liarse a espadazos con toda la parroquia en general, sin distinciones. Poco sutil... y poco efectivo. Los muertos vivos son más o menos fáciles de eliminar... pero los otros oponentes del grupo (los que aparentemente son humanos normales) son en realidad cuerpos poseídos por Animas (ver pág. 44 del manual). Así que cuando uno de ellos caiga, el ánima intentará ocupar el cuerpo de uno de los Pj. El poseído no atacará a sus compañeros, sino que se limitará a soltar sus armas y quedarse quietecito en un rincón, hasta que todo acabe.

Todavía hay algo más que un Pj de sangre caliente puede hacer: ¡A saco contra el Inquisidor, o lo que sea! Estupendo. Todo aquel que consiga clavar su acero en la flaca figura de Ashasvero deberá pasar hacer una tirada de IRR o ganará +1D10... al ver como su arma sale limpia de sangre. Ashasvero es inmortal. Esa es su maldición y su escudo.

Evidentemente, cualquiera de estas tres acciones terminará con los Pj inmovilizados al lado de Dimas, el ángel y el diablo. Esta es una batalla que no pueden ganar...

Y las oraciones de los santos llegaron hasta Dios...

¿No pueden ganar? Ashasvero ríe, ríe como lo que es, un hombre que nunca ha conocido la piedad, y dice, en tono de burla, las palabras que desencadenarán el final: *¿Hasta cuándo, Dueño santo y veraz, vas a estar sin hacer justicia y sin tomar venganza?*

Y entonces, desde el fondo del túnel, una voz le responderá:

Se le dijo que esperase, que el tiempo aún no se había cumplido

Y lentamente, erguido con toda la fuerza de su fe, el padre Diego entrará en la caverna. Ha seguido a los Pj sin que éstos se dieran cuenta. Blanco de ira y (tirada de Psicología) quizá de miedo, Ashasvero le replicará: *Ha llegado el día de la cólera de Dios. ¿Quién podrá resistirse?* Y casi con ferocidad, el buen sacerdote le responderá: *No puedes castigar al justo junto al malvado. No puedes hacer que ambos corran la misma suerte. Y por uno, todos deberán ser salvos.*

Y Ashasvero levantará la cabeza, muy lentamente, enseñando los dientes, sin dejar de mirar con ferocidad al sacerdote, con los ojos entrecerrados, y escupirá las palabras: *Un hombre justo... ¿Dónde hay un hombre justo... y bueno, que acepte el pecado del mundo?*

Nadie es bueno en abstracto. Ninguno lo somos. Y Ashasvero lo sabe. Pero si alguno de los Pj se levanta y lo acepta... será válido. Porque un hombre bueno no lo es, sino que se hace acto a acto. Si ninguno de los Pj acepta, será Diego el que tome esa responsabilidad. Y Ashasvero lanzará un grito de rabia y dolor, y mientras se encoje y cae señalará al que haya hablado y gritará su maldición: **¡Lamed Wufniks!** (Ver **Bestiario fantástico**). Y tomando conciencia de ello, el elegido morirá. Pero Ashasvero deberá seguir su camino, su eterno camino, una vez más.

A lo lejos, retumbará algo parecido a un trueno, un sonido que, por un momento, les sonará a los Pj como unas trompetas. Cómo las trompetas del Juicio...

Y despertarán en sus camas, en la Barnacla. Todos excepto el que se haya ofrecido por los demás. Ese, nunca volverá a despertar. Porque el compromiso de aceptar el peso de los pecados del mundo no es algo que tenga que darse a la ligera... El mundo seguirá girando, con sus alegrías y sus penas, sus generosidades y sus miserias... Porque el Tiempo aún no ha llegado.

Y en algún punto de la tierra, alguien, sin saberlo, se convertirá en un nuevo Lamed Wufniks...

Recompensas:

Si los Pj consiguen únicamente salvar su piel, se pueden dar por bien servidos. De todas maneras, el DJ puede darles 40 P. Ap por barba, por aquello de las molestias. Si alguno se destacó especialmente se le puede dar hasta 20 puntos más. Y si alguno sacrificó su Pj para evitar el juicio... bueno, puede hacerse un nuevo Pj con **el doble** de los puntos de generación habituales. (Es decir, 200). ¡Que no se salva el mundo todos los días!

P.N.J

Valdeiglesias (Ashasvero)

FUE 12 Altura: 1'53 Peso: 47 kg.
 AGI 10 RR: 0% IRR: 200%
 HAB 15 Apariencia 10
 RES —
 PER 15
 COM 5
 CUL 20

Armas: Carece

Armadura: Ninguna. (Hábito)

Competencias: Todas las que dependen de Cultura, al 99%

Poderes especiales: Regenera en el acto cualquier tipo de herida que sufra.

Historia: ¡Qué se puede decir aquí que no se haya dicho antes!

Caballeros de la Fraternitas Vera Lucis.

FUE 15. Altura: 1'75 Peso: 68 kg
 AGI 10. RR: 89 % IRR: 11 %
 HAB 12. Apariencia 13
 RES 18.
 PER 10.
 COM 10.
 CUL 14.

Armas: Espada ropera 60% (1D8+1)

Daga de Guardamano 40% (1D4+2)

Armadura: Ropa acolchada y embozo (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 45%, Discreción 45%, Disfrazarse 40%, Contactos en la Corte 50%, Otear 50%, Leyendas 40%, Tortura 35%.

Historia: La de siempre. Que ni se enteran.

Muertos vivientes

FUE 15 Altura: 1'69 Peso: 40 kg.
 AGI 6 RR: 01% IRR: 99 %
 HAB 5 Apariencia: Asquerosa
 RES 12
 PER 7
 COM 1
 CUL 5

Armas: Espadas y cosas así al 40% Daño variable (1D8)

Armadura: Ninguna. Llevan andrajos podridos.

Competencias: A nivel de base

Historia: Espíritus de caballeros enterrados en las criptas de las iglesias, su armamento varía desde las empleadas en el siglo VIII hasta el XVII.

Poseídos.

FUE 15. Altura: 1,65
 AGI 12. RR: 0% IRR: 150%
 HAB 15. Apariencia: Variable
 RES 10.
 PER 13.
 COM 6.
 CUL 4.

Armas: Espada ropera 45% (1D8+1D4+1)

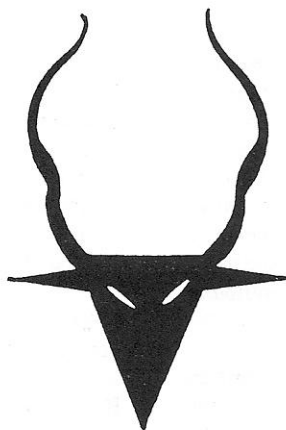
Bastón 40% (2D4+1)

Daga 50% (2D3+1D4)

Armadura: Ninguna, o Ropa acolchada (prot. 2)

Competencias: Variables

Historia: Cuerpos poseídos por ánimas. Son de condición social (y de profesión) variable, lo que se traduce en la diversidad de sus ropas y armas.



Prisionero en Argel

*Argel es
según barrunto,
especie de torre
de Babel abreviada*

Miguel de Cervantes

Publicado anteriormente en el número 36 de la revista Líder (Julio 1993)

Esta aventura interactiva puede jugarse con cualquier tipo de Pj, siempre que no posea hechizos mágicos. Aunque está ambientada en los tiempos de Rinascita, puede jugarse perfectamente sin éste. Cuidado, las opciones son múltiples, y puede haber doce finales diferentes.

Dos puntualizaciones: a lo largo de la aventura, es posible que el Pj sea capturado por sus enemigos. Estos le confiscarán siempre todo el equipo, armas y armaduras que lleve. Por otra parte, si tras un combate un Pj elimina a un enemigo nada le impide apoderarse de su arma gastando una acción de combate.

Introducción

En alta mar, Junio de 1534.

Debido a cierta historia que prefieres olvidar, has tenido que salir precipitadamente de la ciudad de Valencia. En su momento, la vía de escape más rápida era embarcar en *El Brau*, una destartalada Coca que se dirige a Menorca cargada de aceite y pieles. En este momento te encuentras en cubierta, agarrado a la borda y disfrutando de la brisa marina, el sol radiante y los jodidos bamboleos de esta maldita cáscara de nuez. Ve al 27.

1. Te escabulles hacia la bodega y te escondes en el rincón más seguro que encuentras. Ve a 28.

2. Tus compañeros, agotados por la dura jornada, están amodorrados en sus bancos y no se dan cuenta de tu fuga. Saltas al agua. Ve al 20.

3. Pierdes toda esperanza de escapar, y te adaptas rápidamente a tu nueva vida. Al cabo de unos años se te ofrece la oportunidad de obtener tu libertad si abrazas la fe de Mahoma. FIN

4. Finalmente eres comprado por un anciano de aspecto venerable, acompañado de un par de individuos bastante fortachones, que te llevan prácticamente a rastras hasta las ruinas de una vieja torre situada en las afueras de la ciudad. Sin darte explicaciones, se te arroja en el fondo de una celda en los sótanos de la misma. Ve a 41

5. Haz tres tiradas de Seducción. Si pasas las tres ve a 31. En caso contrario ve a 54.

6. El vigía lanza el grito de ¡PIRATAS! Una nave musulmana se dirige como una flecha hacia vosotros, y sus marineros se preparan para abordaros. La tripulación del Brau se prepara para repeler el ataque. ¿Tu actuación en el abordaje será Valiente (8), Normal (49) o Cobarde (1)?

7. Tus compañeros te indican que habéis caído en manos de piratas berberiscos, y que vuestro destino no puede ser otro que ser vendidos como esclavos en el mercado de Argel. Ve a 26

8. Cruzas tu acero contra un pirata. Te conviene despa-charlo rápido, ya que en el 4º asalto de combate aparecen dos más:

Pirata 1:

FUE 12, AGI 15, HAB 13, RES 18, PER 10, COM 5, CUL 5

RR: 35% IRR: 65%

Arma: Cimitarra 45% (1D6+2)

Armadura: Carece

Pirata 2

FUE 10, AGI 12, HAB 13, RES 15, PER 7, COM 5, CUL 10

RR: 45% IRR: 55%

Arma: Cimitarra 35% (1D6+2)

Armadura: Carece

Pirata 3

FUE 18, AGI 6, HAB 10, RES 16, PER 7, COM 5, CUL 3

RR: 15% IRR: 85%

Arma: Hacha 35% (1D8+2+1D4)

Armadura: Carece

Si los vences ve a 37. Si deseas rendirte ves a 18

9. Recuerdas que la construcción tiene forma de torre. Te encuentras en el sótano. Avanzas por lo que parece ser un pasadizo tallado en la roca viva (63) o subes las escaleras (69)

10. Saltas por la borda, cayendo estrepitosamente al agua. Haz una tirada por nadar. Si la pasas ve a 62, en caso contrario a 38. Si llevas armadura que impida nadar... te vas al fondo como un saco de plomo.

11. Eres encadenado a un remo. Te resignas a tu destino (52) o buscas la ocasión propicia para huir (29)

12. Ves como el viejo se ha desvanecido en el aire. Ganas 15 puntos de IRR. Ve al 69.

13. Los guardias entran cautelosamente en la celda. Se sorprenden algo al verte despierto, pero empuñan con firmeza sus armas y te obligan incluso a que les ayudes a acarrear los cuerpos de tus compañeros. Tus compañeros y tú sois llevados a una especie de jaula de madera enorme. Una vez has colocado a tus compañeros recibes un fuerte golpe en la cabeza que te deja inconsciente. Ve al 71.

14. Unas horas más tarde (en las que te das cuenta que, en efecto, la celda es a prueba de fugas) la puerta se abre, y un guardia de aspecto seboso os pasa algunas sucias escudillas con un caldo amarillento y algo de pan grisáceo. Tus compañeros se arrojan sobre ellas, y tú mismo estás ham-

briento. Lanzarse sobre el guardia no parece aconsejable, pues hay varios más en el umbral de la puerta con las armas preparadas... ¿Tomas la sopa? Sí (56) o No (43)

15. Tus aproximaciones ofenden a la frígida esa, que exige a su padre que te convierta en eunuco, haber si capado se te van las tonterías. se te somete a esa sencilla operación a pesar de tus protestas. Ve a 3.

16. Sales corriendo del las ruinas de la torre. parece que, de momento no te persiguen. Estas solo en territorio hostil, y posiblemente, para sobrevivir, tendrás que convertirte en salteador de caminos, pero estás libre al FIN.

17. El viajecito empieza a gustarte. Te sientes como nuevo. Adoptas tu mejor pose de marinero, y paseas la mirada por el horizonte... Tira por Otear. Si sacas la tirada ve al 53, si no al 6.

18. Los piratas te conducen a empujones junto a los otros y os encierran en la sentina. Ve a 7

19. Llegas a una gruta natural profusamente iluminada con antorchas. Hay una gran pira a punto de ser encendida, una jaula de madera donde están dos de tus compañeros de celda inconscientes y una docena de personas con túnicas negras. haz una tirada de Discreción. Si la pasas ve a 70. En caso contrario, a 59.

20. Te lanzas al agua. Para alcanzar las costas sicilianas necesitas pasar tres tiradas de Nadar. Usa las reglas de la pág. 20 del manual. Si no te ahogas, llegas a la costa desnudo y exhausto, pero libre. FIN

21. Estás una temporada cavilando la manera de regresar a tu patria. Por último llegas a la conclusión de que la única manera de escapar es seducir a la hijita de tu amo, una especie de vaca marina fea como un pecado y con una espantosa alitosis. Haz tres tiradas de Seducción con un bonus del 15% Si lo consigues, ve al 30. Si fallas aunque sea una de las tres, ve al 15.

22. Los tres guardias entran cautelosamente, pero al veros inconscientes a todos se confían, guardando las armas. Dos de ellos cargan con dos de tus compañeros y desaparecen por el corredor. El tercero se pone a orinar en un rincón. Lo atacas (35) o te lanzas hacia la puerta (68)

23. Te deslizas con tu improvisada cuerda por la ventana. Haz dos tiradas de Trepas con un bonus del 40% Si las pasas ve a 67. En caso contrario ve a 24.

24. Resbalas y caes, causándote 5D6 de daño. Si aún estás viva eres recogida por los guardias del Cadí. Ve al 65.

25. ¿Tienes Apariencia 21 o más? Ve a 55. En caso contrario, ve a 4.

26. Tras unos días de travesía realmente infernal (hacinados en un rincón de la segunda bodega, sin comida y apenas bebida, y con los lamentos de dolor de tus compañeros heridos como hilo musical) el barco llega a Argel. Os hacen salir a cubierta (donde os ciega la luz del sol) y cargados de cadenas os dirigen al Mercado de Esclavos. La vigilancia es rigurosa, y te es imposible escapar, al menos por el momento. Llega el momento de tu venta. ¿Qué actitud adoptas?

Agresiva y arisca (39)

Servil y complaciente (40)

Indiferente y apático (4)

Si tu Pj es femenino, ve directamente a 25.

Si tu Pj es originario de la alta nobleza, ve directamente a 36.

27. Tira por Resistencia x 3. Si la pasas ve a 17, si no a 48.

28. La nave choca violentamente contra algo, la vieja madera cruje desconsoladoramente y arriba, en cubierta, solamente se oyen gritos, correteos, sonidos metálicos y algún estampido ocasional de arcabuz. Al cabo de poco rato todo ha terminado, y un par de negros gigantescos armados hasta los dientes te encuentran detrás de un tonel, encerrándote en la sentina junto con los supervivientes de la tripulación. Ve al 7.

29. Pasan varias semanas hasta que se presenta una buena ocasión para fugarte: Tu galera está muy cerca de las costas sicilianas, y un buen nadador (o un nadador desesperado) podría llegar hasta ellas... No obstante primero deberías librarte de tus cadenas. Para ello dispones de una diminuta espina. Haz una tiradas por Forzar Mecanismo. Si la pasas, ve al 51. Si no, te resulta imposible abrir los candados. Ve al 52.

30. Tras algunas tentativas consigues seducir al espantajo ese... Tu nuevo amor (que haría cualquier cosa por ti) se encarga de facilitarte la huida de la casa y un pasaje en un barco que te dejará por la noche frente las costas españolas. Eres libre, aunque has dado tu palabra de que volverás a buscar a tu amor (dudo que la cumplas) y la experiencia te ha vuelto radicalmente Misógino (por no decir pitopáutico). FIN

31. Consigues que tu amo se enamore sinceramente de ti. Tu eliges entre convertirte en su favorita (y disfrutar de una vida de lujos y refinamientos) o pedirle que te devuelva a tu patria cargada de regalos y riquezas. De un modo u otro, tu aventura termina aquí. FIN

32. Eunuco:

FUE 10, AGI 8, HAB 13, RES 16, PER 12, COM 15, CUL 10

RR: 25% IRR: 75%

Armas: Hacha 40% (1D8+2)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Si la pelea dura más de 8 asaltos empiezan a sumarse a la pelea 1 guardia del palacio por asalto.

Guardia:

FUE 12, AGI 10, HAB 15, RES 12, PER 10, COM 5, CUL 5

RR: 45% IRR: 55%

Armas: Cimitarra 65% (1D6+1D4+2)

Armadura: Cuero (Prot. 3)

Si en algún momento consigues verte libre de enemigos ve a 23. Puedes rendirte cuando quieras. Pasa entonces a 65.

33. Comes avidamente la sopa. Haz una tirada por tu Resistencia x 1. Si la pasas ve al 43. En caso contrario, sientes una gran pesadez, y caes inconsciente junto a tus compañeros. Es evidente que la sopa estaba drogada. Ve al 71

34. Cuando cae el último de los sectarios ves que te encuentras frente a frente con el vejete que te compró, el cual está haciendo determinados gestos con las manos. ¿Sales corriendo (45) o te lanzas contra él con tu arma en alto (58)

35. Guardia obeso:

FUE 8, AGI 8, HAB 13, RES 10, PER 12, COM 5, CUL 10

RR: 25% IRR: 75%

Armas: Daga 40% (2D3+2)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

En el primer asalto tienes un bonus de 75% (50% por estar de espaldas más 25% por atacar por sorpresa). Tu enemigo no te atacará, ya que deberá dar la vuelta y desenfundar su arma. A partir del segundo asalto, se resolverá el combate normal.

Si tardas más de 5 asaltos en eliminarlo llegan sus dos compañeros:

Guardias:

FUE 12, AGI 13, HAB 15, RES 14, PER 10, COM 5, CUL 5

RR: 50% IRR: 50%

Armas: Cimitarra 45% (1D6+1D4+2)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Si en algún momento consigues verte libre de enemigos ve a 9. Puedes rendirte cuando quieras. Pasa entonces a 46.

36. Eres recluido en unas habitaciones especiales del palacio del gobernador de la ciudad. Gozas de ciertos privilegios, acordes con tu rango, pero estás estrechamente vigilado, por lo cual cualquier intento de fuga es imposible. Permanecerás gozando de esta hospitalidad forzada hasta que tu familia pague el cuantioso rescate que piden por ti. Solo entonces te dejarán libre. FIN.

37. En un momento de respiro, te das cuenta rápidamente que la batalla está perdida: La mayor parte de los marineros del Brau yacen muertos o heridos en la cubierta, salvo unos pocos que se han rendido a los piratas. Te rindes tú también (18) o saltas por la borda intentando huir (10)

38. Empiezas a chapotear y tragar agua. Los piratas te lanzan un cabo para que subas de nuevo a cubierta. Si no quieres ahogarte, deberás cogerlo. Subes de nuevo a bordo. Ve a 18.

39. Los posibles compradores quedan espantados ante tu actitud rebelde e insumisa. Disgustado al no poder sacar un buen precio de ti, el mercader de esclavos termina vendiéndote a precio de saldo a una galera de guerra. Ve a 11.

40. Tu favorable actitud y tu juventud hace que el mercader de esclavos consiga por ti un buen precio. Eres comprado por un gordo comerciante, el cual te destina a tareas de servidumbre doméstica: servir la mesa, limpiar, hacer pequeñas tareas en el interior de la casa... no se te permite salir al exterior, y la mansión está bien vigilada por los guardias del mercader. Te resignas a tu suerte (ve a 3) o buscas la manera de escapar (21)

41. En la celda hay otros cinco esclavos. Hablas con alguno que entiende el castellano y descubres que todos han sido comprados recientemente. Hasta ahora, el único contacto

con el exterior que han tenido es la escudilla de sopa repugnante que se les da diariamente. Ve al 14

42. Notas un gusto extraño en la sopa, como si estuviera drogada. Te abstienes de tomarla (43) o la comes igual (33)

43. Tus compañeros de celda, que tomaron de la sopa, van cayendo inconscientes uno a uno. Al poco oyes que se abre nuevamente la puerta de la celda. Simulas estar inconsciente (22) o adoptas una actitud normal (13)

44. Intentas escapar del palacio del Cadí por las buenas. Cuentas para ello con un pequeño cuchillo de comedor (1D4 de daño) y algunas sábanas y prendas de ropa resistentes con las que has confeccionado una especie de cuerda. Haz una tirada de Suerte. Si la pasas ve a 23. En caso contrario, ve a 72.

45. Oyes una risita y un "Poff" a tu espalda. ¿Giras la cabeza? Si (12) No (69)

46. Recibes un fuerte golpe en la cabeza. Ve a 71

47. Centinela.

FUE 10, AGI 13, HAB 13, RES 12, PER 15, COM 5, CUL 5

RR: 50% IRR: 50%

Armas: Cimitarra 55% (1D6+2)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

En el primer asalto tienes un bonus del 75% (50% por atacarle de espalda más 25% por la sorpresa). A partir del segundo turno el combate se desarrolla de forma normal. Si no eliminaste a los tres guardias, estos aparecerán a partir del quinto asalto de combate. Puedes rendirte en cualquier momento (ve entonces a 46). Si lo vences, pasa a 16.

48. Empiezas a sentirte francamente mal. Las gachas que tomaste como desayuno empiezan a brincar en tu estómago buscando frenéticamente una salida. Vomitas penosamente hasta la primera papilla y, muy enfermo, bajas a la bodega. Ve a 50

49. Debes pelear contra un pirata:

Pirata:

FUE 12, AGI 12, HAB 13, RES 10, PER 17, COM 5, CUL 10

RR: 45% IRR: 55%

Arma: Cimitarra 40% (1D6+2)

Armadura: Carece

Si lo vences ve al 37. Si deseas rendirte ves a 18

50. Al cabo de un buen rato de estar hecho un ovillo en el fondo de la bodega, parece que te encuentras algo mejor. Oyes en cubierta bastante ajetreo, correteos y gritos. ¿Te asomas a ver qué pasa? (61) o te quedas tranquilamente donde estás (28)

51. Finalmente, tus esfuerzos se ven recompensados ¡Libre! Haz una tirada de tu Suerte actual. Si la pasas ve al 2, si no al 57.

52. Te resignas a pasar el resto de tus días amarrado al remo de la galera. Quizá algún día tu nave sea capturada por los cristianos, y seas puesto en libertad. Hasta entonces, no obstante, esto es el FIN

53. Distingues una embarcación en el horizonte. Es pequeña, ligera, y mucho más rápida que vosotros. Por cierto, jurarías que se dirige en línea recta hacia el Brau... Se lo comentas a un marinero que pasa por ahí (60) o pasas de todo y sigues tomando el sol (6)

54. Tus aproximaciones terminan aburriendo al Cadí, el cual te regala a un primo suyo, beduino en el desierto. Tus días transcurren en la incómoda tienda de tu nuevo amo, con arena en el pelo, en la comida, en el agua y en el cuerpo. FIN

55. Gracias a tu belleza eres comprada por el Eunuco encargado del Harén de un joven (y bastante bien parecido) Cadí de la ciudad. ¿Te resignas a tu suerte (64) o intentas escapar (66)

56. Haz una tirada de Degustar. Si la pasas ve al 42, en caso contrario al 33.

57. Al liderarte, despiertas a tus compañeros de remo, los cuales empiezan a gritar para que los libres también a ellos. Ante sus gritos aparece el comitre con su látigo. Deberás enfrentarte a él si quieres escapar.

Comitre

FUE 17, AGI 8, HAB 13, RES 12, PER 10, COM 5, CUL 6

RR: 65% IRR: 35%

Armas: Látigo 60% (1D4) Daga 40% (2D3)

Armadura: Carece.

Si tardas más de 1D4 asaltos en librarte de él se suman a la pelea 13 marineros por asalto. Si deseas rendirte ve a 52

Marineros:

FUE 12, AGI 14, HAB 15, RES 10, PER 17, COM 5, CUL 5

RR: 50% IRR: 50%

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armadura: Carece.

No puedes arrojarte al agua mientras tengas algún enemigo peleando contigo. Si consigues saltar por la borda pasa al 20.

58. Antes de que llegar a golpearle con tu espada el viejo lanza una carcajada y se desvanece en el aire. Ganas 15 puntos de IRR. No hay ninguna salida por este lado, así que tendrás que volver sobre tus pasos. Ve al 69

59. Uno de los sectarios se gira y te descubre. Cargas contra ellos lanzando un grito.

Sectarios:

FUE 8, AGI 13, HAB 10, RES 12, PER 10, COM 5, CUL 15

RR: 05% IRR: 95%

Armas: Estilete 25% (1D3+1)

Armadura: Carece

Te atacan 11 sectarios. En el primer asalto combates con 1D4 de ellos, y 1D4 más se sumarán en cada asalto siguiente hasta

completar su número. Los sectarios lucharán hasta la muerte, y no respetarán tu vida si intentas rendirte. Si consigues eliminarlos a todos pasa al 34.

60. El marinero te mira con indiferencia, se encoge de hombros, mira hacia donde le indicas, lanza un respingo y llama la atención del vigía. Ve a 6.

61. Algunos miembros de la tripulación han avistado una nave, y la observan inquietos. Ve al 6.

62. Te mantienes perfectamente en el agua... ¿Y ahora qué? Aparte de los dos barcos no hay nada más en mitad del mar. Aunque nada te impide nadar en cualquier dirección hasta cansarte (y ahogarte) lo más fácil es que aceptes el cabo que acaban de echarte los piratas y subas de nuevo a bordo. Ve al 18.

63. Si no te has enfrentado con los compañeros del guardia obeso, éstos aparecen ahora:

Guardias:

FUE 12, AGI 13, HAB 15, RES 14, PER 10, COM 5, CUL 5

RR: 50% IRR: 50%

Armas: Cimitarra 45% (1D6+1D4+2)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Si consigues librarte de ellos (o ya lo has hecho) ve al 19. Puedes rendirte en cualquier momento (46)

64. Poco a poco te vas adaptando a la ociosa y sensual vida del Harén. Hay destinos peores. FIN

65. En castigo por tu intento de fuga eres sacada del harén y degradada a criada del palacio. Pasas el resto de tus días sacando brillo a las baldosas del suelo. FIN

66. Tras mucho cavilar te das cuenta que solamente hay dos posibles vías de escape: Intentar enamorar **de verdad** a tu amo (5) o intentar escapar a la brava (44)

67. Llegas al suelo, libre por fin. Con tu físico y algunas joyas que te has llevado contigo no te costará mucho convencer a algún capitán de barco para que te conduzca hasta costas cristianas... FIN

68. Das un salto y cierras la puerta, pasando la balda. Los golpes y gritos del gordo quedan apagados por el grosor de la madera de la puerta. Ve a 9.

69. Llegas al piso superior. Ante ti está la salida. Hay un tipo armado vigilando la puerta. Para su desgracia, está atento a los que quieran entrar, no a los que quieran salir. Lo atacas (47) o vuelves sobre tus pasos (63)

70. No te han visto. ¿Los atacas (59) o te escabulles por donde has venido (69)

71. Te despierta una vívida sensación de calor. Tus compañeros de celda y tú os encontráis colgando de una celda de madera encima de un gran fuego. Alrededor de él un grupo de diez bailarines desnudos danzan empuñando cada uno un afilado estilete. Si pasas una tirada de Conocimiento Mágico te darás cuenta que has sido comprado por un adorador del demonio Frimost, el cual está realizando un Aquelarre en el cual tú y tus compañeros vais a ser quemados vivos. Tus aullidos de dolor se unen a los de los demás cuando las llamas devoran vuestras carnes... FIN

72. Cuando intentas deslizarte con tu improvisada cuerda por una de las ventanas del palacio eres sorprendida por uno

de los Eunucos guardianes del Harén. ¿Peleas contra él (32) o te rindes en el acto (65)?

Recompensas

El Pj que consiga salir libre y con bien de esta aventura ganará 45 P.Ap, ¡y se los tendrá muy bien ganados, a fe mía!!!

La amenaza infiel en el Mediterráneo

Durante la época de máximo poderío turco (primera mitad del siglo XVI) Solimán el Magnífico envió una carta a Francisco I (rey de los franceses, con el cual estaba en excelentes relaciones). En dicha carta el Sultán se autodefinía como *emperador de los emperadores, príncipe de los príncipes, repartidor de las coronas del mundo, sombra de Dios sobre ambas partes del globo, soberano de mares de Asia y Europa*. Solimán no hablaba por hablar: al fin y al cabo, poseía más de treinta reinos y casi ocho mil millas de costa. Frente a él, la Europa cristiana era una confusa amalgama de odios, rencores, mezquindades e intrigas. La supuesta *unidad cristiana* con la que se esperaba detener el avance de la media luna se había resquebrajado día a día, para hacerse pedazos por fin con el triunfo en Alemania de la Reforma Luterana. Es por eso que el denominador común de los pueblos fronterizos con el turco es el **miedo**. Miedo a acostarse libres y despertar esclavos o muertos.

Tras la toma de Rodas, Argel y Túnez, el Mediterráneo se convierte en un mar turco, un hervidero de piratas que con sus flotas de galeras rápidas y ligeras realizan sin descanso múltiples acciones desmoralizando al enemigo: Desde atacar las naves comerciantes hasta asaltar los pueblos costeros, a los labradores del campo o incluso a los soldados de las torres fortificadas. Estos golpes de mano tienen siempre dos denominadores comunes: rapidez y terror. El negocio ha de ultimarse en pocas horas, y debe dejar tras de sí un rastro de fuego, sangre y destrucción, que mantenga vivo el terror que impide cualquier tipo de defensa organizada.

A principios del siglo XVIII los frailes Mercedarios componen una lista de las costas e islas de la península más atacadas por los turcos. De mayor a menor son: Cartagena, Málaga, islas Baleares, islas Canarias, Alicante, Cádiz, Valencia, Cataluña, Portugal, Galicia y Asturias. Estos ataques no son tan limitados ni puntuales como se podría creer: en Junio de 1556, frente a las costas de Málaga, los turcos capturaron de una sentada veintiocho navíos vizcaínos. Más o menos por esas fechas una fuerte incursión (apoyada al parecer por moriscos andaluces) produjo en tierras granadinas un botín de más de 4.000 cautivos.

Pero la piratería turca no se detiene aquí, sino que realiza incursiones por los mares Adriático, Egeo, Jónico, Negro y Tirreno, llegando en ocasiones hasta los mares del Norte y Báltico, asaltando pueblos costeros de la península escandinava. Tampoco eran desconocidos en las costas guineanas, a donde se dirigían para capturar cargamentos de negros. Según parece, incluso, en varias ocasiones, rondaron por el Atlántico para cazar barcos provenientes de América.

Para frenar a los piratas, la Corona Española fortifica (ineficientemente) las costas, levantando cientos de pequeñas torres de vigilancia, y también expende numerosas pa-

tentes de corso a particulares, muchos de los cuales se convierten así en piratas con una cierta base legal.

Los prisioneros que se rinden o que capturan los piratas son enviados a los grandes mercados de esclavos: Constantinopla, Tánger, Túnez y Argel, centros donde se ponían a la venta diariamente no menos de 1.000 esclavos. Se calcula que la población esclava fija en estas ciudades no bajaba de 25.000 individuos.

El precio de cada cautivo dependía de sus características, entre las que destacaban su edad, sexo, salud, oficio, docilidad, fuerza y apariencia. Determinados esclavos podían ofrecerse a subasta, pero lo normal era que dueño y comprador regatearan sobre el precio, durante horas y a veces durante días. Los excautivos solían quejarse de que se les trataba como a *animales de feria*. Como ellos, los llevaban en rebaño, y debían desnudarse íntegramente ante los compradores, que los examinaban buscando alguna tara o defecto. El posible comprador podía hacerle abrir la boca, para ver sus dientes, palpar sus miembros, en busca de llagas ocultas, incluso hacer correr o saltar al esclavo, o hacerle llevar alguna carga para comprobar sus fuerzas.

Normalmente, un esclavo se compraba para hacer negocio con él: según la ley, un amo podía hacer trabajar a su esclavo, y cobrar íntegramente el sueldo que éste ganara. Las ocupaciones más habituales de los esclavos eran: Trabajar en talleres artesanales, como hilados, forjas, o sastrerías y zapaterías si sabían el oficio; realizar trabajos de campo, como cuidar la tierra y recoger la cosecha, o (más duro), trabajar como acemileros o en los molinos manuales de trigo (donde grupos de seis esclavos hacían rodar gigantes cas piedras de moler).

Las muchachas y las niñas solían ir a parar a los harenes de los poderosos. No todas ellas eran concubinas. Las más se dedicaban a servir a las favoritas, como criadas o encargadas de trabajos menores (lavar ropa, limpiar, arar los jardines, coser, hilar). Aunque era un destino mejor que el de muchos hombres, no era ninguna maravilla: los harenes eran pequeños nidos de intrigas, traiciones y celos, donde abundaban las luchas internas para acaparar el favor y las atenciones del amo.

Los chicos jóvenes y bien parecidos también podían terminar en algún serrallo, pero a los niños se les reservaba un destino especial: eran obligados a circuncidarse y a renegar de su fe, siendo educados en las más férreas doctrinas islámicas. Se les adiestraba como soldados profesionales, infundiéndoles desde pequeños el orgullo por pertenecer a una casta guerrera y a una minoría privilegiada. Les estaba prohibido casarse, y se fomentaban las relaciones homosexuales entre ellos. El mundo los conoció como los Jenízaros, y se convirtieron en los mejores defensores del Imperio Otomano.

Con todo, el destino más terrible que podía sufrir un cautivo de los turcos era ser enviado a galeras. La vida en ellas era espantosa, y muchos de los forzados liberados la describían como la antesala del Infierno, sino el Infierno mismo. La comida, siempre insuficiente, se reducía a un pedazo de *galleta* (torta pequeña de pan medio fermentado, hecho con harina de salvado, cocido dos veces para que se secase y evitar así su fermentación en las largas travesías), o a un puñado de *mazamorra* (galleta desmenuzada, a veces con un chorro de vinagre). En ocasiones especiales podían repartirse entre los galeotes escudillas de arroz y lentejas con aceite y/o vinagre, y muy raramente algo de carne. En Verano el calor y la sed conducían a extremos desesperados, como beber agua de mar o los propios ori-

nes. Aunque se repartía agua cada cierto tiempo, muchas veces era insuficiente, y eran numerosos los cautivos que morían deshidratados. En las noches frías otro rigor que tenían que soportar eran las bajas temperaturas, ya que dormían amarrados a los bancos sin otra ropa que un taparrabos, salvo los privilegiados que contaban con un calzón o una camisa no demasiado harapientos. Muchas veces los galeotes no tenían otro lugar que hacer sus necesidades que la escudilla donde comían o el banco sobre el que se sentaban, por lo que la suciedad y el hedor de una galera era algo espantoso, proliferando las ratas, que muchas veces eran cazadas y devoradas crudas por los hambrientos cautivos. Aparte de todo ello, estaban sometidos a la férrea disciplina del Comitre, encargado de la dirección de la boga, que ayudado por los sotacomitres (en las naves grandes) se encargaba con su látigo de que no se rompiese el ritmo de la remada. En caso de que algún cautivo se negara a remar, fuera perezoso (según el comitre) u osara realizar algún acto de rebeldía era castigado en el acto. Lo más común es que se le azotara, pero en casos determinados se les cortaba las orejas y narices para que sirvieran de ejemplo a los demás. En caso de que algún cautivo cayera exhausto sobre el remo se le azotaba hasta que "recobraba las fuerzas". Si no volvía en sí, simplemente se le arrojaba al mar.

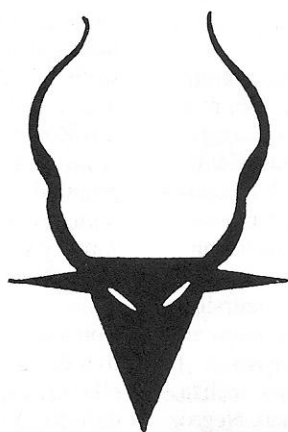
Ante este estado de cosas, el cautivo de los musulmanes solamente tenía tres vías de esperanza: abjurar de su fe y hacerse mahometano, esperar a ser rescatado, o intentar escapar.

Lo primero era razonablemente fácil, bastaba abjurar públicamente de la fe en Cristo y aceptar la de Mahoma. Pe-

ro en la práctica no garantizaba la libertad inmediata. El renegado tenía que demostrar que era más musulmán que los musulmanes de nacimiento, y muchas veces era, para tal fin, destinado a vigilar y castigar a los esclavos cristianos. La mayoría de los comitres y verdugos de las galeras eran renegados.

Respecto al rescate, se trataba de una cantidad fijada de antemano, que proporcionaba la familia del cautivo o las órdenes religiosas, y por la cual se podía dejar al cautivo en libertad. En el caso de personajes nobles y de familia influyente, los corsarios podían someterle a vejaciones suplementarias para obligarle a escribir constantemente suplicando a su familia y amigos que pagasen el rescate, por alto que fuese. Rescate que, en ocasiones, podía ser aumentado a último momento según el capricho del dueño del cautivo. De los trámites del rescate solían encargarse varias órdenes religiosas. En Argel la más importante era la catalana Orden de la Merced, que entre 1220 y 1655 salvó a un total de 11.531 cautivos solamente de Argel, lo que no deja de ser una minoría, teniendo en cuenta que según cronistas de la época llegaban mensualmente 2.000 nuevos esclavos a la ciudad.

El último recurso para un cautivo era, por supuesto, la huida. Algo nada fácil, por no decir imposible, en un país enemigo y separados de su patria por un mar infestado de piratas turcos. No obstante, en ocasiones se realizaban con éxito fugas individuales, e incluso llegaron a fugarse pequeños grupos, que al llegar a la cristiandad eran considerados héroes. No se sabe el número de desgraciados que cayeron en el intento, pero sí del fin que se les reservaba: la más atroz de las torturas y, finalmente, la liberación de la muerte.



Apéndices

... Y aquí termina lo escrito.
Perdonad sus muchas faltas.
Apócrifo

Algunas puntualizaciones sobre el Pequeño Pueblo en general y sobre el Duende castellano en particular.

El Pequeño Pueblo

En todo el folklore europeo abundan unos seres diminutos, de características comunes o muy similares, que fuera de nuestras fronteras se denominan *Feerie*, y que aquí daremos el nombre genérico de *El pequeño pueblo*. A él pertenecen las *Hadas*, los *Elfos* escandinavos, los *Farfarelli* italianos, los *Trasgu* gallegos, los *Naspecha* vascos, los *Follets* catalanes y, por supuesto, los *Duendes* castellanos.

Origen del pequeño pueblo.

Durante toda la Edad Media se discutió si estos seres diminutos eran demonios o no. Su origen infernal parecía evidente, su parentesco con los Gnomos, inquietante. Por otro lado, eran bastante inofensivos para aquellos que no se metieran con ellos. Finalmente, los eruditos teólogos del siglo XVI acordaron que eran demonios de ínfima categoría, el último escalafón de las criaturas infernales, indignas hasta de habitar en el Infierno sirviendo al Maligno, por lo que hacía tiempo que habían sido expulsadas de los Reinos Infernales. Con cierto sarcasmo, algunos sostenían que en realidad, habían sido desterradas por las continuas bromas, más o menos pesadas, que hacían al resto de los habitantes del Infierno (los cuales no se caracterizan, precisamente, por su sentido del humor...). Según esto, de todo *El Pequeño Pueblo* solamente los *Gnomos* y los *Lutines* habrían continuado en el Infierno, siendo desterrados todos los demás. Una parte de ellos, como las *Hadas* y los *Follets*, se establecieron en los bosques, lejos de los hombres. Otros, como los *Diablots* o los *Duendes*, prefirieron buscar su acomodo en las casas de los humanos. Pueblos antiguos y sabios, como los romanos, sabían de su existencia, y los honraban dándoles el nombre de *Manes*, *Lares*, *Larvas*, *Lemures*...

El Duende castellano

En el caso concreto de los *Duendes* castellanos, se trata de seres diminutos, de aspecto humano. Si la familia en cuya casa viven se gana su aprecio, la ayudarán y velarán por su bienestar. Si por el contrario se enfadan con ellos, o les desagravan, intentarán expulsarles de la casa por todos los medios.

Algunos sesudos y muy serios teólogos de la época (siglos XVI-XVII) publicaron varios libros dedicados exclusivamente a los *Duendes*. De la obra de varios de ellos (Sebastián de Covarrubias, Francisco de Torreblanca y Martín del Río) extraemos algunas conclusiones generales:

Según ellos, el duende castellano es un ser de remoto origen infernal y gustos caseros, domésticos. Su naturaleza es bulliciosa y jaranera, y nada les gusta más que encontrarse a hurtadillas con niños de corta edad, para jugar y hacer travesuras con ellos ¡y ay del adulto que intente hacer daño a un niño amigo de los *Duendes*, si éstos andan cerca! A veces les gusta asustar a los habitantes de la casa, sobre todo de noche, cuando todos duermen, armando estrépito, riéndose, gritando o gimiendo. Muchas veces excitan la codicia de los hombres apareciendo como guardianes de grandes tesoros, tesoros que se convierten en carbón cuando alguien los toca. Pueden hacerse visibles o invisibles a voluntad y algunos son capaces de cambiar de apariencia, adoptando formas realmente monstruosas. Muchos (como se indica en el manual) pueden variar de tamaño a voluntad, y parece que pueden alcanzar la inmortalidad, o al menos detenerse en una edad determinada, si cohabitan con los humanos. Suelen dormir de día y hacer travesuras de noche, en especial a los durmientes que les caen mal, a los que hacen mil perrerías, despertándose éstos por la mañana terriblemente cansados, como si no hubieran dormido nada. En este sentido, parece ser que algunos son capaces de provocar malos sueños y pesadillas.

El duende castellano típico suele vestir lujosamente, como un caballero, aunque prefiere los colores vivos (como el rojo, el verde o el amarillo) al sombrío negro tan popular en el Siglo de Oro. Los duendes gustan de vestir como grandes señoras, y llevar diminutas aunque preciosas joyas. Más al sur, en Extremadura y Andalucía, los duendes tienen la costumbre de vestirse con hábitos de fraile, y





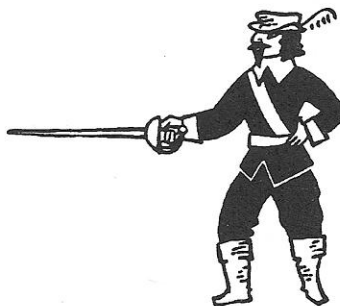
Guardia Alta

+25% Parada golpes altos
-25% Parada golpes bajos



Guardia Baja

-25% Parada golpes altos
+25% Parada golpes bajos



Guardia Mixta

-10% Parada de cualquier tipo



Golpe Alto

7+ Loc. pecho



Golpe Bajo

6- Loc. abdomen



Arresto

Evita el fingimiento
Ataque a -10%



Fingimiento

-25% a cualquier parada
Se anula con el arresto



Esquiva



Pelea

tienden a rodearse de lucecitas verdes o violáceas. Acostumbran a ser más traviesos que sus hermanos castellanos, y algunos son bastante malévolos. Estos duendes "malos" suelen tener orejas grandes como abanicos, brazos monstruosos, muchas veces acabados en garras, joroba en la espalda y cara de viejo. Por supuesto, tarde o temprano se convierten en compañeros inseparables de brujas y hechiceros.

Para las características de los Duendes, ver pág. 48 del manual.

Metiendo mano. La Esgrima en Villa y Corte

Metiendo mano. Dícese de defender el honor de uno... con la espada. (Popular).

Lo que sigue no pretende sustituir el sistema de combate de **Aquelarre**, sino complementarlo para dar una mayor visibilidad a las peleas de esgrima en la época de *Rinascita* en general y de *Villa y Corte* en particular. No es aconsejable para resolver combates en los que intervengan más de media docena de contendientes por bando, ya que enlentece mucho la acción, pero es ideal en el caso de duelos con dos o tres contendientes por bando.

Antes de proseguir, no estaría de más que el lector repasara el capítulo III del manual, ya que haremos referencias directas al mismo.

En los casos de *Acciones de Movimiento*, *Ataques a Distancia* y *Ataques de Melé* no hay cambios. Pero en el *Ataque Cuerpo a Cuerpo* y en las *Acciones defensivas* los contendientes elegirán dos de las siguientes opciones (ver ilustración en la página de al lado):

Guardia alta.

El esgrimista se prepara para parar ataques que se dirijan a la mitad superior de su cuerpo. Por ello tiene un bonus de +25% a su porcentaje de *Parada* en el caso de *Golpe Alto*, y un malus de -25% a su porcentaje en el caso de *Golpe Bajo*.

Guardia baja.

El esgrimista se prepara para parar ataques que se dirijan a la mitad inferior de su cuerpo. Tiene un bonus de +25% a su porcentaje de *Parada* en el caso de *Golpe Bajo*, y evidentemente un malus de -25% al mismo porcentaje en caso de *Golpe Alto*.

Guardia mixta.

El esgrimista que elige esta opción decide no correr riesgos, y retiene su parada hasta el último momento, para ver hacia dónde lanzará su ataque su enemigo. Por ello tiene un malus de -10% en su porcentaje de parar cualquier tipo de ataque.

Golpe alto.

Se trata de un ataque dirigido a la mitad superior del cuerpo del enemigo. Si se decide esta opción, cualquier resultado de localización igual o superior a 7 se considerará que impacta en el Pecho.

Golpe bajo.

Se trata de un ataque dirigido a la mitad inferior del cuerpo del enemigo. En este caso, cualquier resultado de loca-

lización igual o inferior a 6 se considerará que impacta en el Abdomen.

Arresto

Se trata de un ataque rápido, casi precipitado, con el que el esgrimista reajusta su posición respecto a su adversario. Esta opción anula los efectos del *Fingimiento* (ver) y permite hacer un ataque con un malus de -10% en el porcentaje del arma empleada.

Fingimiento

Se trata de un amago de ataque, destinado a burlar la guardia del adversario, para luego realizar el ataque definitivo. Esta opción da un malus de -25% a la Parada del contrario. Sólo puede ser anulada con un *Arresto* (ver)

Esquiva

Al igual que en el sistema habitual, consiste en evitar el golpe del oponente, usando la competencia del mismo nombre. Una misma esquiva realizada con éxito funciona contra *todos* los ataques que lance un enemigo durante ese asalto.

Pelea

Del mismo modo que en el sistema habitual, esta acción de combate permite realizar una serie de acciones poco apreciadas en las escuelas de esgrima, como pueden ser poner la zancadilla o empujar a un enemigo, lanzarle tierra a los ojos, intentar arrojarle el sombrero o la capa a la cabeza, etc. Recordemos que el DJ puede otorgar el bonus o malus que considere oportuno a una acción de este tipo.

Estas opciones de ataque pueden escribirse en un pedazo de papel, mostrándose en el momento oportuno... o si se desea, se puede fotocopiar la ilustración, recortar las diferentes opciones y pegarlas en algunas cartas comunes de **Magic** o similar (de las que seguro que todo el mundo tiene a montones).

Un ejemplo de combate:

Don Diego de Olmedo y Centellas y Andrés de Villaplana y Collado han tenido sus más y sus menos a raíz de *cierta dama*, y han decidido arreglar sus diferencias a medianoche, en un sitio discreto como puede serlo el huerto del convento de los Jerónimos. Don Diego tiene Agi 20, Hab 18, Res 15 y 65% en Espada. Don Andrés es más lento pero más diestro: Agi 15, Hab 20, Res 18 y 80% en Espada. Ambos llevan ropas acolchadas (Prot. 2) y lucen sendas espadas roperas.

En primer lugar los dos tiran 1D10 para determinar sus iniciativas: Diego saca 10, con lo que tiene iniciativa 25. Andrés saca un 1 (¡que mala suerte!) con lo que se queda en 21.

Diego actúa primero, y decide resolver el lance rápidamente: escoge hacer dos ataques y ninguna defensa. Concretamente un golpe alto y otro bajo, pensando que su enemigo no podrá parar ambos con eficacia. Andrés, por su parte, decide ser prudente, y elige una guardia mixta y un golpe alto.

Diego resuelve sus ataques: 90 por el golpe alto (que falla) y 21 por el golpe bajo, que se convierte en un ataque sobre el abdomen de Andrés. Este efectúa su parada con un malus de -10% (debido al tipo de Guardia empleado), por lo que su porcentaje es ahora de 70%. Saca un 43, con lo que desvía el golpe de su oponente sin dificultad. Ahora es su turno... y su enemigo no ha previsto defenderse. Saca un

24, con lo que su acero toca el pecho de Diego. Calcula el daño: 1D8+1 por el arma, más 1D6 por su excelente habilidad: 5+1+2= 8 puntos de daño, a los que hay que restar los 3 de la protección de Diego, que en total recibe una herida de 5 puntos en el pecho. ¡Un tercio de sus puntos de Resistencia iniciales! Si el duelo es a primera sangre, la cosa termina aquí. Si, por el contrario, era a muerte... entonces no ha hecho más que empezar.

El Tercio, brazo armado del Imperio

por Joaquín Ruíz

Cada uno de los tercios era un ejército en miniatura de tres mil hombres; además de un destacamento de caballería ligera y algunas piezas de artillería, incluía todas las armas y especialidades de la infantería, repartidas en compañías o banderas, de 250 a 300 soldados. El reclutamiento, confiado a capitanes provistos de patentes reales, se hacía por compañías; células constituyentes de la sociedad militar, adiestraban a los bisoños, desarrollaban en ellos el espíritu de cuerpo y les transmitían la mentalidad y el sistema de valores de la época.

Aunque su apariencia era mastodóntica, el tercio podía fácilmente descomponerse en unidades menores, delegando sus tareas tácticas: banderas, escuadras, a veces destacamentos de pocos hombres, presidían ciudades y fortalezas, formando "escuadrones volantes", llevando a cabo "encamisadas" (emboscadas), salidas y escaramuzas.

Por norma, las compañías eran armadas y adiestradas según el modelo del tercio, con el fin de integrarse fácilmente en éste en el momento en que, reagrupados todos los piqueros y los arcabuceros y mosqueteros, se disponía en orden de batalla presentando el aspecto de una fortaleza de carne y acero.

A lo largo de la guerra de los Ochenta Años (Las Guerras de Flandes), la infantería estuvo organizada en tercios de unas 12 compañías, aunque su número varió con el tiempo.

El "estado coronel" (oficiales del estado mayor) del tercio lo componían:

El Maestre de Campo: Coronel, y Capitán de la primera compañía del Tercio.

El Sargento Mayor: Capitán de la segunda compañía.

Un Fiscal Militar: El auditor, encargado de las finanzas.

El Barrachel de campaña: El jefe de la policía militar.

Un Capellán mayor.

Un Comisario Ordenador General: (El equivalente a nuestro Furriel de hoy en día)

Un Cirujano Mayor.

Un Tambor Mayor.

Desde 1567 hasta 1636, la compañía española estuvo compuesta teóricamente por 250 hombres: 11 oficiales, 219 piqueros (la mitad aproximadamente con peto, coseletes, y la otra mitad sin él) y 20 mosqueteros; o bien, 11 oficiales, 224 arcabuceros y 15 mosqueteros. En principio había dos compañías de arcabuceros por cada diez de piqueros, correspondiendo cada tercio de doce compañías dos de arcabuceros.

A partir de 1636 la compañía fue reducida a 200 hombres, quedando uniformado el número de todas: 11 oficiales, 30 mosqueteros, 60 arcabuceros (que aunque recibían dicho nombre también utilizaban mosquetes), 65 coseletes y 34 piqueros sin peto (picas secas).

Los oficiales de la compañía española de (la "primera pla-

na") eran: El capitán y su paje, el alférez insignia, el sargento, dos tambores, un gaitero, un capellán, un comisario ordenador y un barbero. Los hombres de la compañía se dividían en escuadras de 25, cada una de las cuales era mandada por un cabo de escuadra. Los mosqueteros recibían doble paga (6 ducados al mes).

Las unidades de caballería estaban organizadas en compañías y regimientos. Cada compañía constaba generalmente de 100 hombres, que podían ser Dragones (lanceros o arcabuceros montados), Hergolutiers (caballería armada con carabina), Coraceros (caballería extrapesada armada con pistolas y espada) y Herrerueros, unidades al estilo de los *Reiters* alemanes, que armadas con varias pistolas utilizaban la táctica de hostigar al enemigo mediante el poder de fuego que les otorgaban dichas armas.

Servir en un tercio

A continuación pasamos a mostrar algunos de los Tercios de la época donde pueden estar sirviendo o haber servido los Pj que hayan decidido abrazar la "Profesión de los hombres honrados", o sea la milicia.

Infantería

- *Coronería de Guardias del Rey.*

Fundada por el Conde duque de Olivares. Sólo se permite su ingreso a la nobleza y muy raras veces a un héroe de guerra.

- *Tercio ordinario del Estado de Milán.*

- *Tercio Viejo de la Armada del Mar Oceano.*

Acantonado en Nápoles.

- *Tercio de Lombardía.*

- *Tercio de Bobadilla.*

Es uno de los que participaron en la rendición de Breda.

- *Tercio de la Sangre.*

Recibe ese nombre a partir de la batalla de Rocroi donde fue prácticamente aniquilado. Se fundó con el nombre de Tercio de Nápoles. También estuvo en la rendición de Breda.

- *Tercio de la Liga Católica o Tercio de Bajales.*

Fue la primera unidad de infantería de marina en la historia militar de España. En ella sirvió Cervantes.

- *Tercio Ciudad de Lisboa.*

Se embarcó con la Armada Invencible.

- *Tercio Nuevo de la Armada y Mar Oceano.*

- *Tercio de Extremadura.*

- *Tercio Alavés.*

- *Tercio del Mediterráneo.*

Estuvo en la batalla de Lepanto, en las campañas de Italia y en el desastre de la Armada Invencible.

- *Tercio Nuevo de Jaen.*

- *Tercio de Granada.*

- *Tercio de las Canarias.*

Se disolvió tras la batalla de Rocroi.

- *Tercio de las Palmas.*

Caballería

- *Trozo o Tercio de Santiago.*

Regimiento de Caballería

- *Tercio de Dragones arcabuceros.*

Unidad de Caballería.

- *Tercio de Caballería de Dragones.*

Hay que tener en cuenta que los Regimientos de Caballería solían tener el nombre del comandante de la unidad por

lo tanto los Pj que escojan dichas unidades deberán, con la ayuda de Dj, dar nombres a dichas unidades.

El Habla de Germanía. Un vocabulario del Siglo de Oro.

por Joaquín Ruiz y Ricard Ibáñez

En el Ejército

Alférez: Teniente o *insignia* de una compañía de soldados.

Barracas: Chozas construidas por los soldados para cobijarse.

Bisoño: Soldado novato.

Branschattin: Extorsión a los civiles en los Países Bajos, para recibir dinero a cambio de respetar sus propiedades.

Cabo de escuadra: Jefe de escuadra.

Coselete: Coraza ligera, generalmente de cuero. También soldado que porta coselete y pica o alabarda.

Electo: Soldado elegido como líder durante un botín.

Entretenido: Soldado que percibe un salario mensual permanente del tesoro militar.

Escuadra: Sección de veinticinco hombres al mando de un cabo de escuadra.

Etape: Depósito de suministros para las tropas durante sus desplazamientos.

Limosna: Pago mensual de un real que cada soldado hacía al hospital militar.

Pan de munición: Pan que proporciona el gobierno.

Pica seca: Piquero sin peto ni celada.

Remate: Pago final de los haberes atrasados que se hacía a los soldados por los servicios prestados.

Santelmo: Se dice del que se presenta en una revista como soldado, sin serlo, con el fin de cobrar la paga.

Ventaja: Bonificación concedida a un soldado por servicios prolongados y valerosos.

En la Mancebía

Amesada: Concubina que se alquila por meses, durante los cuales actúa como *Manceba* (ver).

Atacandiles: Manceba de clérigo.

Berreadero: Mancebía.

Buscona: Prostituta de la calle, ilegal. Llamada también Andorra, Cantonera o Puta de encrucijada, por su costumbre de situarse en las esquinas de las calles y edificios, a la espera de clientes.

Cabalgadas para Francia: Contagiarse de enfermedades venéreas.

Campo de Pinos: Mancebía.

Catalinas: Bubas sifilíticas. (Ver *Sífilis* en *Rinascita*, pág. 11).

Cortesana: Prostituta de cierta categoría.

Damas de medio manto: Prostitutas. Las ordenanzas de las mancebías de 1621 disponían que las mujeres públicas llevaran medios mantos negros.

Descolgar la cama: Expresión que surge de algunas prostitutas, que ejercen su oficio en una cama de cordeles, parecida a una hamaca, que mantienen doblada y recogida en el techo de la habitación, que se *descuelga* cuando tiene que ser usada.

Maleta: Soldadera, prostituta que acompaña a los soldados.

Manceba: Mujer que vive con un hombre maritalmente, pero sin estar unidos por sacramento alguno.

Mandil: Chico joven, criado de una prostituta.

Manfla: Mancebía.

Mesón de las ofensas: Mancebía.

Mula del diablo: Prostituta que se acuesta con sacerdotes.

Pandorga: Prostituta vieja y gorda. Es (y puede usarse) como insulto.

Perro muerto, dar: No pagar a una prostituta después de haberla *usado*.

Piltrofera: Prostituta a domicilio, que recorre muchos aposentos y duerme en muchas *piltras* (camas).

Tienda, abrir: Dícese de una mujer cuando se prostituye.

Trainel: Mozo de los recados en un burdel.

Trin tin y batín: Prostituta que cobra con dinero contante y sonante.

Trucha: Prostituta joven y con cierta clase.

Tusona: Cortesana con pretensiones, que se da aires de gran señora y vive rodeada de todo el lujo posible. Es cara y su clientela está formada, normalmente, por nobles y poderosos (los únicos que, por otra parte, pueden pagar sus servicios).

Ramera (también llamada *Dama de Medio Manto*): La prostituta autorizada, corriente, que trabaja en una Mancebía.

Rufián: Chulo, proxeneta.

Solapada: Toda prostituta ilegal, ocasional o no.

Zimitarra: Puta vieja y alcahueta.

Zurrapa: Prostituta barata.

En el garito de juego

Andaboba: El juego de Parar.

Apuntador (también llamado Adalid y Guiñón): Chivato que se coloca detrás de los jugadores de cartas para ver su juego y comunicárselo por guiños y señas al *Negro*.

Astillazo, dar un: Meter solapadamente una carta entre las demás para perjudicar el juego del contrario.

Barateros: Ladrones que esperan en la puerta de los garitos, para asaltar a los jugadores que han bebido demasiado o ganado en exceso. Suelen actuar en complicidad con los *Negros* y los *Contadores*.

Barato: Dinero que da voluntariamente el que gana en el juego.

Blanco: Ingenuo, incauto (es decir, un primo o un pardillo de hoy en día).

Brujulear: Descubrir poco a poco las cartas para conocer por las pintas de qué palo son.

Bueyes: Cartas.

Coime: Encargado del garito de juego.

Contador: Individuo de dudosa reputación que lleva la cuenta (más o menos) de lo que gana y pierde cada jugador... y que está dispuesto a dar esa información a cambio de unos pocos maravedíes de cobre... o de un trago.

Dar muerte a la bolsa: Desplumar a alguien, dejarle sin un real, vaciarle la bolsa (de ahí el nombre).

Enganchador: Encargado de atraer a los incautos al garito de juego.

Flor: Trampa hecha en un juego de cartas.

Florero (también llamado Fullero): Jugador de ventaja.

Flux: Término común en varios juegos de cartas. Hacer flux es reunir todas las cartas del mismo palo.

Fullería: Trampa, en general.

Fusta: Dado cargado, en el que las muescas de los puntos de cada cara se ahondan y rellenan con materias de diferentes pesos, con el fin de que unas caras sean más pesadas que otras y el dado caiga siempre en un número determinado.

Hombre: Juego de naipes, antepasado directo del Tresillo actual.

Hoyo: Pagaré

Huesos de muerto: Dados.

Humillo: Marcar las cartas con una sombra de hollín.

Juegos de estocada: Reciben este nombre todos los juegos prohibidos en general, ya que en ellos, en una sola partida, se puede ganar o perder una fortuna.

Juegos de sangrado: En los que se pierde y gana poco de cada vez.

Lamedor: El que se deja ganar adrede al principio del juego para confiar y enardecer al contrario.

Leonera: Casa de juego.

Leva: Ardid, treta.

Libro de las cuarenta hojas: La baraja de cartas.

Macareno: Fullero que juega en compinche con otros para engañar a sus víctimas más fácilmente.

Maese Lucas (o *Masselucas*): Naipes.

Mano: Partida de cartas.

Mesa gallega: *Mano* de cartas en la que un jugador gana a todos los demás.

Mirón: Tipo que observa el juego de los demás, sin participar.

Negro: Jugador profesional.

Palma: Trampa que se hace con los dados, consistente en cambiar en el cuenco o palma de la mano un dado bueno por otro cargado (*fusta*).

Pedagogo: Timador que se ofrece a enseñar a jugar a quien no sabe, ofreciéndole sus consejos y supuesta experiencia.

Raspadillo: Marcar las cartas.

Saje doble: Ganar a un fullero al descubrir cual es la trampa que está empleando.

Salador: Tahúr que cuando gana una mano dice haber apostado más dinero del que realmente jugó.

Tablas de tocino: Expresión despreciativa que alude a las mesas de juego donde se juega a juegos poco arriesgados.

Teja, hacer la: Dar convexidad a la mitad inferior de la baraja antes de cortar.

Tomar una naranja: Jugar por la mañana.

Topar: Aceptar una apuesta en una partida.

Triunfo matador: En algunos juegos la mano que no tiene superior, por lo que gana siempre.

En los bajos fondos

Aliviador de sobaco: Ladrón de bolsas.

Apóstol: El que abre cualquier cerradura con una ganzúa.

Archimandrita: Jefe de una cofradía o *monipondio* de valentones.

Canario (también llamado *Dúo*): Soplón.

Cañuto: Soplar, delatar.

Carda: Los barrios bajos.

Cobertera: Mujer que entra en una casa a servir para desvalijarla en complicidad con una banda de ladrones.

Dejar a uno a las buenas noches: Matarlo.

Desmirlado: Ladrón desorejado. Cortar las orejas a los ladrones reincidentes era un castigo habitual en la época.

Desuellacarás: Persona descarada y desvergonzada. También se llama así a los barberos (en sentido burlón) y a los espadachines especializados en hacer cicatrices en el rostro del contrario.

Devotos: Los que desvalijan los cepillos de las iglesias.

Enfermedad de cordel: Morir ahorcado.

Guarda amigo: Expresión de humor negro que designa el

arnés de hierro que les ponen a los presos en el cuello, y que les mantiene la cabeza erguida.

Ir (o venir de) Gurapas: Ser o haber sido condenado a Galeras.

Grumetes: Los ladrones que entran en las casas trepando por las paredes.

Jácaros, también *Jaques* o *Rufos*: Matones, asesinos a sueldo de baja estofa.

Jinete de gznates: Verdugo. Se dice así porque el verdugo, una vez el reo colgado de la cuerda, se monta sobre sus hombros y aprieta las piernas entorno al cuello para acelerar su muerte.

Punteador: Asesino.

Tacaño: Pícaro, bellaco, buscón. Más tarde simplemente avaro.

Lenguaje coloquial

Aguado: El que bebe agua en lugar de vino. Por extensión, persona cobarde, o poco brava. Puede usarse como insulto.

Aloque: Vino rosado, o mezcla de tinto y clarete.

Ansia: Tormento, tortura.

Arco de pipa: látigo

Bayuca: Taberna.

Bizcocho: Especie de pan con forma de torta pequeña cocido dos veces para secarlo y evitar así su fermentación natural. Se elabora con una harina que incluía salvado. Es muy duro, y para comerlo debe humedecerse en sopa, vino o agua de mar. Se consume sobre todo en los barcos, durante las travesías largas.

Cantar triunfo de espadas: El que, siendo atacado, pide auxilio.

Desabrigar el sobaco: Desenvainar la espada.

Dios os salve (Un): Una cicatriz en el rostro.

Doncella: Espada de cobarde, que nunca es desenvainada.

Filosa: Espada.

Filoso: Cuchillo.

Gargatear: Confesar bajo tortura.

Guante descabezado: Guante o manopla gruesa que sirve para proteger la mano de los espadachines. Le faltan las puntas de los dedos.

Hurgón: Estocada.

Mata amigos: Espada ropera cuya hoja era unos centímetros más larga de lo normal con el fin de conseguir ventaja durante el combate.

Mazamorra: Sopa compuesta de bizcocho con agua.

Medir o mover la hoja: Luchar.

Meter mano: Desenvainar la espada.

Tapada: Mujer que oculta el rostro a la sombra de un manto o pañuelo, para no ser reconocida.

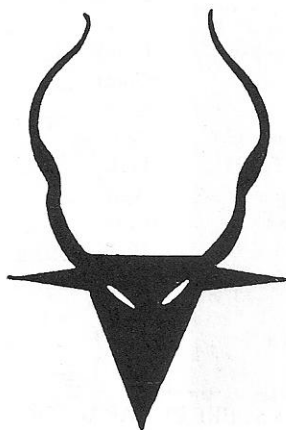
Zarandajas: Verduras en el cocido. Por extensión tonterías, cosas sin importancia.

Zorra: En germanía, borrachera.



Bibliografía

- Algunos mitos españoles.* Julio Caro Baroja
Anales de Madrid. Antonio de León Pinelo.
Crónica del Rey Pasmado. Gonzalo Torrente Ballester.
Decidnos, ¿Quién mató al conde? Néstor Luján.
El Diablo en España. Francisco J. Flores Arroyuelo.
Fauna Fantástica de la Península Ibérica. I. Malaxecheverría.
Leyendas y Misterios de Madrid. José M^a de Mena.
El Libro de los Seres Imaginarios. Jorge Luis Borges.
La literatura fantástica y la fantasía. Susana Camps Perarnau
Madrid de los Austrias. Hidalgo, Ramos, Revilla.
Madrid Medieval. Hidalgo, Ramos, Revilla.
Madrid. Leyendas y tradiciones. Tomás Borrás.
Madrid de los últimos Austrias. Néstor Luján.
Madrid Villa, Tierra y Fuero. Varios Autores.
Manual de esgrima. J. Merelo y Casademunt.
El Mar Maldito. Emilio Temprano
Memorial del Diablo en el Convento. Manuel Barrios.
Monstruos y Prodigios. Ambroise Paré.
Noticia Histórica sobre la Villa y Corte. Varios Autores
Prácticās y Creencias Supersticiosas. Juan Francisco Blanco
Tradiciones y costumbres de Castilla y León. José Luis Alonso Ponga.
Viaje Entretenido. Agustín de Rojas Villandrando.
Vida cotidiana en la España de Velázquez. J. N. Alcalá-Zamora
Tratado histórico de las armas. J. E. Casariego.
Historia militar. Alvarez.
Renaissance Armies. George Gush.
El soldado Gentilhombre. Raffaele Puddu.
El ejército de Flandes y el Camino Español 1567-1659. Geoffrey Parker.
Los Tercios. René Quatrefages.
Le costume l'armure et les armes au temps de la Chevalerie. Liliane et Fred Funcken.
Historia Militar de España. Ricardo de la Cierva.
La vida cotidiana en el Siglo de Oro español. Nestor Luján.
Los tercios españoles. Carlos Montuenga.
The Armada Campaign 1588. John Tincey.
Soldiers of the English Civil War (1): Infantry. Keith Roberts.
Soldiers of the English Civil War (2): Cavalry. John Tincey.





NOMBRE DEL JUGADOR _____		NOMBRE DEL PJ _____	
POSICION SOCIAL _____		PROFESIÓN _____	
SITUACIÓN FAMILIAR _____		PROFESIÓN PATERNA _____	
NACIONALIDAD _____		GRUPO ÉTNICO _____	
CAR. PRINCIPALES	CAR. SECUNDARIAS	ARMADURA _____ Estado act. _____	
		CASCO _____ Estado act. _____	
		ESCUDO _____ Estado act. _____	
HERIDAS			
FUERZA _____	PESO _____	CABEZA _____	
AGILIDAD _____	ALTURA _____	TRONCO _____	
HABILIDAD _____	EDAD _____	BRAZO DER. _____	
RESISTENCIA _____	ASPECTO _____	BRAZO IZ. _____	
PERCEPCIÓN _____		PIERNA DER. _____	
COMUNICACIÓN _____		PIERNA IZ. _____	
CULTURA _____			
RACIONALIDAD		IRRACIONALIDAD	
SUERTE		Suerte actual: _____	
ARMAS		COMPETENCIAS	
Arco (Hab) _____ ☐	Alquimia (Cul) _____ ☐	Idioma () _____ ☐	
Arma de asta (Fue) _____ ☐	Artesanía (Hab) _____ ☐	Ing. Militar (Cul) _____ ☐	
Arm. Fue. Ma. (Hab) _____ ☐	Astrología (Cul) _____ ☐	Juego (Hab) _____ ☐	
Arm. Fue. Lar. (Hab) _____ ☐	Buscar (Per) _____ ☐	Juegos Manos (Hab) _____ ☐	
Artillería (Hab) _____ ☐	Cabalgar (Agi) _____ ☐	Lanzar (Agi) _____ ☐	
Ballesta (Hab) _____ ☐	Cantar (Com) _____ ☐	Leer/esc. (Cul) _____ ☐	
Cuchillo (Hab) _____ ☐	Comerciar (Com) _____ ☐	Leyendas (Cul) _____ ☐	
Escudo (Hab) _____ ☐	Cond. carro (Hab) _____ ☐	Mando (Com) _____ ☐	
Espada (Hab) _____ ☐	Con. Animales (Cul) _____ ☐	Medicina (Cul) _____ ☐	
Espadón (Fue) _____ ☐	Con. Mágico (Cul) _____ ☐	Memoria (Cul) _____ ☐	
Hacha (Fue) _____ ☐	Con. Minerales (Cul) _____ ☐	Música (Cul) _____ ☐	
Honda (Hab) _____ ☐	Con. Plantas (Cul) _____ ☐	Nadar (Hab) _____ ☐	
Lanza (Agi) _____ ☐	Correr (Agi) _____ ☐	Navegar (Cul) _____ ☐	
Maza (Fue) _____ ☐	Degustar (Per) _____ ☐	Ocultar (Hab) _____ ☐	
Palo (Agi) _____ ☐	Discreción (Agi) _____ ☐	Otear (Per) _____ ☐	
Pelea (Agi) _____ ☐	Disfrazarse (Com) _____ ☐	Prim. Aux. (Hab) _____ ☐	
	Elocuencia (Com) _____ ☐	Psicología (Per) _____ ☐	
	Enseñar (Cul) _____ ☐	Rastrear (Per) _____ ☐	
	Esconderse (Agi) _____ ☐	Robar (Hab) _____ ☐	
	Escuchar (Per) _____ ☐	Saltar (Agi) _____ ☐	
	Esquivar (Agi) _____ ☐	Seducción (Asp) _____ ☐	
	Etiqueta (Cul) _____ ☐	Soborno (Com) _____ ☐	
	Falsificar (Hab) _____ ☐	Táctica (Cul) _____ ☐	
	Forz. Meca. (Hab) _____ ☐	Teología (Cul) _____ ☐	
	Idioma () _____ ☐	Trepar (Agi) _____ ☐	
	Idioma () _____ ☐	Tortura (Hab) _____ ☐	
	Idioma () _____ ☐		
DINERO: _____ RENTA _____		NOTAS SOBRE EL CARÁCTER	
GASTOS _____		HECHIZOS CONOCIDOS.	
POSESIONES: ARMAS (daño)			
P.Ap			



Villa y Corte

VILLA Y CORTE...

Nombre con el que se denomina popularmente a la Villa de Madrid a raíz de instalarse en ella la Corte de los Austrias en 1561.

No es una población muy grande, pero tiene muchas cosas que ofrecer a quien ama la aventura: un pasado inquietante (la "Magerit" musulmana), un presente glorioso y un futuro sombrío. Lector, añade una época contradictoria, repleta de hidalgos orgullosos y charlatanes astutos, honor y miseria, una iglesia beata y unas costumbres populares totalmente descreídas. Y pon en este escenario toda una galería de personajes que te apasionarán: matemáticos que fueron esgrimistas, espías que fueron poetas, comediantas que sedujeron a reyes, milagberos de cuerpos incorruptos, iluminados blasfemos y pícaros ilustres...

VILLA Y CORTE es un suplemento para Aquelarre ambientado en la época de Rinascita. Incluye una descripción completa del Madrid medieval y moderno, una descripción de las tradiciones populares castellanas, una lista de PnJ históricos, un Bestiario Fantástico y otro propio de Castilla, numerosas ayudas de ambientación para recrear la vida en la Capital del Imperio de los Austrias españoles, y una serie de aventuras cortas cuyo nexo común es una casa donde residen los Pj: Los Cuentos de la Barnacla.

Si Rinascita te supo a poco,
VILLA Y CORTE te saciará.

De 1 a 7 jugadores
A partir de los 12 años

Portada: Arnal Ballester
Ilustraciones interiores:
Montse Fransoy Montse Bosch

ISBN 84-7831-143-2



9 788478 311439

