

LOS PAPELES DEL ALFEREZ BALBOA - NÚMERO ESPECIAL



LAS AVENTURAS DEL CAPITÁN ALATRISTE



*Un Suplemento sobre el Mundo Germanesco para
El Juego de Rol del Capitán Alatríste*

BASADO EN LAS NOVELAS DE ARTURO PÉREZ-REVERTE



“Cuando lo conocí malvivía en Madrid, alquilándose por cuatro maravedíes en trabajos de poco lustre, a menudo en calidad de espadachín por cuenta de otros que no tenían la destreza o los arrestos para solventar sus propias querellas. Ya saben: un marido cornudo por aquí, un pleito o una herencia dudosa por allá, deudas de juego pagadas a medias y algunos etcéteras más. Ahora es fácil criticar eso; pero en aquellos tiempos la capital de las Españas era un lugar donde la vida había que buscársela a salto de mata, en una esquina, entre el brillo de dos aceros. En todo esto Diego Alatriste se desempeñaba con holgura.”

Arturo Pérez-Reverte, *El Capitán Alatriste*

LAS AVENTURAS DEL CAPITÁN ALATRISTE

- Suplemento sobre el mundo germanesco para el juego de rol del Capitán Alatrisme -

Diseño del Suplemento

Ricard Ibáñez y Antonio Polo

Corrección de Estilo y Maquetación

Antonio Polo

Ilustraciones

Joan Mundet

Material Gráfico Adicional

Raúlo

Basado en las novelas de Arturo Pérez-Reverte

Las Aventuras del Capitán Alatrisme es un suplemento digital sin ánimo de lucro para *El Juego de Rol del Capitán Alatrisme*. El Capitán Alatrisme y todos los personajes ficticios relacionados con sus novelas son propiedad de Alatrisme S.L. *El Juego de Rol del Capitán Alatrisme* es propiedad de Devir Iberia S.L. Las ilustraciones son propiedad de sus respectivos autores. La fuente JSL Ancient es propiedad de Jeff Lee.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

Prólogo a la Edición Original	6	Donde Jugar: Casas de Juego y Casas de Conversación	30
Prólogo a esta Edición	7	Tahúres, Fulleros y Barateros	32
Libro Primero: De los Personajes y sus Aventuras	8	Las Fullerías más al Uso	33
La Creación de Personajes	9	Las Mujeres Impúdicas y su Mal Vivir	34
Nuevas Clases de Personaje	9	Tusonas, o Damas del Tusón	34
<i>Descuidero</i>	9	Concubinas o Mancebas	35
<i>Fullero</i>	10	Damas de Medio Manto o Coimas	35
<i>Jayán</i>	10	Mancebías	36
<i>Tuno</i>	11	Cantoneras o Busconas	38
<i>Tusona</i>	11	Solapadas	38
Nuevas Ventajas y Desventajas	12	Los Ladrones, sus Hábitos y sus Modos	39
<i>Ventajas</i>	12	La Jerarquía del Latrocinio	39
<i>Desventajas</i>	12	Robando en Extramuros: El Bandidaje	41
Herramientas de Oficio de la Carda	14	A Tanto la Estocada	42
El Combate	15	Clases de Valentones	42
Nuevas Armas	15	Trabajos de Jaques	43
<i>Daga de Misericordia</i>	15	Las Cofradías de la Carda	45
<i>Guadijeño</i>	15	Reino de la Tunia	46
<i>Jara</i>	15	Hermanidad de los Camanduleros	46
<i>Navaja</i>	15	Hermanidad de los Beatos de la Cabrilla	47
Armas de Ventaja	16	Linajudos	47
<i>Hoja Acanalada</i>	16	Los Germanos	47
<i>Hoja Dentada</i>	17	Historia y Modos de la Garduña	48
<i>Pomo en la Empuñadura</i>	17	Alguna Geografía de la Carda	50
Protecciones y Armadura	18	La Justicia del Rey	52
<i>Cotón Doble</i>	18	Justicia en el Siglo de Oro	52
<i>Guantelete de Perro</i>	18	El Proceso Judicial	54
<i>Jaco</i>	18	Fueros y Privilegios Especiales	55
Hurgonadas de Valentón	18	Alcaldes, Alguaciles y Corchetes	56
<i>Acibarrar</i>	19	La Ronda	58
<i>Manos Dobles</i>	19	Castigos y Penas	59
<i>Acogotar</i>	19	El Interior de una Cárcel	61
<i>Cornada</i>	20	Juicios en El Capitán Alatríste	65
<i>Revolar</i>	20	Libro Tercero: Aventuras	68
<i>Ajar la Espada</i>	20	Donde la Incomodidad tiene su Asiento...	69
<i>Leva del Costado</i>	21	Se Dice en los Mentideros	69
<i>Tapaboca</i>	22	Introducción: Como han llegado los Pjs a la Cárcel	69
Ocupaciones de las Gentes de la Carda	22	La Casa de Poco Pan	71
Libro Segundo: Del Narrador del Juego	24	Otros Compañeros del Tranco	78
Pícaros y Rufianes	25	De las Cosas que pueden Suceder	81
De los Pícaros y sus Malas Artes	25	Conclusión y Recompensas	82
Los Blasfemos Bigardos	26	Apéndice: El Estaribel	82
Los Aprovechados Maltrapillos	27	Nueva Arma: La Media Pica	82
Los Ociosos Baldíos	28	La Conjura Inglesa	84
Otras Picardías	28	Se Dice en los Mentideros	84
Fullerías del Juego	29		
Los Juegos de Cartas en el siglo XVII	29		

Primera Parte: Una Muerte poco Discreta	85
Introducción	85
Sobre los Nombres de Vivos y Muertos	86
Desenterrando un Misterio (y quizá un Cadáver)	87
Conclusión y Recompensas	91
Segunda Parte: La Posada de la Sangre	92
Introducción	92
La Venta del Santo Cristo	94
El Asalto de la Novicia	98
Conclusión y Recompensas	100
Apéndice: La Venta del Santo Cristo	100
Tercera Parte: De Amores Imposibles	102
Introducción: El Galén Hereje	102
El Adeudo de los Ingleses	102
La Desaparición de los Enamorados	106
Epílogo: Jacaranda en el Corral	106
Conclusión: Los Dos Traidores	108
Recompensas	109

Apéndices: De Gente de Fama y Cosas Necesarias	110
--	-----

Galería de Gentes de la Carda	111
Alfarache, Guzmán de	111
Alonso	112
Bilco, Nicolás	113
Cortado, Diego	114
Díez, Justina	115
Don Pablos	116
Ganzúa, Nicasio	117
Ginesillo	118
González, Estebanillo	119
Jaqueta, Juan	120
Jayán	121
Julia, Sor	122
Lobatillo	123
Méndez, Ignacio	124
Noche, Don Diego de	125
Pasamonte, Jerónimo de	126
Rincón, Pedro	127
Rojas, Agustín de	128
Saramago	129
Serrallonga, Juan	130
Lista de Equipo Adicional	131
Vocabulario adicional de la Lengua (o Habla) de Germanía	137
Flores de Poesía de Varios Ingenios de esta Corte	144
Epílogo desde la Distancia	147



PRÓLOGO A LA EDICIÓN ORIGINAL

Apareció por la bayuca una mañana gris con su eterno traje color morcillo, la hojarasca en la aljaba y los mandamientos negros de tinta. Algunos de mis cofrades se levantaron de sus cadiras y echaron mano a las siete palmas, pero les detuve con un columbre. Este escribano es de la liga, les chirle por lo bajo. Vino directo hacía mí, pidió una barrosa de azumbre, y me lo largó sin ambages. "Vuesa merced se encarga del proemio..."

Sonreí y asentí con la cabeza. Me eché una gotera de vino al trapagán y le columbré fijamente: "Huerce manda".

Se terminó de un taco el pichel, se levantó y se fue. Y yo pensé que un día u otro tendríamos que dejar de vernos así...

Tres segundos después de que Ricard me pidiera que escribiera este prólogo, decidí irme paseando hasta una pequeña plaza cordobesa que se encuentra muy cerca del río y no muy lejos de la catedral. Como todo en esta vida, ha sufrido muchos cambios en los últimos cuatrocientos años y donde antes se amontonaba el barro y la paja, ahora se ven adoquines y alquitrán. Una de las posadas se ha convertido en concejalía de cultura o algo similar, otra fue derribada hace más de un siglo para comunicar la plaza con el río y el resto se ha transformado en tiendas de souvenirs. El antiguo Hospital de la Santa Caridad de Nuestro Señor Jesucristo, donde tantos valentones curaron las heridas de sus reyertas e incluso murieron, ahora alberga un par de museos. Y la cercana mancebía se ha transformado en un estrecho callejón que conduce al aparcamiento de un hostel. Por suerte, aún conserva el nombre: se llama Plaza del Potro y junto a otros lugares, como el Compás sevillano, los Percheles de Málaga o las Ventillas de Toledo. —por citar algunos—, fue cuna, hogar y refugio de los protagonistas de este libro.

En cualquiera de aquellos lugares la vida propia no valía un ardite y la ajena siempre tenía un precio. Se alquilaban aceros a tanto la herida y amores a tanto la hora, los descuideros preparaban sus golpes con escala y grumete o atrapaban al vuelo las capas y herrueruelos del prójimo, y en los soportales y arrimaderos, chiquillos ganapanes crecían con el sustento de la sopa boba de los conventos o la limosna del generoso. Eran lugares donde el instinto te decía que pararas el carruaje y dieras media vuelta, los territorios comanche de nuestro Siglo de Oro,

habitados por carne de presidio, de galera o de horca.

Habitados, sin lugar a dudas, por carne de personajes jugadores...

Y claro, un servidor no es de piedra. Y cuando cayó en mis manos esa pequeña obra de arte lúdico —que diría mi paisano Gongora— llamada *Juego de Rol del Capitán Alatraste* y uno de mis jugadores me comentó que veía pocas clases de personaje para elegir, en mi cabeza brotó una chispa. Esa misma noche, a las tantas de la madrugada, me puse a recopilar información para uso exclusivo de mis partidas, y lo que comenzó siendo un glosario de habla de germanía se transformó en unos meses en una especie de monstruo que no dejaba de crecer, tan rica era la época en la que se ambientaban las novelas y el juego.

Así que un buen día, ordené toda la información, se la mandé por correo electrónico a Ricard y le pregunté que qué le parecía aquello... Y aquí estoy, escribiendo el prólogo de un suplemento firmado a medias, así que imagino que le gustó lo que vio. Y no sabe cuanto se lo agradezco, porque como ya dije en una ocasión, no hay cosa más difícil en el mundo que confiar en alguien a quien no has visto la cara en la vida. Por todo ello, comprenderán vuestras mercedes que, antes que ningún otro, deba dedicar a maese Ricard —y a su diablo de la guarda, que estoy seguro que existe y vela por él— mi pequeña aportación a este libro.

También me gustaría extender mi agradecimiento a otras personas que, sin saberlo, han aportado su granito de arena. Para empezar a don Arturo, por esos cinco libros maravillosos sin los cuales todo esto no hubiera existido —y yo no me hubiera interesado por una época de nuestra historia que, les prometo, nunca estudié en el colegio o el instituto—; a mis hermanos, Juan Carlos "Williams" y Raúl "Jordan", por dejarme esos libros que no voy a conseguir leerme en la vida; y, con el permiso de su marido, a Inma, por acogerme en su casa, darme de comer, y ser la mejor y la peor jugadora que cualquier Narrador puede desear... o sufrir.

Por último a la dama de Bujalance, aventurera, duelista y dulcinea del jaquetón, porque algún día la verá convertida en marquesa de La Rábida.

Antonio Polo

Plaza del Potro (Córdoba), Febrero del 2004

PRÓLOGO A ESTA EDICIÓN

ALATRISTE Y YO

Fue hacia finales del 2001. El mundo no se había terminado, la tan cacareada debacle informática del "efecto 2000" no se había producido... y Joaquín Dorca, el hombre de la sonrisa perenne, se puso en contacto conmigo, en nombre de la editorial Devir, para encargarme que hiciera el juego de rol del capitán Alatríste.

Como aficionado a los juegos de rol y a las novelas de Reverte, era como ganar la lotería. Como diseñador profesional, era un reto: una oportunidad de hacer un juego patrio que, ni en su diseño gráfico ni en su redacción, desmereciera ningún producto extranjero. Ni el personaje ni su autor se merecían menos. Y es que los roleros teníamos una deuda con Reverte: había sido uno de los pocos intelectuales de prestigio que nos defendió la década anterior, cuando el infausto crimen del rol. Y lo hizo como es él: con uñas y dientes, echando toda la carne en el asador.

¿Y qué os diré? Se hizo. Pocas veces he visto un producto hecho con tanto cariño. Todos se implicaron, desde el maquettador hasta el ilustrador (ese Joan Mundet tocado por la mano de quien corresponda), pasando por el corrector que me soplabla la nuca a mí, el humilde escriba... Que tuve que rehacer el sistema de juego tres veces, y sudé con él toda la tinta con la que se imprimió. Pero valió la pena.

Aunque sólo fuera por la sonrisa tonta que se me puso, en abril de este año, cuando en una cena Reverte me preguntó si habría alguna posibilidad de re-editarlo.

Y es que Alatríste el juego de rol no tuvo la acogida que esperaba la editorial. Cuajó entre los aficionados al rol, pero no (como se pretendía) entre los lectores de la saga. Se cumplió la primera programación (manual, tablas, suplemento *Maestros de esgrima*) pero la segunda, que tenía que ver *Las aventuras del Capitán Alatríste*, *Limpieza de Sangre*, *Sólo Madrid es Corte* y *Losas de Palacio*, esa ya no vio la luz. Alguien importante, allá arriba, hizo números y decidió que el producto no salía rentable.

La noticia de que la línea se cerraba nos sorprendió a todos. En especial a mí, que ya tenía un suplemento acabado y estaba con otro. El incombustible Antonio Polo se encargó de reorganizar a la afición y empezó a sacar el fanzine *Los Papeles del Alférez Balboa*, de aparición aperiódica pero contenido dignísimo, digno de tapa dura y distribución en librerías. Y yo le dije que un día teníamos que retomar ese material olvidado y sacarlo a la luz...

Y mira, qué buena memoria tiene. El otro día (16 de diciembre del 2012) me lo recordó.

Que lo disfrutéis.

Ricard Ibáñez (El Hombre de Negro)
Barcelona, Diciembre del 2012



LIBRO PRIMERO DE LOS PERSONAJES Y SUS AVENTURAS



Donde se introducen nuevos elementos que el tahúr que a estos juegos de roles dedica sus ocios sabrá apreciar, en especial si está interesado en el mundo grosero y villano de las gentes del no demasiado buen vivir...



LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

Muy buenos días tengan vuestras mercedes, que no hace falta que se me presenten, que ya veo que son gente avisada, y en el lugar de donde yo vengo, valen más los hechos que los nombres y las palabras. Pueden ustedes llamarme Pablos, aunque hay quien me conoce más con el mal nombre de "Buscón". Y en verdad que mi vida ha sido de búsqueda, siempre corriendo tras una fortuna de la que solamente he visto (con perdón) el culo y nunca la cara.

Ando estos días retraído en antana, por ciertos pecadillos y malentendidos de los que sería baldío hablar pues no estamos aquí para tratar del pobrecito Pablos, sino de los personajes más representativos del mundo de la Carda, o de la delincuencia, como mejor entenderán los que poco o nada entienden de la parla germanesca, que es la jerga que preferimos hablar los que en la mala vida nos movemos. Y fiense que sé de lo que hablo, que más por mi desgracia que por mi suerte he tenido que sumergirme bien hondo en este mundo, ignorado por los lindicos y pisaverdes, boquirrubios de sedas finas que, a veces, se tropiezan con nosotros para su desgracia y nuestra fortuna. Y ya que estamos en ello, hablaremos de los pros y los contras de moverse por entre tales gentes, del modo de combatir de los jayanes y de ciertas herramientas de oficio que nunca encontrarán voacés en ningún taller de artesano...

Así que pónganse cómodos, que el relato va a ser extenso, y que alguien traiga algo de vino, que si hay que darle a la deshuesada nada mejor que, de tanto en tanto, mascar a lo pío.

NUEVAS CLASES DE PERSONAJE

DESCUIDERO

Desde el aliviador de sobaco al grumete, pasando por el apóstol o el capeador, el descuidero, birlo o simplemente ladrón es profesión normal entre las gentes de la Carda, quizás menos violenta que la del



valentón o el jayán, pero igual de lucrativa y con las mismas consecuencias si se acaba con los huesos en el estaribel: azotes, gurapas o, si se tiene mala suerte, pasear de madrugada con los corchetes camino de la horca.

- * **Habilidades:** Abrir Cerraduras, Callejeo, Habla de Germanía, Ratear, Recursos, Sigilo, Tregar y tres habilidades a elegir entre comunes y de villanía.
- * **Obligatorio:** Desventaja de Villano.
- * **Ventajas Recomendadas:** Agilidad, Dedos ligeros, Miembro de una cofradía, Sentidos desarrollados.



- * **Desventajas Recomendadas:** Avaricioso, Borracho, Cobardía, Iltrado, Gitano, Pobreza, Vulnerable al dolor.

De entre las muchas gentes de dedos rápidos e ingenio vivo que conozco, nadie como Diego Cortado, por mal nombre Cortadillo, de la Cofradía de maleantes de don Monipondio, en Sevilla.

"Dicen que desvalijé aquí con los camaradas (...) unos cuantos mesones de la Cava Baja y unos cuantos viajeros en la venta de Bubillos, cerca del puerto de la Fuenfría..."
(Arturo Pérez-Reverte: El Oro del Rey)



Ya se sabe que tras el lunes, está el martes, así que si hablamos de uno, tenemos por fuerza de hablar del otro... Compañero inseparable del Cortadillo es Rinconete, mal nombre de Pedro Rincón, fullero hábil tanto con la descuadernada como con los huesos de muerto...



JAYÁN

Con este nombre se conoce a la espada a sueldo que se ha ganado cierto respeto entre otros jaques y valentones de menor valía, tanto por su cuajo como por su habilidad con la espada. Sus ocupaciones habituales suelen ser, o bien de guardaespaldas de alguien que tema por su vida, o simplemente asesino por encargo. No es raro que sea un ex soldado.

FULLERO

Sean de estocada o de sangrado, sean naipes o dados, sea al andabobos, al parar o a los vueltos, cualquier tipo de juego, legal o no, es la especialidad del fullero o negro, acostumbrado a dejar sin blanca a cualquiera que se le siente delante, que son muchos durante una noche, ya que la España del siglo de oro ama tanto el juego como los toros o las cañas.

- * **Habilidades:** Callejeo, Charlatanería, Detectar Mentiras, Fingir, Habla de Germanía, Juegos de azar, Ratear y tres habilidades a elegir entre comunes y de villanía.
- * **Ventajas Recomendadas:** Aliados (Amigos), Buena estrella, Dedos ligeros, Intuitivo.
- * **Desventajas Recomendadas:** Avaricioso, Enemigos, Mala Reputación, Pobreza, Villano.

- * **Habilidades:** Callejeo, Esgrima, Detectar mentiras, Habla de Germanía, Intimidación, Liderazgo, Sigilo, y tres libres a elegir entre comunes y de villanía
- * **Obligatorio:** Ventaja de Espadachín
- * **Ventajas recomendadas:** Aliados (Patrón), Ambidextro, Clases de esgrima, Escuela de esgrima, Fuerza de voluntad, Iniciativa, Rufeño.
- * **Desventajas recomendadas:** Enemigos, Mala reputación, Matasiete, Secreto, Villano.

Me vienen a la cabeza, sin pensar más, dos nombres: los de Diego Alatríste y Tenorio, más conocido por el mote de "Capitán Alatríste" y un espadachín italiano llamado Gualterio Malatesta. Y que no se quieren mucho, esos dos, precisamente, que me consta que cada uno ha catado el acero del otro en la carne, y que entre tantas hurgonadas que se dan cuando se encuentran, alguna

habrá que, finalmente, causará la muerte de uno de ellos, si no de ambos...



TUNO

Como todo el mundo sabe, tiene la ocupación de estudiante cierta tendencia picaresca que a veces llega a rozar la ilegalidad. Que cuando el dinero de la familia no llega y las tripas rugen, el ingenio se aviva para llenar el estómago y la bolsa. Y a veces estudiantes hay que le dedican más tiempo a esta ocupación que a la de los libros, y acaban huyendo del estudio y de la universidad para entrar a ingresar como miembros de pleno derecho entre las filas de la Carda. Reciben estos nuevos reclutas el nombre de *capigorristas* o *gorrones* (pues gustan llevar la gorra de los estudiantes, en lugar del sombrero de los valentones), pero ellos prefieren llamarse a sí mismos *caballeros de la Tuna* o simplemente *Tunos*. Siempre que pueden, conservan sus avíos de estudiante: gorra, herreruelo, jubón negro, etc. A veces hasta se ponen cintas en la capa, y alguno hay que lleva hasta cascabeles, para mejor hacer notar su condición. Se dedican a picardías, pequeños hurtos y trabajos menores como untos o clavazones de cuernos (véase *Trabajos de Jaques* en el capítulo del Narrador de Juego). Todo hay que decirlo, la corchetería suele tratarlos mejor que a los delincuentes comunes, pues es difícil distinguir a un tuno de un estudiantillo que, simplemente, está gastando una broma más o menos pesada, y quien puede pagarse estudios, o tiene dineros, o le favorecen padrinos que si los tienen, y no es propio de la gura buscarle las cosquillas a gente de calidad...

- * **Habilidades:** Charlatanería, Habla de Germanía, Latines, Ratear, Recursos, Seducción y cuatro libres a elegir entre escolásticas y comunes.
- * **Obligatorio:** Ventaja de Letrado.
- * **Ventajas recomendadas:** Belleza, Buena estrella, Carisma, Dedos ligeros, Sentido común.
- * **Desventajas recomendadas:** Edad (Juventud), Pecadillos (Pereza, Lujuria), Pobreza.

De estudiantes pícaros que rondan la carda hay más que moscas sobre el estiércol, y perdone voacé la grosera expresión. Pero si he de citar a uno que los represente a todos, nadie como don Félix de Montemar, más conocido como "El estudiante de Salamanca", que aún espera que un poeta encuentre inspiración para narrar sus malas hazañas...



TUSONA

La prostituta de lujo, la que se vende a precios muy altos, la que puede entrar, sin desmerecer ni hacerse notar, en los salones de los palacios colgada del brazo de su amante de turno. A menudo intrigante, siempre desleal, con una sonrisa en los labios, fuego en las entrañas y una piedra por corazón...

- * **Habilidades:** Charlatanería, Detectar mentiras, Diplomacia, Etiqueta, Fingir, Seducción, y cuatro habilidades libres a elegir entre comunes y de villanía.
- * **Obligatorio:** ventaja de Belleza.



- * **Ventajas recomendadas:** Buena reputación, Carisma, Favor, Nobleza.
- * **Desventajas recomendadas:** Lealtad, Pecadillos (Lujuria), Protegidos (un hijo), Secreto, Villano.

Como ejemplo de mujer pública de lujo citaremos a doña Pestaña la criolla, viuda de un soldado del Perú, que hizo fortuna vendiendo su refinado cuerpo en Sevilla y en Córdoba. El asunto terminó mal, como terminan todos los lances en los que se mezclan amores con humores, que se enceló su amante (que hacía las veces de criado suyo) de uno de sus clientes, al que al parecer ella trataba con demasiada estima, y que la frecuentaba a menudo. La cosa se saldó con cuchilladas, sangre, escándalo y cárcel, pero como ejemplo, dicho está y aquí queda.

NUEVAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS

VENTAJAS

Dedos ligeros (1 punto)



El personaje no tiene especial dificultad en mover rápidamente sus dedos, que son ágiles y veloces cuando él lo desea. Gracias a ello, el personaje gana un modificador de +3 a todas las tiradas de habilidades que necesiten una especial destreza con los dedos, como *Ratear*, *Abrir Cerraduras* y, en algunas ocasiones, *Maña*.

Esta ventaja no se puede comprar con puntos de experiencia.

"Fray Emilio Bocanegra ni siquiera las miró, como si estuvieran malditas. Pero el enmascarado alargó la mano y las fue contando una a una (...)."

(Arturo Pérez-Reverte, *El Capitán Alatriste*)

Miembro de una Cofradía (4 puntos)



Esta ventaja supone que el personaje forma parte de una organización delictiva de cierta importancia. Esto le concede ciertos beneficios: a nivel de juego, funciona como la ventaja *Aliados (Contacto)* — es decir, permite conseguir información, normalmente de los barrios bajos—. Además, los miembros de una Cofradía pueden contar con un refugio más o menos seguro en caso de meterse en problemas (por ejemplo, si son perseguidos por la justicia o por sus enemigos) y pueden solicitar la ayuda de la cofradía en momentos puntuales. Ser miembro de una Cofradía de delincuentes no significa que ésta se encuentre a disposición del Pj, por lo que los compañeros cofrades, por muchos ruegos que haga el jugador a través de su personaje, no se lanzarán a un ataque suicida en su defensa. Las ayudas de la cofradía, y es importante remarcarlo aquí, se limitarán a información, refugio, compraventa de objetos robados y presentarle a gentes de la Carda de con-

fianza que puedan ser reclutados (desde apóstoles hasta grumetes, pasando por rufos, por supuesto). El Narrador de juego es muy libre de limitar las peticiones del Pj a su Cofradía a una o como mucho dos por sesión de juego.

Esta Cofradía NO puede de ningún modo ser la Garduña ni la Germanía. Sería una ventaja demasiado poderosa a largo plazo.

Esta ventaja puede comprarse con puntos de experiencia

Rufezno (1, 2 o 3 puntos)

El personaje ha estado un tiempo al servicio de algún jaque, o entre gentes de la Carda que han tenido a bien enseñarle alguno de los sucios trucos que utilizan para pelear. En otras palabras, y usando términos de juego, es ventaja imprescindible para poder aprender las Hurgonadas de Valentón que más abajo se describen.

Su coste depende de la posición social del personaje: De 0 a 3 PS, el coste es de 1 punto; poseer una PS de nivel 4 o 5 aumenta el coste de esta ventaja a 2 puntos; para personajes con niveles superiores el coste será de 3.

Esta ventaja se puede comprar con puntos de experiencia.

DESVENTAJAS

Gitano (-4 puntos)

El personaje pertenece al grupo étnico de los gitanos. Y esto, en el siglo de oro español, no es cosa bien vista: por pragmática real de Felipe III, no pueden realizar otra profesión que no sea la de labrador. Esta ley, que se hizo para intentar acabar con sus costumbres nómadas, solamente sirvió para abocarlos más a la delincuencia. Se dedicaban, sobre todo, a robar ganado, pese a que desde principios del siglo XVII estaba prohibido que un gitano vendiera ganado o monturas. Aparte de mil y una picardías y pequeños hurtos, había grupos de gitanos que se organizaban algo mejor: hay constancia de que en 1618 cuadrillas de más de 800 gitanos atacaron a mano armada varios pueblos de Castilla y Aragón, y un grupo especialmente numeroso intentó saquear la ciudad de Logroño.

El Pj que adquiera esta desventaja se ha separado, por algún motivo, de su grupo familiar, por lo que anda solo por la vida. Ser gitano otorga una posición social de 1, pues quien ve un gitano ve en el acto a un criminal, y da un -1 a la Apariencia (que se suma al -1 por ser villano). Evidentemente, esta desventaja no es compatible con la ventaja de *Nobleza*.

Esta desventaja no puede anularse con puntos de experiencia.

Iletrado (-2 puntos)

En términos de juego, se supone que todo personaje sabe leer, más o menos a duras penas, cualquier texto sencillo en una lengua que sepa hablar (véase pág. 39 del manual). Ser *Iletrado* supone que NO se sabe leer ni escribir, ni poco ni mucho. Si el Pj tiene que firmar algo, pone una marca o una cruz; si quiere saber qué pone un texto, tiene que buscar alguien que se lo lea.

Esta desventaja puede anularse gastando puntos de experiencia.

Matasiete (-1 punto)

Al personaje le gusta hostigar a los demás, apabullarlos, fanfarronear y contar baladronadas,

haciendo ver a los que le rodean que es más de lo que realmente es. El personaje deberá hacer tiradas de *Voluntad* para evitar fanfarronear en el momento más inoportuno o para meterse en problemas. Además, el personaje tendrá un -1 a la Apariencia cuando se relaciona con gentes que sepan que es todo un fanfarrón.

Esta desventaja no puede anularse con puntos de experiencia.

"Tenía en la cara más puntos y marcas que un libro de música, amén del acento y las trazas de los rufianes del Potro de Córdoba (...), y hacia también además de aligerar la vaina, pero sin concluir el gesto (...)."
(Arturo Pérez-Reverte, *Limpieza de Sangre*)





HERRAMIENTAS DE OFICIO DE LA CARDA

Gustan algunos fulleros de usar la *Bolsilla*, que es bolsa que se lleva junto al pecho y que se usa para esconder fustas o cartas (en términos de juego la bolsilla añade +2 a *Ratear* para hacer trampas en el juego). También es propio de los jugadores negros llevar dados cargados, en germanía llamados *Fustas*. Las muescas de los puntos de cada cara se ahondan y rellenan con materias de diferentes pesos, como el azogue, con el fin de que unas caras sean más pesadas que otras y el dado caiga siempre en un número determinado.

Mayor número es el de las herramientas de los ladrones, que el Diabolo inspira al que vulnera el octavo mandamiento.

Se llama *Araña* a una especie de anzuelo grande con tres o cuatro ganchos que los *sacatrapos* (ladrones de ropa) arrojan por las ventanas para coger la ropa de las habitaciones (consultar las reglas de *Lanzar* de la pág. 63 del manual).

Muy utilizada para los que no gozan de las habilidades de los *grumetes* es la *Escala*: se trata de una escalera de cuerda en cuyo extremo tiene dos garfios de hierro para engancharla a techos y ventanas y poder subir por ella fácilmente. En términos de juego, para arrojar la escala se utilizan las reglas normales de *Lanzar* (pág. 63 del manual). Para subir, se hará una tirada de *Trepar* con un modificador de +4.

De similar uso es el *Garabato*: una cuerda con un garfio de hierro sujeto en el extremo y que se utiliza para trepar por muros y paredes; además, el garfio puede ser utilizado, a las malas, para abrir puertas, cofres o ventanas. También se le denomina *Bolteado*. En términos de juego: para arrojar el garabato se utilizan las reglas normales de *Lanzar* (pág. 63 del manual). Para subir se hará una tirada de *Trepar* con un modificador de +2.

La tan conocida *Ganzúa*, para quien nada de ella sepa, es una varilla de alambre con la punta doblada o torcida que se utiliza para abrir cerraduras sin necesidad de tener la llave necesaria. Se usa introduciéndola en la ce-

rradura (*calándola*) y dándole vueltas lentamente (*bazándola*) hasta que se consigue abrir la puerta. En la parla de germanía, como no, también se la conoce como *Calabaza*, *Claucia* y *Llave Universal*.

Gentes menos sutiles prefieren usar pequeñas *Sierras*, de tamaño no superior al palmo pero con dientes tan fuertes que pueden, con tiempo, cortar los hierros de cualquier candado o reja. Es tarea, sin embargo, que requiere tiempo y no poca habilidad (en términos de juego, hay que hacer una tirada por *Maña*. Cada intento requiere un mínimo de 5 minutos, que no es cosa que se haga en un plis plas). Al manajo que forman las diferentes ganzúas y sierras, se le denomina *Corona de Cierra*.

No hay que olvidar que, tal como dice el manual, usar una ganzúa normal no aporta ningún modificador adicional a *Abrir Cerraduras* (al contrario, se tendrá un -3 si no se dispone de ella), aunque una ganzúa de buena calidad (pág. 230 del manual), si que otorga un +1 a la habilidad.

Ya para terminar, no podemos olvidarnos de la *Uña*, un dedal de metal acabado en un gancho afilado que utilizan algunos ladrones para cortar fácilmente las bolsas de sus víctimas sin que éstas se percaten. También se le denomina *Percha*. Utilizar una *Uña* para robar una bolsa añade un modificador de +2 a la tirada de *Ratear* correspondiente. Pero es ésta herramienta comprometedor, y muchos descuidados hay, como el mismísimo Cortadillo, amigo de Cervantes, que prefiere usar unas simples tijeras, que bien honradas parecen y de nada acusan. Por si a alguien le interesa, usar unas tijeras para el mismo fin que la uña da un modificador de +1 a *Ratear*.

Algunos rufos o jaques gustan de llevar un jaco, por ellos llamados "los once mil aceros", y un guantelete con la palma de malla, para trabar los aceros enemigos. Casi todos portan algún tipo de arma de ventaja. Pero como son las armas y las protecciones cosas serias, mejor que hablemos de ellas en capítulo aparte.



EL COMBATE

NUEVAS ARMAS

ARMAS CORTAS

Daga de Misericordia

Se trata de una daga de hoja estrecha, muy afilada, útil para colarla entre las junturas de la armadura del contrario (en términos de juego, las cuchilladas de esta daga restan un -1 a la protección del contrario). Es por ello arma de gran predicamento entre asesinos a traición, y llevarla visible causa un -1 a la Apariencia. A la hora de reñir cara a cara no es demasiado práctica, ya que la extrema delgadez de su hoja la hacen poco práctica a la hora de parar estocadas ajenas (lo que en el juego se refleja con un -1 adicional a la parada, lo que significa que su valor de parada es igual a 2/3-2 de la habilidad de ataque). Ni que decir tiene que a una daga de misericordia no se le puede añadir una empuñadura rompepuntas, aunque si puede lanzarse.

...encontré sobre mi almohada una buena daga (...); mango damasquinado, cruz de acero y una cuarta larga de hoja de buen temple, fina y con doble filo. Una daga de esas que nuestros abuelos llamaban "de misericordia"...

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste)

Guadajeño

Cuchillo de un jeme o palmo de largo y de cuatro dedos de ancho, que remata en punta y tiene corte por un único lado: se tiene por cierto que su filo nunca se quiebra, y bien pudiera ser, por lo ancho que es. Lamentablemente, es demasiado corto para parar con él, al igual que pasa con la cuchilla de matarife, y tampoco puede lanzarse. Pero a cambio es muy peligroso en las distancias cortas (otorgando, por tanto, un +1 a su nivel de ataque en combate cerrado). El nombre lo recibe por haberse inventado, al parecer, en la ciudad granadina de Guadix.

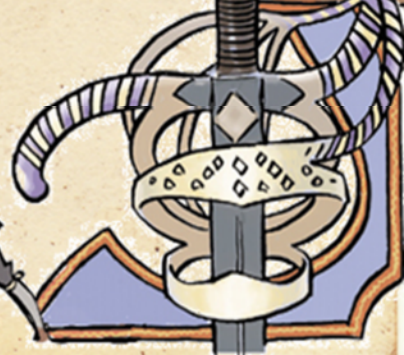
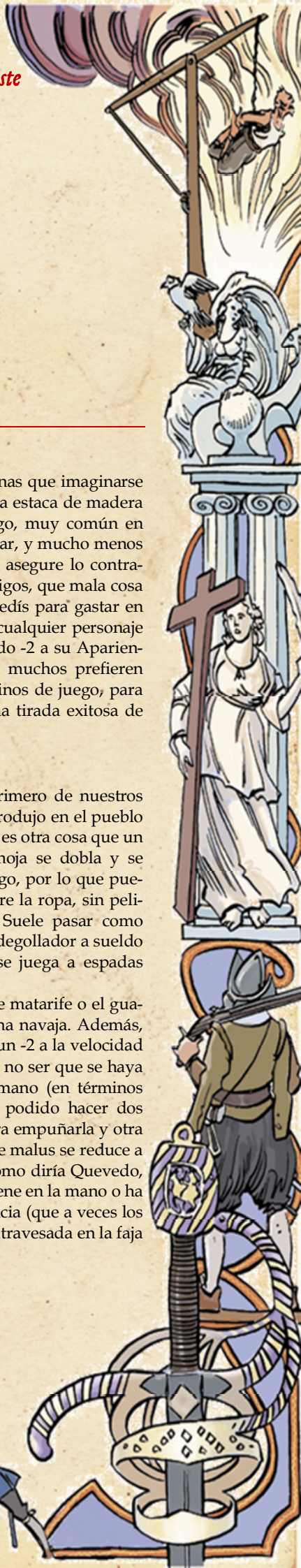
Jara

Una de las armas más villanas que imaginarse pueda, ya que no es más que una estaca de madera con la punta endurecida al fuego, muy común en peleas y riñas. No sirve para parar, y mucho menos para lanzar, aunque haya quien asegure lo contrario. Es tenida por arma de mendigos, que mala cosa es no tener siquiera unos maravedís para gastar en un mal acero (a nivel de juego, cualquier personaje que lleve una jara ganará un lindo -2 a su Apariencia). Aunque puede comprarse, muchos prefieren hacérsela ellos mismos (en términos de juego, para hacer una jara será necesaria una tirada exitosa de Maña).

Navaja

A partir del reinado del primero de nuestros Austrias (esto es, Carlos I) se introdujo en el pueblo llano el uso de esta arma, que no es otra cosa que un cuchillo de un solo filo, cuya hoja se dobla y se guarda entre las cachas del mango, por lo que puede llevarse fácilmente oculta entre la ropa, sin peligro de cortarse por accidente. Suele pasar como herramienta, aunque más de un degollador a sueldo gusta de llevarla, que cuando se juega a espadas ningún acero sobra.

Al igual que una cuchilla de matarife o el guadajeño, no se puede parar con una navaja. Además, el hecho de tener que abrirla da un -2 a la velocidad en el primer turno de combate, a no ser que se haya preparado con tiempo, de antemano (en términos de juego, si el que la lleva ha podido hacer dos acciones de Preparación, una para empuñarla y otra para abrirla). Evidentemente, este malus se reduce a -1 si en el momento en el que, como diría Quevedo, "sólo queda batirse" su dueño la tiene en la mano o ha tenido la precaución o imprudencia (que a veces los dos son uno) de llevarla abierta atravesada en la faja o cinturón.



ARMAS CORTAS



1. Daga de Misericordia
2. Guadijeño
3. Jara
4. Navaja

Tabla de nuevas armas de combate cuerpo a cuerpo

Arma	Habilidad	Daño	Peso	Modif.
Daga de Misericordia ¹	Armas Cortas	+0	0,25 k	D
Guadijeño ²	Armas Cortas	+0	0,30 k	D
Jara ³	Armas Cortas	+0	0,20 k	F
Navaja ⁴	Armas Cortas	+0	0,25 k	D

¹-1 a la protección, -1 a parada, -1 a la Apariencia.

²+1 al ataque en combate cerrado.

³-2 a la Apariencia.

⁴-2 Velocidad en el primer turno.

ARMAS DE VENTAJA

Los que se lo pueden permitir gustan de cargar a maestros espaderos armas personales, adecuadas a su brazo y a la fortaleza de éste (ver pág. 72 del manual). Los jayanes y valentones no suelen tener dineros para gastarse en esas armas, pero por el contrario, no vacilan en hacer modificaciones a sus armas para hacerlas más letales. Ya en el manual se habla de la daga vizcaína (pág. 71) y la ropera mata amigos (pág. 72), algo más largas de lo normal. Pero no son las únicas modificaciones que en un acero se pueden hacer...¹

¹ Evidentemente, ningún maestro espadero digno de tal nombre se dignará a hacer cualquiera de estas modificaciones a una de sus obras, ni a la de otros (son tan villanas

Hoja acanalada

En los cuchillos, espadas cortas y roperas de pitones (descritas en la pág. 9 de *Maestros de Esgrima*) pueden hacerse una especie de canal en el centro de la hoja, que facilita la entrada de aire en la herida (con lo que el oponente, si no muere de la herida, puede morir luego de podredumbre). Algunos hay que untan de veneno la canaladura, o hunden la hoja en el cadáver pútrido de algún animal muerto tiempo ha.

En términos de juego, una herida hecha por una hoja acanalada tarda el doble de tiempo en curar (el herido recupera 1 punto de daño por cada dos días de reposo, ver pág. 84 del manual). Si la hoja estaba envenenada, se usarán las reglas de venenos de la pág. 85 del manual. Si el agresor ha tenido el mal gusto de usar la fullería del cadáver pútrido, se considerará como si el herido hubiera estado expuesto en una zona de plaga (ver reglas de *Heridas, Enfermedades y Curación* de la pág. 84 del manual)

Una hoja acanalada es más frágil que una hoja normal: si se para con ellas y se sacan dos 6 en la tirada de parada, el arma se rompe, se pase o no la tirada con éxito.

que cada una de ellas otorga -1 a la Apariencia del que las porte). Además, si por un casual un valentón o similar tuviera un arma personal (pág. 72 del manual) y quisiera añadirle alguna de estas modificaciones de esgrimista fullero, el arma perderá en el acto el +1 al nivel de esgrima que concedía (Nota de los Autores).

Cuchillas de matarife, dagas, roperas normales, estoques y espadines tienen la hoja demasiado estrecha para poder hacer una acanaladura. La hoja acanalada no se hace en las espadas pesadas, pues son armas de corte, que no se hunden en el cuerpo del oponente.

La hoja acanalada **no** es compatible con la modificación de hoja dentada.

Hoja dentada

Salvo en el caso de los estoques y los espadines, cualquier filo puede mellarse formando dientes más o menos groseros. Una herida causada por un filo dentado causa siempre una cicatriz, aunque se trate de un simple roce. Además, rasga con facilidad la tela de las camisas acolchadas, por lo que se ignora la protección (1 punto) que en el torso y los brazos dan tales prendas (ver *Protecciones y Armadura* en la pág. 74 del manual).

Claro que al igual que el blanco está el negro: la maniobra de Deslizamiento (ver pág. 80 del manual) es imposible de hacer con hojas dentadas. Además, usar una espada así modificada le da al contrario un bonus de +3 si intenta hacer la maniobra de esgrima de Trabar (ver pág. 81 del manual).

Pomo en la empuñadura

En las espadas cortas, las roperas y las espadas de filo se puede colocar un *pomo*, que es un extremo añadido, a menudo esférico, que permite empuñar el arma con las dos manos. Esta modificación da un bonus de +1 al ataque, siempre que sea un ataque completo (ver pág. 65 del manual).

Si se conoce la Hurgonada de Valentón de Manos Dobles el bonus por esta modificación se convierte en un +1 al nivel de esgrima del esgrimista (si es que así se le puede llamar)

Ni que decir tiene que cualquiera de estas modificaciones se consideran groseras, trucos de esgrimista fullero, por lo que no suelen estar bien vistas, precisamente, aunque sirven de aviso a los que tienen ojos para ver...

Cualquiera de estas modificaciones puede adquirirse en el momento de crear el personaje con la ventaja de *Arma de ventaja* que aparece en la pág. 8 de *Maestros de Esgrima*. Evidentemente, si un arma lleva varias modificaciones (una ropera mata amigos con pomo, por ejemplo) deberán ser adquiridas por separado. Es decir, gastar 1 punto por la ventaja de la mata amigos y otro por el del pomo.

MODIFICACIONES armas de ventaja



PROTECCIONES Y ARMADURAS



Tabla de modificaciones a las armas

Modificación	Ventajas	Desventajas
Hoja acanalada	½ tiempo de curación	Fragilidad, -1 Apariencia
Hoja dentada	Anula camisa acolchada	Impide Deslizamiento, bonificador de +3 al Trabajar al contrario, -1 Apariencia
Pomo	+1 al ataque completo	-1 Apariencia

Tabla de nuevas protecciones y armaduras

Armadura	Protección	Localización	Peso
Cotón Doble	1	Tronco	1 kg
Guantelete de perro ¹	1/3	Brazos	1 kg
Jaco	3	Tronco	12 kg

¹ -1 a la Destreza en la mano donde se use.

PROTECCIONES Y ARMADURA

Cotón doble

Recibe este nombre un jubón normal al que se le ha añadido un forro de estopilla, que tiene la ventaja de ser más discreto que el colete, el coselete o el jaco y algo protege de las cuchilladas. Se puede llevar encima de una camisa acolchada, pero no se puede llevar conjuntamente con un colete, mucho menos con un coselete o un jaco.

Guantelete de perro

Se llama así al guante de cuero al que rufos y valentones cosen una fina cota de malla en la palma, para mejor poder hacer así la hurgonada o truco villano de Ajar la Espada. Su protección es de 1, como si de un guante de cuero normal se tratase, pero si se usa para hacer esa hurgonada su protección es de 3 gracias a la malla (con lo que el villano se ahorra los cortes en la mano).

Suele ser utilizado solamente en la mano izquierda, ya que da un -1 a la Destreza en cualquier tirada en que se utilice la zarpa que lo calza...

Jaco

Colete de malla, también llamado "cofradía" o "las once mil de acero" (o al menos así lo nombra Lope de Vega en *El desprecio agradecido*, acto I, escena IV). Ni que decir tiene que es protección prohibida por la autoridad, y que su peso es grande desventaja a la hora de moverse con rapidez (ver la pág. 63 del manual). Se puede llevar bajo la camisa, aunque sea acolchada, pero no se pueden llevar, a la vez, un jaco y un cotón o un colete, y mucho menos un coselete, que para herrerías, ya tenemos las de Vizcaya...

HURGONADAS DE VALENTÓN

Gentes hay en este mal mundo del que les hablo que han aprendido a pelear (o, como ellos dicen, a "andar al morro") no en lindas escuelas sino en las sucias callejas de la ciudad. Hasta mi compadre el Mulato, pese a ser maestro de esgrima y veterano de los tercios, y ser recio como una mula y haber desarrollado un golpe secreto (según me confesó), se anda con ojo si tiene que enfrentarse con un matachín avezado. Que nunca se sabe por donde nos puede salir un hijo de mil madres, que por no ser hidalgo, no es hijo ni de algo.

Las siguientes maniobras de esgrima solamente pueden aprenderlas, al menos en la creación del Pj, aquellos que posean la ventaja de *Rufezno*. A diferencia de otras maniobras de esgrima no es necesaria la ventaja de *Espadachín*, aunque no deja de ser recomendable, ya que es ventaja que da unos puntos para maniobras de esgrima que, de otro modo, han de sacarse de la ventaja de *Clases de Esgrima*.

HURGONADAS DE VALENTÓN

Ataque completo

- * Acibarrar (2 puntos)
- * Manos dobles (1 punto)

Ataque normal

- * Acogotar (1 punto)
- * Cornada (2 puntos)
- * Revolar (2 puntos)

Defensa normal

- * Ajar la espada (2 puntos)
- * Leva del costado (3 puntos)
- * Tapaboca (2 puntos)

HURGONADAS DE ATAQUE COMPLETO



Acibarrar (2 puntos)

Así se llama en germanía a hacer presa en alguien y lanzarlo, normalmente contra una pared o superficie dura, aunque arrojarlo a través de una puerta o ventana igual sirve. Para ello se tiene que estar en combate cerrado y usar la habilidad de *Pelea*. Si se tiene éxito hay que hacer una tirada enfrentada de Fortaleza del atacante contra los Reflejos de su víctima. Si el atacante gana el enfrentamiento, empuja o arroja a su oponente causándole 1d+1 de daño, más el bonificador por Fortaleza del atacante. Además, la víctima deberá tirar por *Voluntad* para no quedar aturdido.

Un valentón al que llaman “El Jaquetón” echa mano a su acero frente a un hombre desarmado, quien sabe si para matarlo o simplemente para asustarle. Pero su aparentemente indefensa víctima tiene otras ideas, que le tiene cariño a su pellejo, y sabe que es alérgico a las mojadas del acero. Quiere la casualidad que el desarmado tiene mayor velocidad que el Jaquetón, así que mientras el segundo desnuda el acero (acción de preparación) su enemigo se lanza contra él, casi abrazándolo. En el segundo asalto, y antes de que el Jaquetón lance la primera cuchillada, su supuesta víctima intenta hacer la hurgonada de Acibarrar. Su Destreza es 11, y ello tiene pues en *Pelea*. Saca 9 con los tres dados, lo que no deja de ser buena suerte, pues ha logrado agarrar al Jaquetón con éxito. Ahora es el momento de las tiradas enfrentadas: tiene 13 de Fuerza, y saca un 10, con lo que pasa la tirada por 3 puntos. Este no es el día de suerte de su rival, que con 11 en Reflejos saca un 12, lo que quiere decir que falla de -1. El resultado es claro: el Jaquetón es agarrado por la camisa, volteado y lanzado contra la pared, sufriendo 5 puntos de daño (3 por el dado más dos, uno por la hurgonada y otro por el bonificador de Fortaleza de su contrario). Además, habrá de tirar por su *Voluntad* para no quedar aturdido y a merced de su no tan indefenso adversario...



Manos dobles (1 punto)

El arma se coge con las dos manos, haciendo un único ataque con un +3 al daño.

Si se usa un arma de ventaja con pomo, se añade, además, un +1 al nivel de *Esgrima* del atacante.

Ni que decir tiene que empuñar un arma a dos manos es incompatible con usar una daga, broquel o capa en la mano izquierda, que aunque parece casi afrenta decirlo, gentes hay que no se fían de la palabra, a no ser que esté escrita...

HURGONADAS DE ATAQUE NORMAL



Acogotar (1 punto)

Se trata de un golpe en la cara destinado a dejar aturdido al adversario. Debe realizarse en combate cerrado, es decir, tras haber efectuado con éxito una maniobra de *Entrada* (ver pág. 79 del manual) o con una *Defensa Completa* (ver págs. 66 y 67 del manual). Se llevará a cabo una tirada de *Pelea* como si de un golpe normal se tratara, pero para aturdir en lugar de para hacer verdadero daño (véase *Atur*

dir en la pág. 71 del manual). A diferencia de un golpe normal para aturdir, el oponente tiene un -5 a su siguiente acción en lugar del -3 normal, aunque es imposible realizar esta maniobra con un garrote o similar (sólo con la habilidad de *Pelea*).

Iñigo, un jovenzuelo hijo de un espadero, anda de riña con un rufián de no más años que él, pero si de mayor bravuconería. Temiéndose que el acero del aprendiz de valentón le entre por donde no debe, Iñigo hace una entrada parando la toledana con la propia, quedando así en combate cerrado, acogotando a continuación a su rival estampándole el puño en el rostro. El valentón recibe 5 puntos de daño (que en realidad se convierten en 2, pues la intención es aturdir, no herir) y debe hacer una tirada por su *Voluntad* con un penalizador de -5 (que es el daño que se hubiera llevado). De no pasarla, tendrá -5 a su siguiente acción. Si Iñigo no supiera esta hurgonada, el penalizador de su enemigo sería de -3.



Cornada (2 puntos)

Se llama así, en germanía, a la estocada vulgar que consiste en herir de abajo arriba, empuñando el arma a la manera villana, con el pulgar adelantado. Solamente puede hacerse con armas cortas (cuchillo, daga, espada corta, etc.). El mismo Narvárez le dedica unas líneas en su *Grandezas de la Espada* (folio 34), aunque sea para criticarla, diciendo que "excede a todo bárbaro desatino". Con todo, el viejo maestro de esgrima analiza cuidadosamente la maniobra, dividiéndola en siete puntos o pasos.

En términos de juego, ha de hacerse en combate cerrado, y tiene como única ventaja que ignora las localizaciones de piernas y brazos, pues es golpe dirigido al cuerpo. Lamentablemente, también ignora la localización de la cabeza. Así pues, el 1 y el 2 del dado de daño serán considerados un 3, pero el 6 pasará como si de un 5 se tratase.

Esta hurgonada es compatible con la treta de espada y daga de Cuchillada, pero no con la Defen-

sa del Revés (véase págs. 10 y 11 de *Maestros de Esgrima*).



Revolar (2 puntos)

Hurgonada muy similar al golpe de espada de filo del conde de Pappenheim (véase pág. 18 de *Maestros de Esgrima*). Al igual que éste, consiste en voltear la espada por encima de la cabeza antes de dejarla caer con fuerza sobre el enemigo, realizando, en la práctica, un ataque normal pero con un +1 al daño y un -3 a la velocidad, con lo que mientras uno pierde el tiempo con el volteo se puede encontrar con el acero enemigo acariciándole las tripas. Otro inconveniente hay, y es que no se puede hacer, con esta hurgonada, la maniobra de Parada instintiva que se describe en la pág 79 del manual.

HURGONADAS DE DEFENSA NORMAL



Ajar la espada (2 puntos)

Se trata de intentar atrapar la hoja de nuestro contrario con la mano, para acuchillarle a placer sin que pueda defenderse. Para ello el espadachín tratará de parar un ataque del contrario con una tirada de *Pelea*. Si tiene éxito logrará coger la hoja, aunque ello no le libraré de llevarse unos cortes mínimos (el daño del arma sin el D6 ni el bonificador por *Destreza* o arma, es decir, el daño básico que aparece en

las tablas). Por ello muchos valentones que gustan de esta sucia treta gustan de calzarse lo que ellos llaman un "guantelete de perro", que se describió más arriba, y que les libra de cortes inoportunos, a cambio de perder algo de tacto en la mano.

El oponente puede tratar de liberar su acero del puño de su enemigo haciendo una tirada enfrentada de su Destreza contra la Fortaleza de su oponente. Si tiene éxito, le causará un ataque gratuito a su contrario en la mano, en el que si se tendrán en cuenta todos los bonificadores. Su acero estará atrapado hasta que lo consiga, estando expuesto a los ataques de su contrario. Claro está que puede defenderse con daga, si la porta y conoce la maniobra de Entrenamiento con esgrima y daga.

Esta hurgonada puede realizarse frente a estoques, espadines o roperas, nunca frente a armas cortas o pesadas.

Es don Julián de Medina gentilhombre amigo de visitar camas ajenas, y un marido incapaz de afilarse los cuernos propios le ha enviado un valentón llamado Chirlos para que le haga ver, a cuchilladas, que es malo para la salud calentarle la cama a la legítima de otros.

Chirlos calza guantelete en la izquierda y empuña vizcaína en la derecha, y planea resolver el asunto con un par de cuchilladas discretas. Avisado, don Julián desnuda el acero, y lanza la primera estocada, que su rival intenta atrapar con la hurgonada de Ajar la espada.

Chirlos tiene *Pelea* 13, a lo que hay que restar -1 por usar el guantelete, pero saca un 10, con lo que pasa la tirada de sobras. La ropera del gentilhombre hace 2 puntos de daño, que la malla del guantelete absorbe sin problemas. Desesperado, don Julián retuerce la hoja intentado liberarla, que es lo mismo que decir que hace un enfrentamiento de su Destreza contra la Fuerza de su contrario: la Destreza de nuestro gentilhombre calienta camas es de 14, y saca un 12, por lo que la pasa de 2. La Fortaleza de Chirlos es de 10, y saca justamente un 10, por lo que la pasa de 0, ganando el enfrentamiento don Julián. La ropera de éste se libera, haciendo 2 (por ser ropera) +1 (por la Destreza de don Julián) +2 (por ser localización mano-brazo). Total: Chirlos se lleva un corte de 5 puntos, que restando los tres del guantelete le provocan una herida de 2 puntos. Además, don Julián ha liberado su ropera para parar el ataque de través que le iba a llover de parte de la vizcaína...

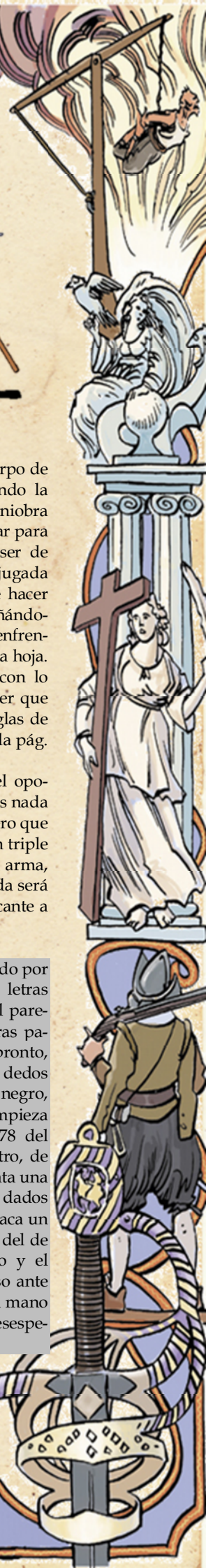


Leva del costado (3 puntos)

Esta hurgonada consiste en hurtar el cuerpo de una estocada en el último momento, trabando la hoja con el brazo contra el costado. Es maniobra peligrosa, ya que el que la realiza debe intentar para ello una tirada por su *Esquivar*, que suele ser de natural bajo. Claro está que si le sale bien la jugada el premio es grande: su oponente no puede hacer nada con su arma ese turno, y si sigue empuñándola al turno siguiente, ha de sacar una tirada enfrentada de Fortaleza contra su rival para liberar la hoja. Este intento se considera acción completa, con lo que nada podrá hacer aparte de ello, a no ser que lleve broquel o daga para defenderse (las reglas de esgrima con espada y broquel se explican en la pág. 19 de *Maestros de Esgrima*).

Pensará al punto el ingenioso que, si el oponente falla la estocada, es apuesta segura, pues nada pierde con intentar hurtar el cuerpo de un acero que no le va a dar. Pero cuidado, que si se saca un triple 6 en la hurgonada quedará empalado en el arma, pues su torpeza en ir al encuentro de la espada será superior de la que ha demostrado su contrincante a la hora de esgrimirla...

En el Mentidero de San Felipe, frecuentado por literatos y soldados, dos aficionados a las letras discuten a propósito de cierto tratado que, al parecer, andan haciendo a medias. De las palabras pasan a los hechos, se calientan los ánimos y al pronto, se desnudan los aceros. Uno de ellos, de dedos manchados de tinta y jubón de riguroso negro, esgrime toledana y daga de guardamano, y empieza muy bravo con un Ataque a fondo (pág. 78 del manual), que para su mala suerte falla. El otro, de aspecto rufianesco, sonríe y anuncia que intenta una Leva del costado. Su *Esquivar* es de 6, y los dados ruedan con benevolencia para el rufián, que saca un 5 muy necesario para sus propósitos: el arma del de jubón negro queda atrapada entre el brazo y el costado de su oponente, que estaría indefenso ante el ataque del rufián de no llevar la daga en la mano izquierda, con la que intentará parar a la desesperada la estocada que le va a caer encima...





Tapaboca (2 puntos)

Así se llama a un golpe dado en la cara con la mano o la guarda de la espada que impide el avance del contrario. En términos de juego, permite anular los efectos de una Defensa Completa con entrada en combate cerrado como una maniobra de Entrada, tanto el daño como la entrada en combate cerrado. Es decir, que hace retroceder al contrario manteniendo las distancias, al tiempo que le produce el daño normal de un ataque de pelea como consecuencia del golpe.

Así aprendí a reñir a lo bravo, a sujetar la espada del contrario y entrarle recto por los pechos, a salir cortándole el rostro del revés, a herir de tajo y dar estocadas con la espada y la daga, a cegar con la luz de un farol, o con el sol, a ayudarme sin empacho con puntapiés y codazos, o las mil tretas para embarazar la hoja del contrario con la capa y matar en un valgame Dios...
(Arturo Pérez-Reverte: El oro del Rey)

OCUPACIONES DE LAS GENTES DE LA CARDA

Estas tablas son una ampliación de las que aparece en la pág. 89 del manual.

Mendigos y Pícaros

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Limosnero	1	PS 1-2, Charlatanería 12, Fingir 12	El que simula ser mendigo y vive pidiendo limosna.	12
Calandria	1	PS 1-2, Fingir 10	Mendigo que va de hospital en hospital fingiendo estar enfermo	8
Mendigo	2	PS 1-2, Desventaja Pobreza o Defecto físico.	Mendigo con cédula de pobre concedida por un parroco.	15
Gorrón	2	PS 4 o menor, Charlatanería 12	Estudiante pobre que vive a base de limosnas y de cara dura.	12
Bribión	3	PS 1-2, Charlatanería 14	Mendigo que echa la bribia (engaña al otro con alabanzas y halagos).	15
Caballero del Milagro	4	PS 4 o menor, Charlatanería 16, Etiqueta 12, Fingir 14	Pícaro que vive bien y se rodea de un caro aparato gracias a sus artes turbias y disimuladas.	25

Valentones

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Rufezno	1	PS 3 o menor, Pelea 10	Aprendiz o criado de valentón	8
Corredor	2	PS 3 o menor, Callejeo 16	Mediador entre un matón y el que desea llevar a cabo alguna extorsión o muerte	15
Espadachín	2	PS 3 o menor, Esgrima 12	Rufezno que ha aprendido a manejar la espada y está empezado en este mundillo	12
Jaque	2	PS 3 o menor, Esgrima 12, Pelea 12.	Matón, valentón. Aquél que da palizas por cuenta ajena, aunque rara vez mata.	15
Lindo	3	PS 4-5, Esgrima 16	Asesino a sueldo	20
Esbirro	3	PS 3-4, Esgrima 14, Pelea 12	Valentón que trabaja a las ordenes de algún noble.	20
Aviso	4	PS 4 o menor, Callejeo 14, Esgrima 16	Jaque experimentado y respetado.	25
Jayán	5	PS 4-5, Callejeo 14, Esgrima 18	Valentón considerado uno de los mejores en la profesión.	30

Soplones

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Viento	1	PS 3 o menos, <i>Cultura Local</i> 14	El típico villano, confidente de los barrios bajos.	10
Fuelle	2	PS 4-5, <i>Cultura Local</i> 14	El confidente con cierto estatus y fama de persona honrada.	12

Rufianes

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Mandil	1	PS 1-2, Defecto de <i>Juventud</i>	Criado de rufián o de mancebía.	8
Rufián	2	PS 3 o menor, <i>Intimidar</i> 12.	El que trafica con mujeres, vive de lo que ganan y las protege.	12

Ladrones

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Pala	1	PS 3 o menor, <i>Ratear</i> 10	Cómplice, aprendiz o ayudante de ladrón.	5
Bajamanero	1	PS 3 o menor, <i>Ratear</i> 12	Ladrón de poca monta.	8
Atalaya	2	PS 3 o menor, <i>Abrir Cerraduras</i> 10, <i>Ratear</i> 10	Ladrón no especializado.	10
Birlo	2	PS 3 o menor, <i>Abrir Cerraduras</i> 12, <i>Ratear</i> 12	Ladrón. El que tanto alivia a los despistados del peso de sus bolsas como fuerza las puertas de sus casas para llevarse lo que pueda.	15
Águila	3	PS 4 o menor, <i>Abrir Cerraduras</i> 14, <i>Ratear</i> 14	Ladrón experimentado.	20
Polidor	3	PS 3 o menor, <i>Callejeo</i> 12, <i>Comerciar</i> 12	Vendedor de objetos robados.	25
Azor	4	PS 4 o menor, <i>Abrir Cerraduras</i> 16, <i>Ratear</i> 16	Ladrón que sólo se dedica a realizar robos grandes y arriesgados.	25
Archimandrita	5	PS 4 o menor, <i>Callejeo</i> 14, <i>Liderazgo</i> 16	Ladrón que dirige una cofradía de ladrones.	30

Fulleros

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Entretenido	1	PS 3 o menor, Defecto de <i>Pobreza</i>	Criado de un fullero que le sirve mientras juega a cambio de un poco del barato.	5
Apuntador	1	PS 3 o menor, <i>Juegos de Azar</i> 10	Chivato del fullero que le hace guiños y señas al negro.	8
Negro	2	PS 4 o menos, <i>Juegos de Azar</i> 12, <i>Ratear</i> 12.	Tahúr, fullero, el jugador profesional que hace trampas (flores) con las cartas o los dados.	20
Coime	5	PS 4, haber sido Soldado, Ventaja Favor, Desventaja Defecto físico.	Dueño de una casa de juego con licencia real.	30

Prostitutas

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Zimitarra	1	PS 1-2, <i>Seducción</i> 10	Prostituta de baja categoría.	5
Cantонера	1	PS 1-2, <i>Seducción</i> 12	Prostituta callejera.	8
Ramera	2	PS 3 o menor, <i>Seducción</i> 12	Prostituta que trabaja en una mancebía.	15
Amesada	2	PS 3 o menor, <i>Seducción</i> 10	Manceba que se alquila por meses.	12
Maleta	2	PS 1-2, <i>Seducción</i> 12	Prostituta de soldados.	12
Afeitada	3	PS 4 o menor, <i>Diplomacia</i> 12, <i>Seducción</i> 14	Prostituta muy arreglada y que se depila sus partes íntimas.	20
Tusona	3	PS 4 o menor, <i>Seducción</i> 14, <i>Etiqueta</i> 12.	Prostituta cara, de categoría.	25

LIBRO SEGUNDO DEL NARRADOR DEL JUEGO



Donde al lector se le describen para su mayor instrucción y no poco asombro toda una caterva de pícaros, rufianes, pedigüenos, estafadores, amigos de lo ajeno, asesinos que entran de frente y muchos más que ejercen su arte por la espalda, así como la organización de dichas gentes (que haberla, hayla) y los miles de trucos y recursos que utilizan. Y como quedaría cojo el tratado si no se mencionara, se habla también del castigo contra tanto abuso y tanto delito, y avisado queda el lector para que no se exclame, ni por la desfachatez de los maleantes ni por el severo rigor de la Justicia para con ellos...



PÍCAROS Y RUFIANES

Excusará voacé que en este capítulo o apartado de aqueste tratado, en vez de ser uno quien lo presente seamos dos. Pero es que hay tanto que explicar, que tanto mi compadre como yo mucho nos tememos andar faltos de resuello si pretendiésemos en solitario cumplir con lo encomendado, que no es otro que llevar de la mano al lector por el mundo de la carda, de la gente brava, de los hombres valentones y las mujeres bien abiertas, de la picaresca, la fullería y el latrocinio, y mil modos más que ha inventado el Diabolo para los que tienen pocos escrúpulos sobrevivan a costa de la gente honrada.

No se engañe vuesa merced por nuestra prestanda, que pese a que mi compañero tiene quince y pocos años y yo no le supero en edad, somos viejos en esto de vivir del ingenio y pagar con dineros salidos de la bolsa ajena. Atiende mi compañero al nombre de Pedro Rincón, a mi me bautizaron como Diego Cortado. Pero los que nos conocen y nos quieren bien nos llaman simplemente Rinconete y Cortadillo...

Bien dicen este par de pícaros, que conocen de qué hablan. Coinciden todos los que saben que en el oficio de la delincuencia, el nivel más bajo es el de esportillero o ganapán, que mire usted, es oficio honrado: el mozo que se dedica a tal trabajo se coloca en los mercados con un par de costales y cestas (o espuelas, de ahí el nombre del oficio) de mimbre, y transporta en ellas, a cambio de unos reales, la compra que el señor, la señora o la criada de confianza hacen. No tardan en aprender a redondear sus ingresos pellizcando algo de la comida que portan, y de ahí a que desaparezca algo de las casas en las que entran, solamente hay un paso. Y es que, como bien dice Cervantes, del bachillerato de la esportilla se puede entrar en la facultad del pedir y en la del tomar: Dicho de otro modo, pocos son los esportilleros que siguen siendo honrados y no acaban como pícaros, es decir, falsos mendigos, o

como descuideros o artesanos del birlo, que es lo mismo que decir ladrones.

"(...) Los mendigos que acosaban a todos pidiendo limosna. Por supuesto que la mitad eran ciegos, cojos, mancos y tullidos fingidos, autoproclamados hidalgos con mala fortuna que no pedían por necesidad, sino por un accidente, y hasta debías excusarte con un cortés "dispense vuestra merced, que no llevo dineros" si no querías verte increpado con malos modos."

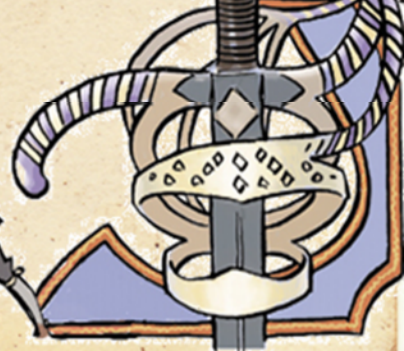
(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste)

DE LOS PÍCAROS Y DE SUS MALAS ARTES

Bien cierto es que dar limosna hace de buen cristiano y aún de mejor persona, que hasta los herejes y los de la morería practican la costumbre de compartir lo propio con quien poco o nada tiene. Pero, por desgracia, de eso se aprovechan muchos que, pudiendo trabajar de manera honrada, prefieren vivir del engaño, pidiendo limosna sin ser mendigos, fingiendo ser ciegos o tullidos cuando harto ven y mejor se mueven, o practicando mil y una burlas y picardías con las que llevar por el camino del engaño a las buenas gentes...

HABLANDO EN GERMANÍA

- * **Albergue:** Cotarro.
- * **Engañar:** Calvar, Echar mucho clavo, Encajar, Maullar, Sacaliñar.
- * **Engaño:** Alicantina, Embeleco, Garatusa, Maula.
- * **Estafador:** Belitrero, Caballero de Mohatra.
- * **Falso religioso:** Bigardo.
- * **Falso tullido:** Baldío, Calandria, Vistoso.
- * **Mendigo:** Baltrueto, Bribión, Brodista, Cordobán.
- * **Niño mendigo:** Hurón, Menino.



LOS BLASFEMOS BIGARDOS

Con el nombre de *bigardo* se conoce en el mundo de la Carda al pícaro que se hace pasar por religioso (ya sea fraile, sacerdote, diácono o simple peregrino). Con la excusa que les dan los sagrados hábitos que deshonran, cometen impunemente mil y una tropelías, siendo las principales las siguientes:

Vender bulas falsas

Como todo el mundo sabe la Santa Madre Iglesia tiene a bien conceder, a cambio de cierta cantidad de dinero, indulgencias y bulas a particulares o privilegios a determinadas iglesias o santuarios. En el primer caso podríamos citar la bula que permite comer carne los viernes, día en que los fieles han de comer solamente pescado, pues fue un viernes cuando murió Nuestro Señor. Como indulgencia, recordemos aquella que absuelve de un pecado capital, previa realización de una penitencia. Y ya que estamos ejemplificando, hagámoslo con todo: por lo que respecta a las indulgencias, pueden ser, entre muchas otras, que se obtenga el perdón de un pecado venial por ir en peregrinación al santuario en cuestión, o que rezar en la iglesia que tiene la indulgencia reste la estancia en el Purgatorio de los deudos del piadoso orante. Sea como fuere, ni que decir tiene que son documentos que no se expenden a la ligera, por mucho que los maliciosos digan que no es más que una fórmula de la Iglesia de Roma de sacar dineros. Ciertamente es que no son papeles precisamente baratos, que al tener que estar autorizados por el Santo Padre, o en su defecto por algún otro alto cargo de la Iglesia, han de pasar por muchas manos, y la burocracia se paga. Además, quien algo quiere, algo le cuesta, y el alto precio que se paga no ha de tomarse como una compra o un impuesto, sino como una limosna con la que se socorrerá a los necesitados, que con sus alabanzas harán que la fórmula escrita en el documento brille con luz propia a los ojos del Señor.

Sea como fuere, hay gran demanda de dichos documentos, y ahí intervienen estos pícaros curas falsos, que los ofrecen bien baratos, pues más baratos les salen a ellos, que son quienes los hacen.

Vender falsas reliquias

Otra gran blasfemia que cometen los bigardos es hacer pasar por sagradas reliquias huesos mohosos o trapos podridos. Aunque es ocioso de repetir, diremos aquí, para que los ignorantes lo sepan, que por santas reliquias se entienden objetos (o pedazos de ellos) que estuvieron en contacto con un hombre o mujer de probada santidad, pues es cosa sabida que la pureza del alma se transmite a lo que toca, siendo un poderoso repelente contra las malas artes del Diablo y una fuente de bienaventuranzas para su poseedor. Tanto o más poder tienen, por supues-

to, los huesos del santo o santa, que no hay reliquia más preciada que ellos. Bien cierto es, pensará el lector, que la Santa Madre Iglesia ha vendido tantos huesos de santo que se diría que algunos de ellos tenían cincuenta brazos y no se sabe cuantos dedos; pero es asunto que tiene pronta respuesta: la Iglesia, en su infinita bondad, quiere que los poderes benéficos de las reliquias alcancen la mayor cantidad posible de fieles virtuosos, por lo cual, en una ceremonia parecida a la de la sagrada transmutación del pan y el vino en la Misa, que se convierte en carne y sangre de Nuestro Señor, los religiosos colocan la reliquia al lado de un trozo del mismo género (un hueso humano, un trozo de tela o madera, lo que corresponda) y con una piadosa oración logran convertirlos igualmente en reliquias, tan sagradas como la original. Ni que decir tiene que, al igual que con las bulas, se venden muy caras, para hacer con tal beneficio obras de caridad, y a personas de moralidad y respetabilidad intachables. Los bigardos, ya se imaginará el lector que no tienen tantos escrúpulos, y venden a buen precio huesos de cerdo, trozos apolillados de madera o mohosos pedazos de tela como si fueran dedos de santo Tomás, fragmentos de la Vera Cruz o pedazos del hábito de san Antonio.

Pedir santa limosna

Los bigardos también gustan de pedir limosna a las puertas de las iglesias o en las plazas públicas, diciendo que el dinero recaudado es para construir éste o aquel santuario, o para reparar una Iglesia, o para hacer una imagen sagrada, y que el dinero ha de salir solamente de donaciones de buenos cristianos. Suelen ser escuchados y ganar mucho dinero con tales mentiras (pues, por supuesto, no hay ni santuario que construir ni iglesia que reparar, y mucho menos imagen que tallar), ya que suelen tener la picardía de añadir que si hay alguna mujer adúltera, o algún blasfemo, o un cristiano nuevo o judaizante entre los presentes, se abstenga de dar limosna, pues, por mucha piedad con que la de, sería para él fuente de males, ya que el Cielo se negaría a aceptar su ofrenda impura como el buen Dios se negó a aceptar la mísera ofrenda de Caín. Y claro está, como en los pueblos pequeños todos se conocen y se habla más que se calla, nadie se atreve a no dar nada, para que las murmuraciones no caigan sobre él.

Realizar falsos milagros

Redondean y afianzan su burla los bigardos realizando falsos milagros, con los que mejor engatusar a las buenas gentes. Mil y una son las argucias que se inventan, tantas que haría falta el resto de este escrito para mencionarlas. Citemos algunas a modo de ejemplo:



*Cura-
ciones prodigiosas:*

uno o varios cómplices del bigardo, disimulados entre los ociosos que acuden a su prédica, simulan estar enfermos: contrahechos, cojos, rabiosos (estos últimos echan espuma por la boca gracias a masticar antes un pedazo de jabón). Evidentemente, ante la imposición de manos o la oración del supuestamente piadoso fraile recuperan la salud, para mayor admiración del resto de los presentes.

Convertir el agua en vino: es esta picardía ingeniosa que merece explicación. Toma el pícaro un pan recién sacado del horno, y lo sumerge en vino blanco. Una vez empapado lo deja secar al sol, y lo lleva consigo como si de mendrugos de pan dados de limosna se tratara. Al llegar a una localidad busca una casa en las afueras, y pide a la señora de la casa, por caridad, una vasija con una poca de agua, negándose a tomar nada más, que por penitencia y mantener su pureza solamente ha de comer pan y beber agua. Sumerge los mendrugos en la vasija para ablandarlos, y le da conversación a la buena mujer, de manera que esta se quede a contemplar el prodigio. Evidentemente, el vino en que está embebido el pan tiñe el agua, que pronto parece un clarete flojo. Se asombra la simple mujer ante el prodigio, y le dice el falso milagrero, con mucha modestia, que nada diga, que los dones de Dios a veces se le escapan del cuerpo, pero que no es de buen cristiano alardear de lo que el señor nos ha dado. Evidentemente, tales recomendaciones solamente sirven para excitar a las comadres, y pronto corre la voz que un hombre santo ha llegado al pueblo, facilitando en mucho su tarea.

Predecir el futuro: con algo de ingenio y de atención se puede ganar sin dificultad la credulidad de las pobres gentes. ¿Acaso una mujer, de mediana edad y aspecto cansado, no se sentirá aludida si se le dice gravemente "Dios te guarde, buena mujer, y te de mejor fortuna que la que has tenido hasta ahora, que

bien
se
que
has
pade-
cido

grandes trabajos".

Si la pobre desgraciada se para al punto maravillada porque es cierto lo que el santo varón dice, ya será presa fácil del embaucador. ¿Qué mujer no anda quejosa de su suegra o de una vecina, y estará dispuesta a creer que la mala suerte que en mayor o menor medida a todos nos salpica se debe a los encanterios diabólicos que ésta practica en secreto? ¿Qué mujer de un soldado (detalle éste fácil de averiguar con preguntar con un poco de discreción) no querrá oír noticias de su esposo, que tanto tiempo ha que partió a Flandes o a Italia?

Que no se llamen a engaño los que crean que los Bigardos se ganan con demasiada facilidad los dineros, que sus riesgos corren: pues al usar para sus malas artes prendas y objetos sagrados, no los castiga la justicia civil por ladrones... sino la Inquisición por blasfemos...

LOS APROVECHADOS MALTRAPILLOS

Se conoce con este mal nombre o con el de *golondronero* al soldado pícaro que se ha apuntado en la milicia para huir del hambre y quizá de la justicia, al que le importa poco la honra y la patria y que lo que tiene de bravucón no es, ni de lejos, lo que tiene de cobarde. Son los maltrapillos los primeros en desertar si las cosas vienen mal dadas, los primeros en amotinarse si no se cobra la paga puntualmente y los primeros en arramblar con lo que se pueda de valor, sea en un campamento enemigo o registrando los cuerpos de los caídos en la batalla, sin importar que sean propios o extraños. En la batalla no buscan la victoria, sino evitar que no les hieran, para lo cual, aprovechando la confusión, suelen escabullirse en algún escondrijo del que no salen hasta que todo ha terminado.

grandes trabajos".

Aparte de cometer todo tipo de desordenes y tropelías cuando están en la milicia, les dura el embuste cuando están fuera de ella, que entonces se hacen pasar por soldados veteranos, tullidos o baldados, o por cautivos que cargan con las cadenas que les pusieron en la morería diciendo que van en peregrinación, pidiendo así limosna. Si saben de las señas de algún soldado compañero, no dudan en presentarse en su casa, sea para dar noticias verdaderas o falsas a la familia sobre su compañero o (si éste anda también licenciado) para vivir a su costa hasta que los eche.

"... El manco, pudiendo aprender el oficio de tejedor, y el cojo el de sastre, compran muleta, estudian la lamentona y la plañidera y otras acciones del pordiosero; andándose de iglesia en iglesia, de casa en casa, ya moviendo los ánimos con la lastimosa, ya con la importuna. Tienen mucho de flor, pues con la licencia de pobres, suelen en las iglesias limpiar el lienzo o la caja al que con más diversión oye la misa; y entrándose en las casas, también acostumbra, a falta de gente, desaparecer lo que hallan más a mano. Viven ordinariamente en los arrabales y partes más ocultas de la Corte, donde se recogen de noche. El que tiene llaga, la refresca y afeita para el día siguiente; fíanse los conocidos unos de otros, y se ensayan, como los comediantes; y los novatones obedecen a los maestros, a quienes acuden con algún estipendio. Guardan antigüedad y decoro; aunque por la mayor parte reina la envidia en esta gente."

(Francisco de Quevedo, Capitulaciones de la vida de Corte y oficios entretenidos de ella)

LOS OCIOSOS BALDÍOS

Reciben este nombre los que, estando sanos, se hacen los enfermos, para así vivir sin trabajar de la limosna y la piedad. Con habilidad se fabrican falsas úlceras, pintándolas con ceniza de plumas y sangre de animal; o se fingen leprosos fabricándose llagas purulentas a base de sangre de buey, miga de pan, cola y escamas de besugo. Su ingenio llega a extremos realmente sorprendentes, que alguno hay que finge tener toda la pierna podrida, cosa que se hace embutiéndola en un bazo de buey y rellenando el conjunto con trapos hasta que parece que la pierna tiene el doble de tamaño del normal. Esos trapos están empapados con una mezcla de sangre y leche, con lo que toda la pierna parece supurar (a través de varios cortes hechos en el bazo de buey, cual si fueran llagas abiertas), de tal modo que parece estar en carne viva. Una variante de este truco también gustan de practicarlo mucho las pícaras, que el diablo del pecado no distingue entre el hombre y la mujer. Mujerucas hay, decimos, que se colocan debajo del seno una esponja empapada en la asquerosa mezcla de sangre y leche que antes se ha descrito, y completando el conjunto con varias pieles de sapo húmedas, tal parece que la mujer tenga un tumor en el pecho de una podredumbre tal que no puede menos que llevar a la piedad a quien lo ve. Los menos hacendosos se limitan a robar un brazo de un ahorcado, cuando más podrido mejor, y simulando el suyo sano, exhiben esa inmundicia a

la puerta de las iglesias, pidiendo limosna por caridad, pues como pueden ver se les ha podrido y secado el brazo, que ha quedado como muerto...

Otros hay, más valientes, o quizá temerosos de que cualquiera de estas tretas o empastos se les seque revelando debajo la piel sana, que se irritan la piel con zumo de plantas venenosas, como vid alba, yerba arón o la simple ortiga. Una vez enrojecida e hinchada la piel, la rascan con las uñas hasta hacerla sangrar, formando una llaga de aspecto aparatoso que tal parece que el infortunado tenga el mal de San Antón. Tampoco faltan los que con alumbre de roca hacen que se les caiga el pelo, quedando la piel ulcerada e irritada como si hubiera sido quemada por el fuego: de tal guisa piden limosna, diciendo que se les ha quemado la casa y nada les queda, ni un techo para cobijarse ni un mendrugo de pan que comer.

No tan ingeniosos, pero no por ello menos pícaros, son los que se fingen ciegos cuando ven perfectamente, o cojos cuando tienen las piernas sanas, o mudos cuando pueden hablar a la perfección. En este apartado están también los que simulan temblores por todo el cuerpo, como espasmos, o los que simulan una simpleza de la que carecen. A veces les sale bien, a veces no tanto, que como bien dice el docto escribano:

"...hemos visto mudos que al son del palo recobraron el habla; cojos, que con unguento de bosque han aprendido a correr más que las liebres; sordos, que con zumo de encina y roble han oído admirablemente; y ciegos que con la misma medicina han visto las estrellas en el medio día..."
(Anónimo: El azote de tunos, holgazanes y vagabundos)

OTRAS PICARDÍAS

Muchas son las tretas de los pícaros holgazanes, que harto trabajoso sería mentarlas todas. No hemos de citar pues, sino muy brevemente, a los criados que sisan, a los que venden joyitas u otros objetos a forasteros, arguyendo grande necesidad, y luego acusan a éstos de haberles robado, dando tantos detalles de los objetos en cuestión que la justicia, al descubrirlos entre las pertenencias del acusado, no puede por menos de creerles. También están los que se apostan a las puertas de las grandes ciudades, y simulando ser justicias, esquilman a los necios y a los rústicos recién llegados, diciendo que han de pagar ésta o aquella multa, por una infracción imaginaria, y les meten miedo en el cuerpo, de manera que el pobre desgraciado les da cuanto le piden a cambio de no verse en la cárcel de la villa o aún engrilletado ante la Santa Inquisición. Por último, aunque de no menor delito, citaremos a los monederos falsos, los que fabrican moneda falsa y la hacen pasar por buena, o sus hermanos menores, los cambiadores, que engañan a sus víctimas (a

menudo extranjeros) cambiándoles sus monedas por otras del país de menor valor...

Que ya lo dicen los sabios, entre rijos y veras, pero nunca está de más que las palabras sabias se repitan cuantas veces se pueda:

Con arte y engaño
Se vive medio año
Con ingenio y con arte
Se vive la otra parte

FULLERÍAS DEL JUEGO

Hablaremos ahora de floreo y flores, y no nos referimos a las que nacen de la tierra tal y como las ha ideado el buen Dios, sino de las que nacen del ingenio y la malicia de los hombres. Pues en nuestro mundo de la carda se conoce como flor la fullería que se hace con el libro de las cuarenta hojas. Y si voacés no entienden nuestra parla, tranquilos, que se lo diré en buen cristiano: vamos a hablar ahora de las trampas y malicias del juego, de en donde las hacen y quienes son los que gustan de dicha práctica...

HABLANDO EN GERMANÍA

- * **Baraja de cartas:** Bueyes, Cartispitis, Cuarenta y ocho, Descuadernada, Maese Lucas.
- * **Baraja española (sin ochos ni nueves):** Cuarentena, Libro de las cuarenta hojas.
- * **Baraja con cartas marcadas:** Hechizos, Naipes Hechos.
- * **Casa de Juego:** Garito, Leonera, Mandracho, Palomar.
- * **Cómplice de fullero:** Diácono, Enganchador, Guiñón, Macareno, Pedagogo
- * **Dados:** Albaneses, Brechas, Huesos de Muerto, Juan Tarafé.
- * **Dados cargados:** Brochas, Fustas.
- * **Encargado de un garito de juego:** Boli-chero, Coime, Mandrachero, Tablajero.
- * **Guardaespaldas de fullero:** Ángel de la guarda.
- * **Jugador incauto, inexperto, de buena fe:** Bisofio, Blanco, Despellejado, Sencillo.
- * **Jugador profesional:** Arador, Búzano, Camodador, Cien Sayos, Donillero, Entruchón, Taquín.
- * **Trampa:** Flor, Fullería.
- * **Tramposo:** Albanés (con los dados), Cierito (con las cartas), Florero, Fullero, Negro.

Se llama al juego la Ciencia de Vilhán, y los jugadores, que de supersticiosos lo son mucho, dicen que era un hombre maldito, quizá un endemoniado si no el demonio mismo. Unos lo hacen árabe, otros flamenco o francés. Otros, los menos, dicen que

nació en Madrid y participó en muchos asuntos siniestros, para luego pasar a Andalucía, y terminar quemado en Sevilla por ejercer de monedero falso. Por otro lado, librenos Dios de corregir al muy docto don Juan de la Cueva, que en su obra *Los Quatro Libros de los Inventores de las Cosas* dice así:

*Bilhán, nacido dentro de Barcelona
de humildes padres y plebeya gente,
según dice el autor que de él escribe,
fue solo el que en el mundo dio principio
a la invención de los dañosos naipes,
y por ello acabó debidamente
en poder de unos fieros vandoleros
en un pozo por ellos arrojado.*

Por ello los dineros que en el juego se ganan son los bienes de Vilhán, y no han de gastarse en otra cosa que en el juego mismo. Pues de lo contrario, caerá el enojo de Vilhán, sea humano, demonio o simple piel de Barrabás, y nunca volverá a ganar nada en el juego; antes bien, perderá todo lo perdible. Y si el ingenioso lector piensa que el afortunado jugador puede burlar a Vilhán no jugando nunca más en su vida, que se desanime al punto: que Vilhán no tiene prisa, y si el que ganó no juega, a buen seguro que lo harán sus allegados o sus descendientes, que perderán ciento por cada moneda de ganancia: la cuestión es, y ha de tomarse como ley matemática, que el dinero de Vilhán vuelve siempre a Vilhán.

Este mítico ser puede ser moro, flamenco, francés o catalán, pero las cartas que usen los jugadores han de ser, por ley, castellanas. Que hay real estanco (es decir, que hay que tener sello y licencia de la corona) para la fabricación de las mismas, y aquel que use barajas prohibidas, por ejemplo, catalanas o francesas, se arriesga a tener que pagar una buena multa, y quizá a visitar la Cárcel, que con la Real Hacienda no se juega².

LOS JUEGOS DE CARTAS EN EL SIGLO XVII

Los gariteros que se tengan por honrados solamente dejarán jugar en sus casas (al menos, de manera oficial) a juegos de sangrado, en los que se gana y se pierde de poco en poco. No por otra cosa, sino porque el asunto le conviene: que le interesa tener el local lleno, que el vicio del juego anima a otros vicios, como el del beber, y se puede pagar por un mal vino el doble que lo que se daría a regañadientes por un Valdeiglesias, que entretenidos por el juego, blancos y negros poco distinguen lo que se echan al gazzate. Pero esa razón por sí sola

² Ni entonces, ni ahora... (Nota de los Autores).

poco valdría si no fuera que, por pragmática real, los juegos de estocada, en los que de una sola vez se pueden vaciar una bolsa y aún perder un mayorazgo, están absolutamente prohibidos. Y aunque la mayoría de los coimes hagan la vista gorda y de cuando en cuando dejen que alguna de estas partidas se lleve a cabo en habitación cerrada y con cierto secreto, la corchetería no perdonará al garitero que permita abiertamente tales actividades, por mucho unto que se les ponga en la mano.

Juegos de sangría (autorizados por la ley)

Cientos: juego de naipes para dos personas; gana el que consiga reunir primero cien puntos. Es muy conocido en Francia, donde lo llaman *piquet*.

Hombre: también llamado *la Polla*. Es una variante del actual tresillo, que se juega entre tres participantes con nueve cartas cada uno. Se discute si su origen es italiano o español. Calderón defiende la hispanidad del juego en varias de sus comedias:

*De España vino con nombre,
opinión, noticia y fama
a Parma, esto no te asombre,
cierto juego que se llama,
señor, el juego del hombre.
Cesar el juego aprendió,
y un día que le jugó,
teniendo basto, malilla,
punto cierto y espadilla,
la tal pella remetió.*

Quínolas: juego de naipes que consiste en conseguir tener en la mano cuatro cartas de un mismo palo (a lo que se llama “tener quínola”). Si lo hacen dos al mismo tiempo, ganará la mano quien tenga más puntos.

Siete y llevar: antepasado directo de nuestro siete y medio actual, se juega usando prácticamente las mismas reglas.

Juegos de estocada (ilegales)

Andaboba: también llamado *Carteta* y *Juego del Parar*. Consiste en sacar primero una carta para los puntos y otra para el banquero, ganando la primera que haga pareja con las que luego irán saliendo de la baraja.

Cargada: juego de naipes en el que todos los participantes deben hacer una baza. Todo aquel que no la haga pierde (el llamado *Bolo*) y si todos la hacen perderá el que tenga más, ya que se ha “cargado” de bazas.

Dobladilla: juego de naipes que consiste en doblar la parada a cada suerte.

Otros juegos de cartas

Juegos poco conocidos, y por lo tanto de legalidad (o ilegalidad, según se mire) no determinada, son:

Malilla: juego de naipes en que la carta superior es el nueve.

Primera de Alemania: juego en que las cartas tienen otros valores que no son los suyos. Se reparten cuatro cartas a cada jugador y se gana todo con la suerte del flux.

Rentoy: juego de naipes entre dos, cuatro, seis u ocho jugadores. Cada uno de ellos recibe tres cartas y se vuelve otra como muestra de triunfo. El dos del palo gana a todas las demás, y el orden es: rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y tres. Se roba y se hacen bazas como en el *Hombre* (tresillo), se envida y se permiten señas entre los compañeros. Se le supone antecesor del mus.

NOMBRES DE CARTAS ENTRE LOS JUGADORES

- * **As:** Asa Fuerte, Eslabón, Punto, Suerte Sola.
- * **As de Espadas:** Espadilla.
- * **Cuatro de Bastos:** Palos Vacíos.
- * **Dos de Bastos:** Horca.
- * **Ocho de Oros:** Tabla de Horno, Tabla de Pan.
- * **Rey:** Casa Grande.
- * **Seis de Copas:** Calle del Puerto.
- * **Siete:** Cueva del Becerro, Ronda, Setenil.
- * **Sota:** Cuatro letras, Puta (del palo que sea, Espadas, Bastos, Oros o Copas), Soldado.

DONDE JUGAR: CASAS DE JUEGO Y CASAS DE CONVERSACIÓN

Se juega en todos y cada uno de los rincones de las Españas, que ya se sabe que la nobleza tiene por gran deshonor el trabajar en otra cosa que no sea servir al Rey en la diplomacia o con las armas, y de tanto ocio por fuerza ha de nacer el aburrimiento, que es una de las madres del pecado. Como en muchas otras cosas, son la Villa de Madrid, por ser capital, y Sevilla, por ser la desembocadura del río de riquezas que nace en las Américas, donde más ha arraigado este vicio, que más de trescientos garitos hay en esa ciudad, y la Villa y Corte no le anda muy a la zaga. Juegan señores y vasallos, nobles y pícaros, se juega en los salones de los palacios y en las ruinosas covachas de los barrios más bellacos. Juegan hombres y aún mujeres, en cuarteles y en cárceles, en salas de justicia y en mancebías. Pero como hay que distinguir, y aunque cualquier sitio es bueno para echar una baraja, vamos a hablar aquí de los locales exclusivamente dedicados al juego.

Casas de juego

Llamadas por mal nombre *mandrachos*, *leonerías* y otros aún más germanescos, son locales autorizados por Real Licencia, que se suele dar a soldados lisiados en la guerra, de probada honra, reconocido valor pero escasa bolsa, que tienen así un modo de ganarse honradamente el pan.

No se nos extrañen los lectores, que han de saber que la licencia para montar una mesa de juego en los cuarteles y aún en los cuerpos de guardia es costumbre muy arraigada entre la milicia, que antes habría un motín por prohibir el juego entre la soldadesca que por reducirles la paga.

Tampoco es mala cosa que el amo o encargado de la casa de juego sea hombre bravo, pues ha de lidiar con los que tienen mal perder, que nunca es del agrado de uno irse con la bolsa menguada o vacía, o con los fulleros y sus cómplices, que todo el disimulo que le ponen a ejercer su arte se vuelve bronca y bellaquería, cuando se sienten descubiertos.

Casas de juego las hay de mayor o menor importancia, llamando los jugadores, comúnmente, *garitos* a las casas más humildes, en los que la clientela suele ser más miserable. Dicen las gentes doctas que tal nombre viene de la palabra "garita", que así se llaman los estrechos aposentos de las galeras. Es costumbre pagar una pequeña cantidad para entrar en las casas de juego, se juegue luego o no. Este pago recibe el nombre de *paila* o *coima*. Y no se extrañen de que haya quien pague y luego no juegue, que aún en los *garitos* más infectos no falta alguna comodidad con la que atraer al ocioso, ya sea un botijo con agua fría en verano o un braserillo más caliente que eficaz en invierno. Casas con más pretensiones añaden algún vasejo de vino a los que

bocado a los que llevan mucho tiempo jugando para que el rugir de sus tripas no les obligue a alzarse de la mesa. Y aún diré más, que hay quien, yendo cada día a una casa de juego sin tocar nunca una baraja, sale diariamente de ella con beneficio. Pero tenga paciencia el lector, que primero es lo uno y luego, lo otro, y pronto a describir esa gente llegaré.

En una casa con licencia solamente se pueden jugar a los juegos de cartas legales, y nunca a los dados, por ser considerados peligrosos, pues, como hasta un zagal sabe, es en ellos mucho más fácil hacer la flor. De lo cual se lamentan mucho los soldados, que son muy aficionados a ellos. Claro que, como ya se ha mentado, del dicho al hecho, hay demasiado trecho, y hasta la más honrada de las casas de juego tiene algún lugar tranquilo donde la clientela de confianza se puede saltar las normas.

El garito hervía de gente que se jugaba las pestañas y hasta el alma. (...) En la media docena de mesas, naipes, dados y dinero iban y venían cambiaban de manos, provocaban suspiros, blasfemias, pardiecos y miradas de codicia.

(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre)

Casas de conversación

Pero las personas de calidad prefieren distraer sus ocios en las casas de conversación, lugares selectos donde, pese a que no se paga por entrar, no puede colarse cualquiera. En ellos se charla de nimiedades, se debate sobre la política del reino o sobre la última decisión de Olivares, los poetillas recitan a sus amigos más íntimos sus poesías y se establecen, a veces, hasta duelos de ingenio, acertijos y composiciones rimadas improvisadas. Y, por supuesto, también se juega. Y a veces a juegos ilegales, y con apuestas altas, que hay que tener muchos hígados o ser muy insensato para sostenerlas, que al no estar estas casas tan vigiladas por la ley como las



consideran buenos clientes, o un

casas de

juego, pueden ser más peligrosos aún que ellas.

¡Qué le digan sino a un andaluz llamado don Luís de Góngora, que regentaba una de estas casas, y que de tanto jugar acabó perdiendo su hacienda entera, y se encontró en la calle, arruinado y enfermo!

Ni que decir tiene que garitos ilegales hay ciento y más, y en ellos se juega a todo tipo de juegos, siendo los preferidos los de estocada, ya que puestos a ser deshonesto, mejor pecar por lo alto que no por lo bajo. De cuando en cuando alguaciles y corchetes hacen alguna redada en uno de estos antros, pero no crea el lector que suele pillar a los jugadores con las manos en la masa, que la cosa suele ser al contrario: que un mandracho ilegal puede tener una única puerta para entrar, pero a buen seguro tendrá mil y una salidas. Y no faltan ojos y oídos atentos, que den alarma de la llegada de la gurullada, dando tiempo al grueso de la tropa a emprender la huida:

"Si la casa es grande, usan postigos falsos a otra calle; si es pequeña, sobornan a los vecinos para saltar las paredes y tejados; si tienen, por suerte, alguna iglesia cerca de ella, se valen a costa de su fábrica con muchas tejas quebradas y otros daños. Entiéndense los centinelas y avisos que tienen para este fin con unas metáforas extrañas (...). Sin saber cómo (...) en un momento despachan los fulleros, unos por aquí y otros por otra parte; y apenas cuando entra la justicia halla hombre de los que jugaban (salvo los que tienen vara alta con alguaciles y escribanos)"

(Luque Fajardo: Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos)

TAHÚRES, FULLEROS Y BARATEROS

Hablado ya del continente y de lo que se hace en él, hablemos ahora del contenido. Tres son los habituales de las casas de juego.

Los tahúres no son en el Siglo de Oro jugadores de ventaja, pese a que con tal nombre se les conozca en el siglo XXI. En el siglo XVII se conoce con este nombre a los jugadores compulsivos, los que hoy en día llamamos ludópatas, y que en ese tiempo simplemente se decía de ellos que estaban poseídos por el vicio del juego. Ya se ha comentado que el juego estaba muy extendido en la época, pero los escritores contemporáneos dan datos realmente alarmantes: Barrionuevo, en sus célebres *Ávisos* afirma que solamente en la Villa y Corte viven unos 378 *caballeros tahúres*, perdidos por el juego. Unos años antes el sacerdote francés Jean Muret, agregado a la embajada del arzobispo de Embrum, se queja en una carta del abuso del juego en la Corte, citando el caso de un grande de España que se jugó (y perdió) una lujosa cama con adornos de oro, que se había hecho traer unos días antes desde Génova. De la misma fuente tenemos noticia de otro jugador compulsivo que, tras jugarse el coche y las mulas que tiraban del mismo, se jugó al cochero, engañando a su oponente asegurándole que era esclavo, y no criado y libre, que tal era su verdadera condición.

"Ya sabéis lo que pasa cuando a algún desdichado dan una estocada, sin que haya lugar de decir ¡Dios, valme!...; esto es a la letra del perder en estos juegos... en un cerrar y abrir de ojos dejan al hombre sin habla, sin dinero y sin aliento..."

(Luque Fajardo: Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos.)

Mezclados con estos tahúres y de los que, sin tener el vicio del juego, gustan a veces de calmar sus ocios con el mismo, están los fulleros, que son, estos sí, jugadores profesionales, amantes de la trampa, que ellos llaman flor, y de la más mínima ventaja. Sus usos y maneras merecen relación aparte, y eso haremos enseguida. Baste de momento al lector que pocas veces suelen actuar solos, que es lo normal que actúen en buena compañía. Con uno o dos fulleros suelen actuar igual número de valentones o rufianes, por ellos llamados *ángeles de la guarda*, encargados de echar mano a la toledana si algún blanco esquilmado protesta de la buena suerte de su compadre, y de hacer desaparecer las pruebas del delito (por ejemplo, las cartas marcadas o los dados cargados), antes que algún curioso, atraído por el escándalo, tenga ocasión de examinarlas de cerca. Otros que andan en cuadrilla con los fulleros son los *enganchadores*, que atraen con mil y una promesas a los incautos para que se sienten a la mesa en la que han de ser desplumados como pollos. Estos pueden actuar también como pedagogos, ofreciéndose, como de buena fe, a los incautos que desconocen el juego, restándole dificultad al negocio y sentándolo con buenas maneras en la tabla de juego donde se encuentra su cómplice.

No confundan vuestras mercedes a estos pícaros compinches de fulleros con los verdaderos pedagogos, los que conocen el juego y las tretas del mismo y enseñan al que lo desconoce, que ambos personajes tienen en común solamente el nombre... Aunque a veces no es fácil separar el grano de la paja...

Para finalizar, tengan buen cuidado vuestras mercedes, si a pesar de todo quieren jugar en garitos extraños, de quién tienen a la espalda, que no es raro que los cómplices del fullero actúen como *apuntadores* o *guiñones*, procurando ver las cartas de la mano del otro y diciéndoselo luego a su compadre con señales secretas disimuladas.

Hay aún un tercer grupo de gentes que van a los locales de juego, aquellos que, como antes se ha dicho, pagan gustosos para entrar sin tener la menor intención de jugar ni una sola vez, y que aún salen del local más ricos que cuando entraron. Para empezar, están los pícaros y gente de la carda, que de encontrarse a algún fullero o descuidero ejerciendo en el local le alargan la mano, para que su compañero de germanía deje en ella algunos reales (normalmente, ocho o diez) a cambio de no denunciarlo al garitero o al responsable del local.

Luego están los *entretenidos*, aquellos que se dedican a servir a los jugadores en mil y un menesteres: para empezar, acuden bien temprano a las casas de juego a ocupar las mesas, no para jugar, sino para cederles el asiento a los jugadores a cambio de la primera propina. Luego se mantienen bien cerca de las mesas, para apresurarse en los recados que los jugadores les soliciten: traer de beber, a veces algo para comer, o incluso un orinal, si la urgencia es grande pero el vicio del juego (o la apuesta que se juega) lo son aún más. Estos individuos serviles suelen ser aceptados por el garitero, pues aparte de no dar nunca problemas también procuran ganarse su aprecio realizándole algunos trabajillos menores, como limpiar el suelo, traer naipes nuevos o espabilar las velas.

Y es que estar cerca del que gana puede tener su beneficio, y no poco. Que es costumbre que el que gana una baza ceda parte de su beneficio, en forma de propinilla, a los que están a su alrededor. Así, repartiendo un poco de su suerte, ésta no se aparta de su lado, que ya se ha dicho que no hay nadie más supersticioso que un jugador. A esta propina se la llama *el barato*, y aunque suele limitarse a uno, o como mucho dos reales, es un insulto rechazarla, por muy rico y poderoso que se sea y muy escasa la cantidad que se dé. Mirones hay que viven exclusivamente de estas propinas, y por ello reciben el nombre de *barateros*. Con el mismo nombre se conocen, y no deja de ser malicia germanesca, a los matones que, avisados que sale un jugador con abundante ganancia, lo esperan en las cercanías del garito para emboscarlo y quitarle la bolsa, sino la vida...

LAS FULLERÍAS MÁS AL USO

Como ha dicho el escribano, que a pesar de ser más lindico que germano es hombre de palabra, aquí están las flores que más se cultivan en el jardín de los ciertos...

Fullerías de cartas marcadas

A la acción de marcar las cartas se le suele llamar comúnmente *raspadillo*, y se suele hacer con una navaja, y a veces simplemente con arañazos o rasguños (en tal caso, se le llama también *uña*, y fulleros hábiles hay que hacen esta fullería en juegos de sangrado, con partidas largas, que tras un par de vueltas los naipes buenos se han vuelto todos marcados). En ocasiones, cuando las marcas son especialmente sutiles y difíciles de distinguir, se le llama a esta fullería *ala de mosca*. Por el contrario, las marcas groseras y evidentes se llaman *colmillo*, pues parecen hechas con un colmillo de cerdo. A marcar los naipes con pequeños bultos (frotándolos en

determinados puntos contra un grano de arena gruesa, por ejemplo) se le llama *bastilla*, *barriguilla* o *verruguilla*. Otra manera de destacar ciertas cartas para que el fullero las reconozca luego en la mano del contrario consiste en rozarlas mucho para que adquieran brillo en un punto determinado. A esto se le llama *bruñido*. Las marcas también pueden hacerse con un simple lápiz o manchándolas con un poco de hollín (*humillo*).

La forma más simple de marcar una carta, ya para finalizar, es doblarla para reconocerla luego. A una carta marcada de esta manera se le llama *cayada*, *guión* o *maestra*.

Fullerías al barajar las cartas

Ni que decir tiene que son fullerías que pueden hacerse conjuntamente con las anteriores.

Se llama *alabardilla* o *empanadilla* al juntar cinco o seis cartas, ponerlas en la parte superior de la baraja y luego barajar por el medio de tal forma que esas cartas no se separen y vayan a manos del fullero; *amarre* es disponer la baraja de tal forma que salga la carta que le es más favorable al fullero; *astillazo* es meter solapadamente una carta mala entre las del contrario para perjudicarle el juego y evitar de esa forma que tenga una buena mano, y *paquete* cuando al repartir las cartas de la baraja, el fullero se queda con un naipe o más y luego los pone sobre el que está encima. Para terminar, se llaman *cartas picantes* la baraja que tiene los naipes dispares, de tal forma que salen más a menudo las cartas que el *negro* desea.

Otros trucos de fullero

Dar lamedor: Fingir que se pierde para animar al contrario a seguir jugando y así ganarle todo lo apostado.

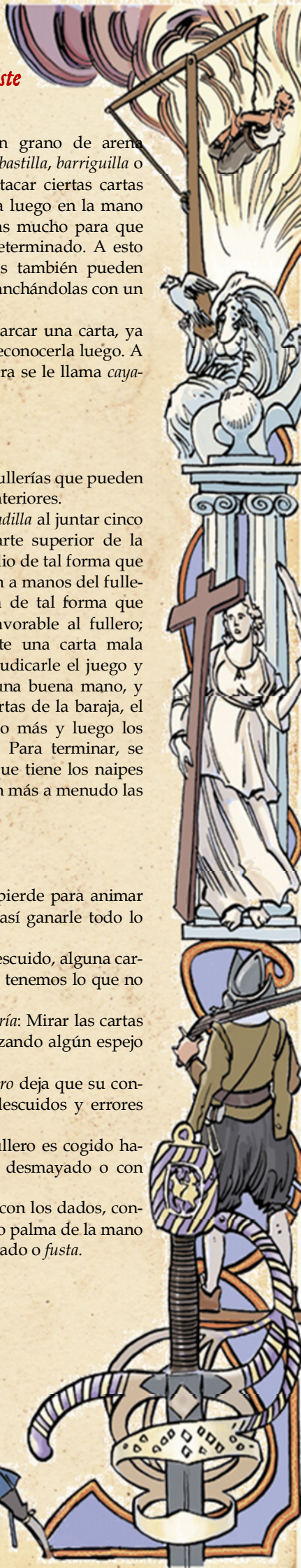
Dar luz: Enseñar, como al descuido, alguna carta al contrario para que crea que tenemos lo que no tenemos.

Espejo de Claramonte o *cepolería*: Mirar las cartas del contrario, normalmente utilizando algún espejo o cristal.

Hacer burros: Cuando el *negro* deja que su contrincante cometa todo tipo de descuidos y errores sin advertirle de nada.

Hacer la feila: Cuando un fullero es cogido haciendo alguna trampa, se finge desmayado o con algún ataque al corazón.

Palma: Trampa que se hace con los dados, consistente en cambiar en el cuenco o palma de la mano un dado bueno por un dado cargado o *fusta*.



EXPRESIONES PROPIAS DEL MUNDO DEL JUEGO

- * **Alzarse en el juego:** Retirarse de la mesa de juego cuando todavía se está ganando, sin dar tiempo a los contrincantes a que se puedan desquitar. También se llama sacar el dinero del reino.
- * **Baldar:** Ganarle todo el dinero a un contrincante. También se llama dar muerte a la bolsa.
- * **Bienes de Villán:** El dinero que se apuesta en un juego.
- * **Caer la casa encima:** Cuando un fullero termina arruinándose al haber sido engañado por las trampas que, paradójicamente, le ha hecho otro fullero. También se llama dar revesa.
- * **Cantar flor:** Descubrir una trampa en el contrario.
- * **Conservari Dineris:** Frase que se le cantaba al que estaba perdiendo en el juego. Es un cultismo basado en el salmo *Conserva me Domine*.
- * **Cuajar la conversación:** Iniciar el juego.
- * **Encierro para la muerte:** Cuando dos o más fulleros se ponen de acuerdo para desplumar al resto de jugadores.
- * **Encuentro:** La jugada más valiosa en un juego de dados, cuando en los dos salen los puntos más altos.
- * **Errada:** Nombre que recibe una superstición que tienen muchos jugadores, y es que piensan que cuando pierden una vez, perderán siempre.
- * **Espantar la caza:** Ganar muchos lances sin presumir para que el contrario no se dé mucha cuenta.
- * **Gotera en paila:** Ganar en el juego, pero de forma lenta y continuada.
- * **Juegos de estocada:** Juegos en los que las apuestas son muy fuertes.
- * **Juegos de sangría:** Juegos en los que se gana (o pierde) lentamente.
- * **Mesa gallega:** Ganar todo lo que hay en la mesa de juego.
- * **Sacar la bomba:** Cuando el coime echa del garito a los negros por temor a la justicia.
- * **Tabla de tocino:** Mesa en la que se juega a juegos de poca ganancia, o con apuestas bajas.
- * **Tomar una naranja:** Empezar a jugar de buena mañana

LAS MUJERES IMPÚDICAS Y SU MAL VIVIR

Dicen que es el oficio de puta (con perdón) el más viejo del mundo, y bien pudiera ser, que tiene la mujer un tesoro entre las piernas, pues el hombre siempre ansía meterse en su amparo. Muchas son, y con variados nombres se las conoce, y hay que andarse con ojo, que no todos los nombres que damos a las mujeres públicas quieren decir siempre lo mismo...

HABLANDO EN GERMANÍA:

- * **Prostíbulo:** Aduana, Berreadero, Campo de pinos, Casa llana, Casa pública, Casa de tratos, Dehesa, Mancebía.
- * **Prostituta callejera:** Acechona, Andadera de espartillo, Andorra, Buscona, Cantonera, Moza del agarro, Puta de encrucijada, Zimitarra.
- * **Prostituta con licencia:** Coima, Daifa, Dama de medio manto, Furcia.
- * **Prostituta de lujo:** Afeitada, Dama de achaque, Tusona.
- * **Proxeneta de burdel:** Albanir, Cambiador, Padre.

TUSONAS, O DAMAS DEL TUSÓN

Reciben este nombre las meretrices de mayor rango, las que viven rodeadas de lujos cual si condesas se tratase, con criados, damas y demás servidumbre, todo pretensión y amaneramiento. Su nombre alude al toisón de oro, la máxima orden de la caballería, que al igual que un caballero que lleva tal insignia es el mejor entre los jinetes, ellas son las mejores entre las yeguas. Y no me hagan vuestas mercedes ser más gráfico, que luego viene el in-mundo cuevachuelista que mi mala letra corrige y pone los ojos en blanco de puro y simple espanto³. Con todo, son las tusonas prostitutas, es decir, mujeres de más de un hombre, y pese a que sean altamente placenteros sus servicios, no dejan de canjearlos por oro o caros regalos. Ser tusona exige tener los modales propios de una dama de alta nobleza, poseer gracia en el habla, discreción en el trato y encanto siempre que convenga, que no siempre la belleza es la única arma de la que se ha de servir la mujer. Se habla de cierta dama, aunque de ello solamente tuviera el nombre, que fue la encargada de desvirgar al mismísimo rey Felipe,

³ A fe mía que es verdad, que tras la corrección llega la inquisición, y a vuestra merced y a mí nos pueden hacer chicharrones muy lindamente por blasfemos y por herejes (Nota del Corrector).

entonces príncipe y apenas un muchacho, que siendo la mujer pública más cara de Madrid, cobraba sus 20 buenos ducados de oro por una sola noche con ella, aunque la tarifa habitual de estas meretrices de lujo solía situarse en los 5 ducados de oro por noche.

Vélez de Guevara, en su *Diablo Cojuelo*, las llama con fina ironía "damas de achaque", pues "*se achacan por presunción la calidad de damas, queriendo pasar por la Corte con buen nombre para encarecer así la mercadería*". Pues estas mujeres gustan de hacerse pasar (pues hay que guardar las apariencias) por viudas o mujeres de oficiales que se encuentran luchando en los confines del imperio, y como tales viven solas, sin hombre que las guarde; no hay que confundirlas con las damas o queridas, mujeres que, por amor o por liviandad, se entregan a un hombre, aceptando de él, en ocasiones, lujosos regalos. Algunas gustan de afeitarse la zona íntima que la mujer casta hurta hasta a los ojos de su marido legítimo, y creo que al buen entendedor no le harán falta más detalles. Estas tusonas, que tal práctica hacen para, con la novedad, excitar aún más la lujuria de sus clientes, reciben por ello el mal nombre de *afeitadas*.

Otro nombre más poético (usado por los boquirrubios, que nunca un ruflo se mancharía los labios con semejante menez) que tienen estas putas de lujo es el de "mujeres del amor" (*puaj*).

No hay que confundir a la tusona con la *maja*, pues mientras la primera es tan puta como la *zimitarra* más arrastrada, la segunda es sencillamente mujer impúdica, que ajena al mundo germanesco se lo hace con y quien quiere, cobrando o no, gracias a su juventud y belleza. Eso sí, si se decide a vender sus favores, tonta será si los vende baratos...

CONCUBINAS O MANCEBAS

Se las llama así porque viven amancebadas con un hombre, sin que haya entre ellos ningún sagrado vínculo que les limpie del pecado, ya sea porque el hombre está casado con otra o simplemente porque no desea unirse de por vida con una pecadora, pudiendo gozar de su cuerpo hasta que se harte de ella. Como siempre, hay de todo en la viña del Señor, y hay entre ellas desde mujeres honestas sinceramente enamoradas del que se está llevando para su solaz y regocijo la flor de su juventud, hasta malas mujeres que se aprovechan de un pobre hombre arruinando su hacienda y (por supuesto) su matrimonio, exigiendo que les den aposento y todos los lujos que le puedan arrancar, a veces incluso engañándole con otros hombres. Casos se han dado de hombres enloquecidos por la pasión hacia su

amante que la han instalado en su casa, haciendo que su legítima mujer haga las veces de criada de la meretriz.

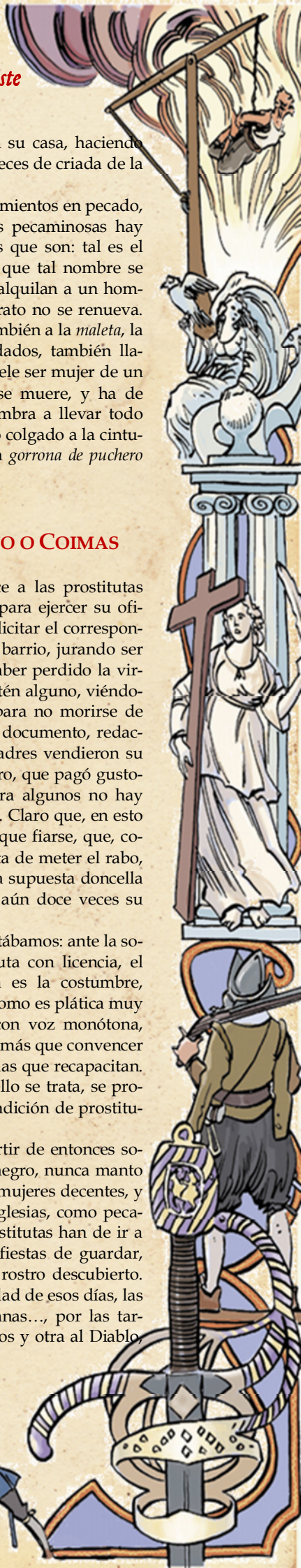
Ya que hablamos de ayuntamientos en pecado, hablemos de todo, que uniones pecaminosas hay que, de tan cínicas, bien claritas que son: tal es el caso de las mancebas *amesadas*, que tal nombre se merecen porque por un mes se alquilan a un hombre, y ni por un día más, si el trato no se renueva. En este cajón hemos de meter también a la *maleta*, la mujer que acompaña a los soldados, también llamada *escopetera* o *piquera*, que suele ser mujer de un solo hombre... hasta que éste se muere, y ha de buscar nuevo acomodo. Acostumbra a llevar todo su ajuar de cocina en un puchero colgado a la cintura, por lo que algunos la llaman *gorrona de puchero en cinta*.

DAMAS DE MEDIO MANTO O COIMAS

Con este nombre se conoce a las prostitutas "legales", es decir, con licencia para ejercer su oficio. Para ello una mujer debe solicitar el correspondiente documento al juez de su barrio, jurando ser mayor de doce años de edad, haber perdido la virginidad y no tener familia ni sostén alguno, viéndose obligada a vivir en pecado para no morir de hambre. A veces hasta presenta documento, redactado ante notario, de que sus padres vendieron su virginidad a éste o aquel caballero, que pagó gustoso una buena cantidad, que para algunos no hay fruta más dulce que la temprana. Claro que, en esto de las ventas de virgos, no hay que fiarse, que, como en otras cosas, el diablo gusta de meter el rabo, y no sería la primera ni la última supuesta doncella que ha vendido más de diez y aún doce veces su virgo...

Pero sigamos con lo que tratábamos: ante la solicitud de la mozuela de ser puta con licencia, el juez intenta siempre, pues esa es la costumbre, disuadirla de tal decisión, pero como es plática muy manida por el uso y recitada con voz monótona, pues es su fin cumplir con la ley más que convencer a la mujer, pocas o ninguna son las que recapacitan. Terminado el sermón, pues de ello se trata, se procede sin más a formalizar su condición de prostituta.

Como tal, debe llevar a partir de entonces solamente medio manto de color negro, nunca manto entero, para diferenciarla de las mujeres decentes, y situarse en lugar aparte en las iglesias, como pecadora reconocida que es. Las prostitutas han de ir a oír misa todos los domingos y fiestas de guardar, siempre con velo, nunca con el rostro descubierto. Por cierto, para respetar la santidad de esos días, las mancebías cierran por las mañanas..., por las tardes, bueno, ya se sabe, una a Dios y otra al Diablo,



que si la necesidad aprieta, mejor pecar en día sa-

Las prostitutas con licencia tienen prohibido ejercer su oficio en la calle o en casas de particulares. Para su seguridad, por higiene y para su mejor control solamente pueden hacerlo en las mancebías.

MANCEBÍAS

Los que gustan de números dicen que hay, solamente en la Villa y Corte, ochocientas *casas llanas*, también conocidas como *casas públicas*, *berreaderos*, *dehesas* (por lo de guardar las yeguas), o más comúnmente como mancebías. El responsable ante la autoridad de uno de estos establecimientos es un hombre (a veces el dueño, otras un simple encargado, que encubre al verdadero amo del local) que recibe el nombre de *padre*. Pero la que regenta el rebaño de coimas es la *tapadora*, normalmente prostituta veterana, por no decir ya caduca o incluso vieja, aunque a veces,

porque las cosas son como son, es bastante más joven por dedicarse, en exclusiva, a calentarle la cama al *padre*.

Si éste y la *tapadora* son los responsables ante la Justicia de la tranquilidad y el buen orden en el establecimiento que regentan, a cambio su poder sobre sus rameras es casi absoluto. En un principio, el trato es el siguiente: el *padre* y la *tapadora* dan techo y comida a sus pupilas, y éstas, a su vez, les entregan cierta cantidad diariamente, y tienen la obligación de no rechazar a ningún hombre que requiera sus servicios, por muy viejo, feo o repugnante que sea. Pero claro, en la práctica las cosas no son tan claras como en el papel. Los responsables del burdel suelen alquilar vestidos y alhajas a sus pupilas, así como perfumes, afeites y polvos, para que mejor realcen sus encantos o disimulen sus defectos (como las arrugas de los rostros ajados o las tan frecuentes marcas de viruela). También pueden prestarles o fiarles dinero, en caso de que por enfermedad o pereza no se alcance la cuota estipulada de antemano. Pero dichos préstamos deben pagarse añadidos a unos intereses de auténtica usura, lo que convierte a la prostituta prácticamente en una esclava del local, del que difícilmente podrá ya salir si entra en esa espiral.

Ir a una mancebía es una garantía para la salud, pues es obligación y ley que las que allí trabajan se sometan cada cierto tiempo al examen de un médico enviado por el ayuntamiento para tal fin. Por su parte, si alguna de sus pupilas enferma de

grado con una mujer perdida que no con la legítima, que si mal está que uno caiga en la tentación, peor está que haga caer también a su santa mujer. Esta prescripción no se cumple los viernes de Cuaresma y los días de Semana Santa en que Nuestro Señor está de cuerpo presente, que al ser días de santidad y oración, se ha de practicar abstinencia y ayuno (y no nos referimos solamente a la comida). Para evitar la tentación del pecado, las prostitutas suelen pasar la Cuaresma encerradas en algún convento (en la Villa y Corte, por ejemplo, en el de las Arrepentidas, sito en la calle Atocha; en Sevilla, en el Beaterio de la Magdalena), aunque muchas son las que burlan tal normativa, prefiriendo buscar acomodo con sus parientes o sus rufianes. El día de la festividad de Santa María Magdalena (22 de julio) se tiene por festividad de las mujeres de mala vida, y el sacerdote suele dedicar su sermón a las furcias, que tienen a la santa por su patrona. Si alguna desea dejar de serlo de manera oficial, es la mejor manera de hacerlo renunciar a su condición al acabar el sermón de esa misa, pues contará con la protección de la Iglesia y podrá volver a ser considerada mujer decente. ¡Pero cuidado con romper su palabra! Que si ha de volver a sus pecaminosos hábitos, se considera que le ha hecho burla no a la ley de los hombres, sino a Dios, y eso es competencia de los familiares de la Inquisición, no de la corchetería de la Justicia civil.

bubas o de algún otro mal contagioso tiene la *tapa-dora* obligación de denunciárla al punto, para que no pueda ejercer su oficio hasta que se cure, ni en esa casa ni en ninguna otra. Sobre la cuestión de los precios, estos oscilan entre los 10 y los 20 reales, según cómo sea el establecimiento y la *daifa* elegida.

Como en todo negocio, hay que enseñar lo mejor de la mercancía para atraer a la clientela. Por ello las coimas más guapas y graciosas se ponen a veces en la entrada, en especial si tienen el ingenio vivo y la lengua suelta, que así animan a los hombres a entrar en la casa. Estas mujeres reciben el nombre de *iluminarias de botica*. Por contra, algunas hay que no se dejan ver, pues al ser lo mejorcito de la casa tienen demasiada calidad para exhibirse, y su fama está hecha a base de confidencias entre clientes, y no tiene por qué airearse más. Reciben estas mujeres el nombre de *emparedadas*, o *putas de empanada*, porque nunca salen de su aposento, ni siquiera para mezclarse con sus compañeras de la mancebía. Alguna hay que de ese estatus pasa a ser *tusona* o querida de algún poderoso, pero otras hay, según dicen, que no son más que doncellas raptadas, en ocasiones de casa noble, retenidas en tan sórdidos habitáculos contra su voluntad. Que sea verdadero o falso, nadie lo sabe, que cada casa es un mundo, y cada persona, un libro cerrado. Y clientes hay, de baja condición, a los que excita la idea de montar a una dama noble, prisionera y resignada a su suerte, y con esa ilusión se dejan engañar con una *pandorga* que ya ha pasado sus mejores años, y paga por ese privilegio bastante más de lo que vale...

Hay mancebías sencillas, sin más lujos que una cama en un rincón y escasa intimidad, y las hay de gran boato, como la de la calle de los Francos, cuyas cámaras más caras no desmerecerían estar en un palacio ducal. Esas cámaras pueden alquilarse para traerse amantes, y más de una pareja de fogosos miembros de la nobleza ha probado el pecado de hacerlo, por la excitación que les produce ayuntarse en tal lugar. Y no dejan de ser imprudentes, pues clientes ya maduros hay, cuya hombría ya no se alza, que no han perdido el gusto por las carnes jóvenes de mujer, y al no poder hacer otra cosa, gustan de mirar desde agujeros secretos los forcejeos amoratorios de las parejas.

Muchas mancebías son también mesones (con o sin licencia) donde se sirve bebida para calmar los ardores de los que esperan turno, animar a los indecisos o reanimar a los que, concluido el primer asalto, apetenecen de un segundo.

No es la mancebía buen lugar para buscar líos, que es sitio para envainar espadas de carne, no para desenvainar toledanas de acero. De *entrada* (y permítanme el mal juego de palabras), para *entrar* en un *berreadero* hay que dejar la espada y el puñal en el zaguán, que les será devuelto a la salida. Para continuar, la Ronda tiene orden de prestar especial

atención a esos locales, y si de cuando en cuando alguna ramera alivia los ardores de algún alguacil de corchetes, a nadie importa, y si algo sirve es para que el oficial ponga más entusiasmo en su trabajo. Finalmente, que toda precaución es poca, no faltan dentro de la casa de fornicio uno o varios guardias, corpulentos y sin demasiadas contemplaciones para el que ande metiendo riña, que no sería el primer gallito que por mucho cacarear se ha visto arrojado al lodo de la calle con las costillas molidas a palos. Evidentemente, estos guardias velan tanto por la seguridad de las empleadas como de los clientes que saben comportarse, que sería situación hartó embarazosa que un enemigo nos encontrase con el calzón bajado dándonos gusto con una moza...

...que es situación, admitirán ucedes, en la que es difícil meter mano al acero, en especial cuando se respetan las ordenanzas y no se porta al cinto...

Claro que si llega a la ciudad alguna compañía de soldados, toda seguridad huye a toda prisa. La corchetería agacha las orejas y se va a la otra punta de la ciudad, *padres* y *tapadoras* se desesperan y los guardias de las mancebías hilan muy fino, si no quieren acabar ellos molidos a golpes por la soldadesca, si no atravesados cual gallina en espetón. Las únicas que se ponen contentas son las putas, pues los soldados gustan de gastarse buenos dineros en ellas, pagándoles lo que les pidan... siempre que tengan aún dineros para hacerlo... Que los que se arrojan contra las prietas filas del enemigo, mientras éste les vomita pólvora y plomo, saben que el oro vale solamente cuando se gasta, y de nada le sirve a un muerto un Potosí, pues nada hará con él en la tumba...

Otro personaje que nunca falta en una mancebía son los *mandileros*, chiquillos, normalmente hijos de las putas que allí trabajan, que por una propinilla hacen mil y un recados para los clientes. Que ningún bujarrón intente confundirse, y quiera aprovecharse de uno de esos mozos, ya sea a hurtadillas o pagando sus favores al *padre* de la mancebía, pues es el pecado nefando cosa mala, castigada con gran rigor por el Santo Oficio, y nada valen altas cunas ni regios blasones, que el castigo siempre ha sido y será el quemadero en la Plaza Mayor, tras solemne Auto de Fe.

Claro que no sería la primera vez que pagando, hasta San Pedro canta, pero es negocio altamente peligroso, que con la Inquisición, ya se sabe, *chitón*... Y si piensa vuesa merced que dos mozos como nosotros hayamos mentado el tema, y que por algo será, mejor piense en otra cosa, que mi amigo Rincón tiene una media espada herrándole los riñones, y yo un cuchillo vaquero, y si intenta hincarnos algo por detrás quizá se encuentre con un palmo de acero por delante. Así que cambiemos de tercio, que aún queda mucho por contar...

Terminado el "servicio", el cliente se marcha después de pagarle a la prostituta el *caire* (el precio establecido).

CANTONERAS O BUSCONAS

En el nivel más bajo de la escalera social de la prostitución se encuentran las que hacen la calle: *putas de encrucijada*, *andorras* (pues andan mucho), *zimitarras*, *mozas del agarro*, pues a veces atrapan al desdichado aspirante a cliente y procuran no soltarlo, siempre acechando desde las esquinas de las calles.

Suelen ser mujeres que por una u otra razón no han conseguido permiso para ejercer legalmente como ramera, ya sea porque han sido expulsadas de una mancebía debido a su edad o a que padecen alguna enfermedad. Cualquiera de estas pobres mujeres se alzarán las faldas por 10 reales, y muchas hay que ya con 5 se contentan...

Ni falta que hace mentar que las cantoneras son presa fácil de pícaros y de desaprensivos de corta memoria, que gustan de cabalgarlas sin pagarles luego lo convenido. Por ello la mayoría han de buscar la protección de algún rufo o jaque, que a cambio de sus servicios gratuitos y (la mayor de las veces) de buena parte de sus ganancias, protegen a la cantonera de quienes quieren disfrutar de ella gratuitamente, o que gustan de maltratar a las mozas durante el ayuntamiento. Reciben por mal nombre estos interesados protectores el mote de "rufián".

En el escalafón más bajo de la prostitución callejera están las putas ya viejas (*zimitarras* o *pandorgas*), las enfermas, como las *estragadas*, que padecen la enfermedad de las bubas (sífilis), o las que se han de contentar con yacer con el cliente en establos de animales (*estableras*), que ni para un jergón llegan. Claro que peor lo tienen las que, por todo acomodo, solamente tienen las cárcavas o tumbas de los cementerios, que por ello se las llama *carcaveras*. Con todo, gozan estas mujeres de clientela fija, que entre los que se acogen a sagrado alguno hay que se escapa al cementerio parroquial a meterla en caliente

SOLAPADAS

Ya para terminar, reciben este nombre las putas sin licencia que ejercen de tales en secreto y de manera ocasional. Damas decentes (aunque no tanto) que se alzan de tanto en tanto las faldas, por vicio o (la mayor de las veces) por necesidad. Tal es el caso de la *celeminera*, la moza de mesón que redondea su sueldecillo con los clientes, o de la mujer de casa pobre, que para redondear el insuficiente jornal de su marido no vacila en ponerle cuernos con o sin su consentimiento, que los plebeyos, nacidos sin honor, en poca estima lo tienen, en especial

¿CÓMO ES LA MANCEBÍA?

Las mancebías acostumbran a situarse en determinados barrios o zonas de las ciudades (el llamado barrio de la cintura o, en el caso de Sevilla, en el Compás). Se rigen por ordenanzas municipales, e incluso el concejo acostumbra a designar a un alguacil, el aguacil de riegos (llamado por mal nombre *barrachel de regantío*), para que controle las mancebías abiertas y cuide por la salud de las chicas y de sus clientes, normalmente con periódicas revisiones sanitarias. Un ejemplo de normativa sobre la mancebía aparece en las Ordenanzas de la Mancebía de Sevilla reformadas en el 1621:

"Item porque hay muchas mugeres en la dicha mancebía que tienen aposentos alquilados fuera della, donde van de noche a dormir con hombre fingiendo ser mugeres de más calidad y engañándoles por ello mucho dinero (...) se hordena y manda que en dando las oraciones antes que anochezca todas las dichas mugeres estén y se recojan en la dicha mancebía y en ella duerman, y estén toda la noche en ella sin salir a otra parte alguna, pena de quinientos maravedís. (...) las mugeres públicas se diferencien en los trajes que truxeren de las buenas mugeres, cuando anduvieran por la ciudad y fuera de la mancebía. Ayan de traer y traigan sus mantos negros doblados, con que se cubran, salvo cuando fueran a la iglesia, llevándolas el alguacil de la casa pública".

Dentro de una mancebía, el control lo tiene el *padre* (o *madre*) de la mancebía (llamado *albanir* o *cambiador*), que gobierna y administra el negocio al mismo tiempo que cuida de las mujeres y las prepara para que ejerzan su oficio.

Las prostitutas de una mancebía viven en su bótica (llamada también *covacha*), una casucha o habitación individual donde esperan a los clientes sentadas en una silla, normalmente cantando. Cuando entra alguien, la pareja acude a la cama o camastro, si la mancebía puede disponer de ellas; cuando no es así, lo que suele ser más habitual de lo que pensamos, la prostituta saca la cama de cordeles, una especie de hamaca que se suele colgar del techo cuando no se usa. Por cierto, que el espacio que da a estas boticas acostumbra estar cerrado a la calle y que suelen pertenecer a corporaciones religiosas que las arriendan (además es habitual que las autoridades obliguen a que se construyan en un lugar determinado).

cuando el hambre retuerce sus estómagos o los de sus retoños.

Y que muchas veces termina mal, que por mucho que se zurza, un roto acaba descubriéndose... Y no sería el primer marido que, soportando mal la cornamenta que descubre que le han puesto, degüella a su legítima en nombre del honor, pese a que gracias a su deshonor comía. Claro que los hay que de su capa hacen un sayo, y saben mirar hacia otro lado, como nos han dicho que hacía un tal Lázaro, de Tormes, que llegó a ayudante de verdugo gracias a la "amistad" que su mujer tenía con cierto clérigo influyente. Por otro lado, valentones hay que con sus coimas interpretan una farsa de cuernos, gritos, mano en la empuñadura y gritos de honor ultrajado para sacarle los cuartos al pardillo que jugaba a ser galán...

LOS LADRONES, SUS HÁBITOS Y SUS MODOS

HABLANDO EN GERMANÍA:

- * **Ayudante de un ladrón:** *Alatés, Azorero, Capilla, Cestamandil, Pala.*
- * **Ganzúa:** *Calabaza, Clauca, Llave Universal.*
- * **Ladrón (en general):** *Descuidero, Gerifalte.*
- * **Ladrón de altos vuelos:** *Águila, Azor, Bailón.*
- * **Ladrón de bolsas:** *Aliviador del sobaco, Bailador de bolsa, Buzo de Faltriqueras, Cicatero.*
- * **Ladrón de niños:** *Daciano.*
- * **Ladrón de poca monta:** *Bajamanero (puede usarse como insulto).*
- * **Robo:** *Agarro, Meter el dos de bastos.*
- * **Vendedor de objetos robados:** *Antón, Arrendador, Polidor.*

LA JERARQUÍA DEL LATROCINIO

En todo hay clases, y los aficionados a lo ajeno no podían ser menos. Los ladrones tienen mil nombres, según el género de lo que roban y como lo hacen, y eso marca su importancia dentro de la sociedad rufianesca.

Bajamaneros

En los niveles más bajos del agarro están los ladrones de poca monta, los que muchas veces no roban ni siquiera dinero, sino comida, ropa u otro

tipo de género. Son los más despreciados entre los suyos, y los que se tienen de especialistas muchas veces ni siquiera se dignan dirigirles la palabra.

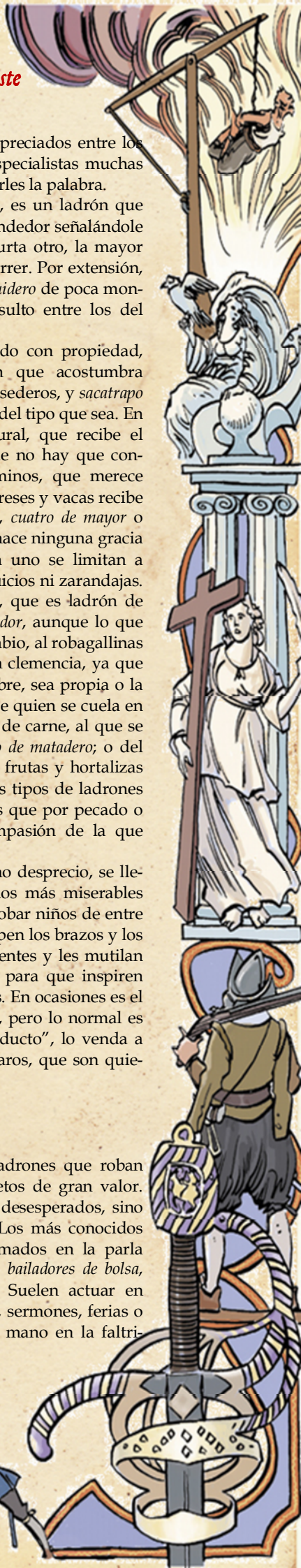
Un *bajamanero*, literalmente, es un ladrón que roba en una tienda. Distrae al vendedor señalándole determinado género mientras hurta otro, la mayor de las veces escapando a todo correr. Por extensión, con ese nombre se indica al *descuidero* de poca monta, e incluso es considerado insulto entre los del gremio.

Si queremos seguir hablando con propiedad, llamaremos *alcatifero* al ladrón que acostumbra robar sedas de las tiendas de los sederos, y *sacatrapo* al que se limita a robar ropa, sea del tipo que sea. En el campo tenemos al ladrón rural, que recibe el nombre de *sátiro* o *lagarto*, y que no hay que confundir con el salteador de caminos, que merece tratamiento aparte. El ladrón de reses y vacas recibe el nombre de *atajador de ganado*, *cuatro de mayor* o *cuatrero*, y a los labriegos no les hace ninguna gracia ese oficio, que cuando cogen a uno se limitan a colgarlo del árbol más alto, sin juicios ni zarandajas. Similar trato recibe el *almiforero*, que es ladrón de caballos, y en ocasiones el *gruñidor*, aunque lo que éste hace es robar cerdos. En cambio, al robagallinas o *gomarrero* se le suele tratar con clemencia, ya que suele actuar movido por el hambre, sea propia o la de los suyos. Similar es el caso de quien se cuela en los mataderos para robar trozos de carne, al que se le llama con mucha razón *garfio de matadero*; o del *bajacerrero*, que se limita a robar frutas y hortalizas en el mercado. Estos tres últimos tipos de ladrones lo suelen ser por necesidad, más que por pecado o malicia, y se merecen una compasión de la que muchas veces carecen.

Ninguna lástima, y si mucho desprecio, se llevan los *dacianos*, considerados los más miserables entre los ladrones, pues suelen robar niños de entre tres o cuatro años, a los que rompen los brazos y los pies, los ciegan con hierros ardientes y les mutilan de las maneras más horribles para que inspiren lástima y obtengan más limosnas. En ocasiones es el propio *daciano* quien los explota, pero lo normal es que, una vez preparado el "producto", lo venda a buen precio a mendigos o a pícaros, que son quienes lo exhiben.

Anzuelos de mosca

Reciben este nombre los ladrones que roban únicamente dinero, joyas u objetos de gran valor. No se trata ya de roba gallinas desesperados, sino de gentes que saben su oficio. Los más conocidos son los ladrones de bolsas, llamados en la parla germanesca *aliviadores de sobaco*, *bailadores de bolsa*, *buzos de faltriqueras* o *cicateros*. Suelen actuar en grandes tumultos, como iglesias, sermones, ferias o corrales de comedias, metiendo mano en la faltri-



quera o bolsa con gran disimulo y sacando lo que pueden. No hay que confundirlos con los *capeadores* o *bolateros*, que suelen actuar de noche, saliendo al paso de los viandantes para arrebatarles al pasar corriendo sus capas, sus joyas, su bolsa u alguna vestimenta de calidad y buen precio. Para ello tiran de ella fuertemente, arrancándola de sus presillas o cordones, o los sesgan antes con disimulo merced a unas tijeras o una cuchilla afilada. Pocos son los sufridos que se dejan esquilmarse sin un grito, pero habrá de ser cauto quien trate de alcanzarles, que sus ágiles piernas no suelen correr al azar, sino dirigirse a algún lugar donde esperen otros de su calaña, con lo que el robado puede ser *baraustado* y *amotado* (es decir, hablando de manera que me entiendan, apalizado y dejado en cueros vivos).

Se llama *devoto* al ladrón que roba los cepillos de las iglesias. Normalmente buscan la ocasión para esconderse debajo del altar o detrás de algún retablo para salir de noche, vaciar los cepillos y desnudar las imágenes de todas las joyas y oros que tienen (por eso suelen actuar el día antes de una fiesta importante). Y para terminar, no nos olvidemos de los *murciélagos*, que son aquellos que roban, en las posadas o en las tabernas, a los que están durmiendo.

Águilas

También llamados *bailones*, son los ladrones experimentados, a menudo especialistas en un tipo de robo determinado, o en una especialidad en

concreto: Así pues, es el *apóstol* el ladrón que utiliza ganzúas, pues a la manera de San Pedro tiene la llave para abrir cualquier puerta. Similar a él es el *entallador*, que es el experto en abrir cosas cerradas, sean puertas, arcones o lo que el Diablo le ponga por delante, usando no solamente ganzúas sino también berbiquís, palancas y mil y un instrumentos. Algo menos sutil es el *guzpatarero*, que entra en las casas haciendo un agujero, ya sea en la puerta o en una pared. El *fulidor* es el que prefiere entrar en las casas, para robar, sin tantos agobios, eligiendo el camino fácil: dicho de otra manera, introduciendo antes a alguien que, en un momento determinado le abra la puerta. Éste puede ser un *azorero* que se halla colado en la casa, un *duende*, una *cobertera* o un *grumete*. Éste último, también llamado *altamérón*, *altanero*, *bolador*, *bolata*, *cala*, *comadreja*, *escalador* o *garitero*, es el especialista en entrar en las casas trepando por las paredes para colarse por balcones, ventanas, chimeneas o incluso agujeros.

Para finalizar, y recordando piadosamente que los últimos serán los primeros, no nos olvidemos de los *azores*, la aristocracia del robo. Solamente merece el nombre de *azor* aquel ladrón que se dedica exclusivamente a robos grandes, sea cual sea su riesgo, y que, a menudo, recluta previamente una banda de profesionales como los que acabamos de citar, así como algún que otro cómplice más...

Azoreros



Son los cómplices y auxiliares de los ladrones, en ocasiones sus jóvenes aprendices. Está la *cobertura*, que ya hemos mencionado, que es mujer pícarra que, con la excusa de entrar a servir como criada en una casa bien, abre las puertas a los ladrones con los que está compinchada. Parecida función hace el *duende*, la mayoría de las veces un muchacho, casi niño, que es introducido en la casa disimulado dentro de un baúl, bulto o ato diverso, para luego, de noche, salir de su escondrijo y abrir la puerta a la cuadrilla. No menos importante es el *avizor*, que se dedica a vigilar mientras se realiza el robo, no sea que aparezca la *gura* a meter las narices en lo que no le importa. El *aguileño* o *aguilucho* es ese cómplice que recibe una parte del botín sin haber participado directamente en el mismo, ya sea porque dio información importante para llevar a cabo el negocio o porque ideó el plan él mismo. Por último, *aliviador* es el cómplice que coge lo robado y se lo lleva, muy útil cuando está trabajando entre una multitud un *bailador de bolsas* y teme haber sido descubierto... Si nada le encuentran, nada pueden probar...

En ocasiones, pueden actuar como cómplices algunos valentones que, al igual que los *ángeles de la guarda* de los fulleros, protegen a los descuideros, hasta con su amiga de toledo, si es necesario.

No se puede vivir de ladrones, que a mediodía se entran en las casas a robar. Habrá cuatro días, en la calle de la Magdalena, al anochecer, nueve hombres entraron en casa de una viuda que tenía dos hijas, y después de haberse burlado de todas, les robaron más de 4.000 ducados; y ayer, en la calle de los Tudescos, cogieron un ladrón, que se quedaba para abrir a media noche a la cuadrilla en una casa poderosa que hay allí. Las Navidades son temibles; los aprietos grandes, y cada día serán mayores.

(Jerónimo de Barrionuevo, Avisos)

ROBANDO EN EXTRAMUROS: EL BANDIDAJE

El bandolero, bandido o *alivio de caminantes*, que por todos estos nombres se conoce, merece, como hemos dicho, unas líneas propias, para no confundirlo con el *sátiro*, el ladrón rural que no deja de ser poco más que un robagallinas. Los bandidos suelen organizarse en cuadrillas, que van desde la media docena escasa de miembros hasta (a veces) casi un centenar, con lo que entenderá voacé que, si se junta todo el bando, capaces son de tomar por la fuerza una comarca entera, sin que poco puedan hacer las autoridades, como no sea pedir la ayuda de la milicia o del ejército. Nutren las filas del bandidaje soldados veteranos, que acostumbrados a la guerra y no hallando otro beneficio u ocupación ni en la Corte ni en su patria han de recurrir a lo único que saben hacer: la violencia y el saqueo. Junto a ellos están labriegos arruinados, que ven en el bandidaje la única manera de enviar algo de dinero con

el que alimentar a su familia. También hay perseguidos por la Inquisición o por la Justicia, que cuando se ha perdido todo, menos la desesperación, poco importa lo que uno haga, que más mal no le va a hacer. Estas bandas suelen tener refugios, a veces en cuevas, ermitas o granjas abandonadas, a veces en las mismas casas de determinados pueblos, cuyas gentes los favorecen y ayudan, ya sea porque parte de la banda es originaria de ellos o (con mayor astucia) porque la banda les da dineros y protección frente a otros ladrones o gentes violentas. Y es que los bandidos no roban a los pobres, pues nada tienen: es más lucrativo asaltar a los ricos y poderosos que van por los caminos reales, robándoles cuanto poseen. Tampoco desdeñan el secuestro, en especial si es una mujer guapa, que a buen seguro que la familia pagará buenos dineros para recuperarla. Que su honra quede intacta o no, es tema fuera de cuestión, del que no hablaremos aquí.

No es raro que los jefes de banda sean nobles, que arruinados organizan un grupo de gente armada, llegando a refugiarse en sus castillos y posesiones cuando la justicia les va a la zaga. A veces el bandidaje tiene un matiz político, de protesta contra los abusos (ciertos o falsos) de determinada autoridad. Tal fue el caso, en Cataluña, de los *nyerros* y *cadells*, del cual ya se ha hablado en el manual. Algunos casos se han dado de caballeros agraviados que, no pudiendo vengarse de sus enemigos mediante la justicia del Rey (pues a menudo son esos enemigos los que la representan en esas tierras), han decidido tomársela por su propia cuenta. Y reúnen un pequeño ejército o banda, con sus vasallos, servidores y amigos, y se dedican, no ha robar, sino a hacer su propia guerra, atacando solamente a los partidarios de sus contrarios y a sus posesiones⁴.

Hay casos raros de mujeres con redaños que han llegado por méritos propios a ser cabecillas de partidas de bandoleros, y bandidos raros o extravagantes, como aquel que pese a matar a sus víctimas sin piedad, perdía tiempo en darles cristiana sepultura, hasta colocando una cruz en sus tumbas, por lo que lo llamaban "el bandido de la cruz". O un tal Gil Blas, que asaltaba con sus hombres a los viajeros en los caminos y los despojaba de todo bajo la amenaza de sus armas, pero afirmando que lo que hacía era pedir limosna, no robar.

A TANTO LA ESTOCADA

⁴ Tal fue el caso de Manuel Vicente Benet, de Valencia, que al final fue indultado en tiempos de Carlos II (N. de los AA.).

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

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

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

contratar a profesionales del hurgón, jaques y valentones siempre prestos a sacar la espada, en especial cuando se trabaja, como dicen los que saben, "a tanto la estocada".

HABLANDO EN GERMANÍA

- * **Acuchillar:** Abarahustar.
- * **Asesino:** Matachín.
- * **Cortar la nariz:** Calaverar.
- * **Daga:** Brillante, Vaciadora.
- * **Dar una paliza:** Brumar, Puntear.
- * **Degollar:** Abrir el gaznatico.
- * **Esgrimir:** Mover la hoja.
- * **Espada corta:** Media espada, Terciado.
- * **Estrangular:** Acachorrar.
- * **Herida:** Chirlo, Mojada.
- * **Intermediario entre un valentón y su cliente:** Corredor.
- * **Marcar la cara (con una cuchillada):** Dejar un Dios os guarde, Hacer un Signumcrucis.
- * **Matar:** Dejar a las buenas noches, Despachar por la posta, Estoquear.
- * **Matón:** Desuellacaras, Enjibador, Valentón.
- * **Matón a sueldo:** Jornalero matante.
- * **Ropera:** Filosa, Matapecados, Siete palmos, Temeraria, Toledana.

CLASES DE VALENTONES

Se habrá dado cuenta el lector que los que usan el habla de la Carda gustan de darle nombre a todo, ya sea objeto, acción o profesión, y tienen afición a diferenciar el que hace una cosa del que hace otra, para que no haya confusión posible. Por ello, como no podía ser menos, muchos son los nombres que se le dan a los profesionales de la espada, según su grado de experiencia y sus actividades.

Así pues, el que se inicia en el oficio como aprendiz, con poca o ninguna experiencia, recibe el nombre de *rufezno* o *pagote*. Cuando aprende a manejar bien las armas, pasa a llamarse *espadachín* o *rufiáncillo*. Solamente cuando adquiere cierta experiencia, además de pericia, pasa a poder ser llamado, con toda propiedad, *rufo* o *jaque*, llamándosele *aviso* o *rufo avisado* cuando tiene cierta fama, ha logrado el respeto de los suyos y no le importa aconsejar a los *rufeznos*. Sin embargo, hay un nivel superior, al que solamente acceden unos pocos, gentes reconocidos por los propios *rufos* como los mejores entre ellos: los *jayanes* (en singular, *jayán*). En su mayoría están retirados o "trabajan" muy de tanto en tanto, cuando el encargo vale la pena y está muy bien pagado. En algunos lugares (como por ejemplo, Sevilla) están organizados en un *Consejo de*

No todos los crímenes o atentados los cometen los propios interesados, que si se tienen más dineros que hígados o habilidad con la filosa, es preferible

Notables de la Valentía, encargados de velar por que se cumplan las normas del oficio, otorgando ayudas y favores a los necesitados, a cambio que los afiliados a su grupo les entreguen una parte del producto de sus trabajos, con la cual viven. Vamos, que se organizan en *cofradía*, y si el lector no sabe de qué hablo, que tenga un poco de paciencia, que pronto se lo contaré, cuando lleguemos al apartado correspondiente.

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

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatríste)

NOMBRES DE VARIAS MANIOBRAS DE ESGRIMA, SEGÚN LA PARLA GERMANESCA:

- * **Abrocharse o Adargarse:** Defenderse de un ataque utilizando un broquel. La esgrima con espada y broquel aparece en la pág. 19 de *Maestros de Esgrima*.
- * **Anticipada o Dar de antuvión:** La maniobra de Ataque rápido que se describe en la pág. 78 del manual.
- * **Afirmarse:** Ataque normal de estocada (ver reglas de combate en la pág. 65 del manual).
- * **Dar de agudo:** La maniobra de A fondo que se explica en la pág. 78 del manual.
- * **Estar en Cruz:** Acción de defensa total (ver reglas de combate en la pág. 65 del manual).
- * **Levada:** La maniobra de Tajo de Barrido que se explica en las págs. 79 y 80 del manual.
- * **Revés:** La treta de Medio Tajo que se explica en la pág. 12 de *Maestros de Esgrima*.
- * **Revolar:** Voltear el arma por encima de la cabeza, como el golpe de Angriff Pappenheim que se explica en la pág. 18 de *Maestros de Esgrima* o la hurgonada de valentón del mismo nombre.
- * **Venida:** La maniobra de Entrada que se describe en la pág. 79 del manual.

No hay que confundir a estos *jaques* con otros, que son más prontos con las palabras que con los hechos. No tenga miedo el lector de los *acuchilladizos*, que aunque braman a grandes voces con mucho "voto a tal" y echan presto mano a la empuñadura de la espada, ésta nunca acaba de salir de la vaina. Similares a ellos son los *accionistas de la valentía*,

valientes de mentira que tratan de parecer bravos luciendo ostentosamente las herramientas propias del oficio de valentón, como las mata amigos, las vizcaínas y otras armas de ventaja, que visten colete y se encasquetan grandes sombreros. Pierdan vuestras mercedes cuidado, que el verdadero jaque prefiere hacer las cosas con rapidez y silencio, que lo suyo es meter el hurgón y desaparecer...

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

TRABAJOS DE JAQUES

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

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

Alboroto: armar ruido con matracas, cencerros o simplemente dando gritos y palmas debajo de la ventana de la víctima, a altas horas de la noche, para despertarle y no dejarle dormir. A veces el alboroto viene acompañado de una coplilla infamante que los que arman el alboroto (y que suelen ser *rufeznos* o simples *pícaros*) cantan a coro.

Espanto: consiste en que uno o varios valentones le salgan al paso a la víctima, acorralándola en algún lugar solitario, y amenazándola con darle de palos o de cuchilladas, aunque sin hacerle, al final, ningún daño. Los que ese encargo realizan suelen quedarse, como gaje, la bolsa del espantado, pues argumentan que no hay mejor manera de meterle a uno miedo en el cuerpo que aligerarle de sus dineros...

Clavazón de cuernos: clavar sobre la puerta de una casa unos cuernos de animal, o pintarlos encima del umbral, para que sea público y notorio que un burlador se ha beneficiado a una de las damas que en esa casa habitan, con las consiguientes murmuraciones y la más que posible mengua de la honra.

Unto de mierda: embadurnar con estiércol (humano o animal) la puerta de la casa de la víctima. Es agravio menor, que al igual que el *alboroto* o el *redomazo* (que viene a continuación) suelen hacer los aprendices o jaques de poca monta.



Redomazo: arrojar sobre la víctima un cubo o jofaina de agua maloliente, normalmente orines o agua mezclada con estiércol, con el fin de estropearle las ropas e impedirle ir a una cita galante. Es agravio muy solicitado por los rivales de amores de la víctima, que saben que así seguro que su rival le dará plantón a la dama, pues tendrá que ir a lavarse y cambiarse, teniendo ellos el campo libre...

Dar una vaina: golpear públicamente en la cara a la víctima con la espada envainada, que es acto de mucha afrenta que deja el honor de quien lo sufre en entredicho si no desenvaina en el acto su toledana. Suele hacerse para provocar a quien lo sufre a un combate y tener así la excusa de matarlo o para hacer pública su cobardía, pues hay que tener ciertos hígados para desnudar la filosa frente a un jaque armado hasta los dientes...

Dar palos: pues eso, dar a la víctima una paliza a garrotazos, patadas o lo que corresponda, pero sin causar heridas mortales.

Brumar: dar una paliza de tal forma que la víctima no sufra ninguna herida ni marca externa ni se le rompa ningún hueso. Muy utilizada por los ru-

fianes cuando sus daifas andan remolonas y no les pagan todo lo que les piden.

Atarascar: consiste en rajar la cara de la víctima con una herida grande, causando así una cicatriz infamante.

Dar de mojadas: darle a la víctima una o varias cuchilladas, pero sin intención de matarlo.

Desjarretar: se trata de causar a la víctima una herida profunda en la corva de las piernas (la parte posterior de la rodilla, por donde se dobla la pierna). Si se hace bien, quien la sufre no podrá volver a andar hasta que no cure la herida. Y si el corte es lo bastante profundo y afecta a los tendones, le quedarán andares cojos para toda la vida. Claro está que si el valentón se pasa con la filosa y le secciona la arteria femoral, esa vida le durará más bien poco, que en diez minutos (quince a lo sumo) morirá el pobre hombre desangrado.

Desmirilar: cortarle a la víctima una o las dos orejas.

Calaverar: cortarle la nariz a la víctima.

Despachar: asesinar a la víctima, sin más.

PELEANDO DE MANERA VILLANA...

- * **Acachorrar:** Estrangular al contrario, asfixiarle. Si se usa un lazo o cuerda se denomina ajustar la golilla.
- * **Acibarrar o achocar:** Apresar al contrario y arrojarlo violentamente contra una superficie dura y fuerte, normalmente una pared.
- * **Acogotar, acocotar o apercollar:** Aprender al contrario por el cuello, derribarlo e inmovilizarlo en el suelo, normalmente golpeándole la cabeza. Otra maniobra que recibe este mismo nombre consiste en atacar al enemigo por la espalda y matarle de un golpe en el cogote, igual que se hace con el ganado.
- * **Buzcorona:** Una táctica sucia que consiste en simular que se va a besar la mano del contrincante y, cuando menos se lo espere, propinarle un golpe en la cara, normalmente en uno de los carrillos. Es típico de mujeres (ya luchan entre ellas o contra un hombre).
- * **Esgrimir a lo colchonero:** Usar la espada sin ningún orden, atacando a diestro y siniestro.
- * **Penchicarda:** Pelea fingida que realizan varios ladrones y valentones para evitar tener que pagar en bodegones y tabernas.



LAS COFRADÍAS DE LA CARDA

Toda reunión o asociación de gentes de un mismo oficio tiene sus costumbres, leyes y jerarquías, que hay que ser organizados en sus costumbres, que cuando hay multitud no puede ir cada cual a su aire, sino todos a una, como bien dice cierto cómico de cuyo nombre ahora no nos acordamos.

HABLANDO EN GERMANÍA:

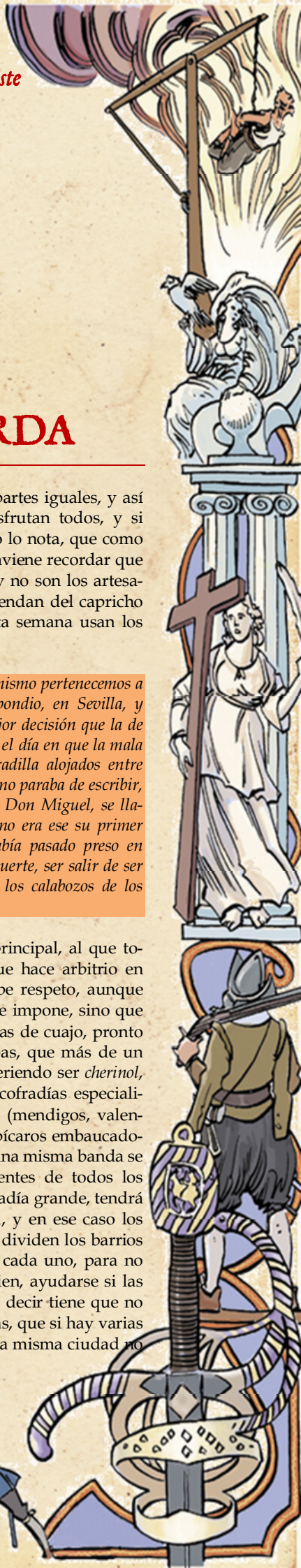
- * **Aprendiz de ladrón:** Babosillo, Bisoño, Chivato.
- * **Banda de delincuentes:** Birlesca, Cáfila, Canalla, Cofradía, Monipondio.
- * **Compañero de banda:** Cofrade, Compadre.
- * **Contable (de ladrones):** Anciano.
- * **Jefe de banda:** Archimandrita, Mayor, Mayoral, Padre.
- * **Justicia corrupta:** Bienhechor (licenciados, procuradores, justicias...).
- * **Ladrón miembro de una cofradía:** Murcio.
- * **Lugar de reunión de ladrones:** Aduana, Atarazana, Corte de los Milagros.

Al igual que la gente honrada, muchas de estas gentes de mal vivir que en este extenso relato que ya se acaba hemos mencionado están agrupadas en cofradías. Como las verdaderas, las religiosas, éstas se encargan de cuidar de sus miembros gracias a un fondo común. Cada una de estas bandas se organiza a su manera, pero por lo general suelen juntar el producto de sus malas artes en un mismo montón, del que se separa una cuarta parte para los gastos comunes de la banda (comida, alojamiento, vestir, "herramientas" propias del oficio de cada cual...). Del resto, una décima parte se destina a sobornos para los bienhechores, corchetes y justicias a los que se les unta la mano para que sus ojos miren para otro lado, y otro décimo más para ahorrar, que ya se sabe que el que guarda cuando tiene, come cuando

quiere. El resto se distribuye a partes iguales, y así la buena fortuna de uno la disfrutaban todos, y si alguien ha tenido un mal día, no lo nota, que como ya hemos hablado de comer, conviene recordar que hay que hacerlo todos los días, y no son los artesanos del birlo labriegos, que dependan del capricho de las estaciones para ver si esta semana usan los dientes o no.

Mi compadre Rinconete y yo mismo pertenecemos a la ilustre cofradía de maese Monipondio, en Sevilla, y nunca hemos en la vida tomado mejor decisión que la de entrar en ella, como bien le dijimos, el día en que la mala fortuna nos hizo estar una temporadilla alojados entre rejas, a ese viejo soldado manco que no paraba de escribir, y que tantas preguntas nos hacía... Don Miguel, se llamaba, y era un buen hombre, que no era ese su primer cautiverio, que muchos años se había pasado preso en tierras de moros... Que ya es mala suerte, ser salir de ser preso de infieles para ir a parar a los calabozos de los cristianos...

Dirige la cofradía un jefe principal, al que todos han de rendir cuentas y que hace arbitrio en caso de disputas. A él se le debe respeto, aunque como ya se sabe, el respeto no se impone, sino que se gana, así que si no da muestras de cuajo, pronto se quedará sin banda, o sin tripas, que más de un hurgón se ha llevado el que, queriendo ser cherinol, no valía ni para babosillo. Hay cofradías especializadas en un delito determinado (mendigos, valentones, rufianes de putas, birlos, pícaros embaucadores...), pero lo normal es que en una misma banda se ayunten en alegre compañía gentes de todos los oficios antes mentados. Si es cofradía grande, tendrá gran predicamento en la ciudad, y en ese caso los señores cofrades de la misma se dividen los barrios y las calles en las que trabajará cada uno, para no estorbarse mutuamente, antes bien, ayudarse si las cartas vienen mal dadas. Ni que decir tiene que no siempre las cosas son tan sencillas, que si hay varias bandas queriendo prosperar en la misma ciudad no





es raro que unas intenten robar a las otras, ocasionando disturbios y aún muertes. Y la gura se lo mira de lejos, que a río revuelto ganancia de pescadores. Si el pez grande se come a los chicos, menos problemas para ellos, y si los chicos se hieren entre sí, ya vendrá luego la corchetería a recoger los restos... Que no hay mejor trabajo que el que te dan hecho a medias...

Por lo demás, las reglas para pertenecer a una cofradía de delincuentes son bastante sencillas: hacer fondo común o pagar directamente una parte del dinero que se consiga, obedecer al jefe de la cofradía, "ejercer" donde se indique y no en otro territorio, y, sobre todo, no denunciar a ningún otro miembro de la banda caso de tener la mala suerte de caer preso, que por muchas ansias que uno sufra hay que aguantarlas sin chistar, que el canario que sopla, en el mundo de la carda, se le retuerce el pescuezo para que ya no cante más.

Muchas cofradías hay, y mencionarlas todas sería tan trabajoso como contar los granos de arena del Arenal, pero las más principales son las siguientes.

REINO DE LA TUNIA

Los miembros de esta cofradía son exclusivamente *tunos* (es decir, pícaros estudiantes venidos a

menos, como ya se ha dicho). Para pertenecer a esta "honorable" sociedad, solo basta someterse a una prueba de iniciación, que culmina con un juramento ante un crucifijo en presencia del Hermano Mayor: el aspirante ha de jurar guardar secreto, obedecer a sus superiores y entregar a la Hermandad la tercera parte de las ganancias. Los de la Tunia suelen trabajar principalmente en los garitos de juego, dividiéndose los cofrades en *sencillos* y *sagaces*, según su pericia con las flores y fullerías, y estos últimos en varios grados, como *fulleros*, *sages* y *sages dobles*. Ayudándoles tenemos a los *diputados*, que regulaban el *barato* y las barajas y dados con que se juega, los *muñidores*, que atraen a los garitos a los incautos, los *encerradores*, que procuraban que los jugadores no abandonaran el garito, y los *ventores*, que provocaban riñas y disputas en el momento más conveniente para dar por finalizada una partida.

HERMANDAD DE LOS CAMANDULEROS

Esta es una hermandad de pícaros que fingen ser piadosos y devotos religiosos, e incluso pertenecen a ella muchos miembros de familias nobles. Los *camanduleros* (llamados así por la *camándula* o rosario que siempre llevan encima) visten todos con hábitos y otras prendas clericales, siempre de color negro, portándose como frailes o predicadores de

gran bondad y misticismo, presentándose en las casas de los grandes señores y los nobles, donde piden por caridad, para los enfermos y los pobres. De cuando en cuando, incluso se les encarga preparar alguna fiesta de iglesia, una honra fúnebre, un entierro o algo similar, de cuyos gastos ellos cogen el pellizco más grande.

No hacen ascos tampoco a la hora de ingresar en cofradías religiosas, en donde, por muy diversos modos, consiguen agenciarse sisas de las demandas y limosnas que en nombre de éstas recogen, o convertir las telas y los adornos para la imagen de la cofradía en doradas monedas para sus propias bolsas.

Poseen una señal común que sirve para reconocerse entre sí: levantarse tres veces el hábito con la mano izquierda hasta la altura de la rodilla, como si se la rascaran. No hay que decir que muchos *bigardos*, de los que antes ya se ha hablado, militan en las filas de tan ilustre cofradía.

HERMANDAD DE LOS BEATOS DE LA CABILILLA

Se trata de una cofradía de bandoleros y asaltantes de caminos que viven en comunidad, como si fuesen miembros de un convento. Gustan de actuar de forma devota y mansa, y siempre despojan a los viajeros solamente de la mitad de los bienes y efectos de poco o mucho valor que encima lleven; pero que nadie confunda sus educados modos con mansedumbre o escasez de hígados, que si se tercia saben ser fieros e implacables, y si alguien trata de hacerles burla escondiendo sus riquezas de su rapacidad u osa resistirse a su asalto, muestran que son lobos con piel de cordero. Con todo, es mal menor ser asaltado por estos bandoleros y no por otros, pues rara vez, que se sepa, han llegado a cometer muerte alguna.

Todos ellos obedecen y tratan con gran respeto y reverencia a su jefe, una especie de prior de la Hermandad, y se cuenta que, durante un tiempo, la cofradía fue liderada por una célebre capitana de ladrones apodada la *Serrana* (algunos incluso aseguran que ella fue la fundadora de la secta). Visten todos sombreros de anchas alas donde llevaban un escapulario, y por ellos los reconocen sus víctimas. Los ingresos que "recaudan" se reparten a partes iguales entre todo ellos, incluyendo al jefe.

LINAJUDOS

Con este nombre se conoce en Sevilla una cofradía formada por una mezcla de estafadores, chantajistas y pillos. Actúan principalmente contra las familias nobles, a las que acusan de faltas y manchas en sus linajes (a menudo, rumores sobre antepasados judíos o moriscos, que ya sabe el buen

entendedor que la más leve sospecha de no ser descendiente de cristianos viejos por los cuatro costados supone caer en el ostracismo social). Veces hay que las acusaciones o pruebas son falsas, otras son auténticas; sea como fuere, la familia víctima de estos desalmados puede librarse de la deshonra y la calumnia pagando a la cofradía determinada cantidad. De negarse a ello, habrán de ver cómo se extienden por la ciudad multitud de libelos y notas anónimas proclamando a los cuatro vientos las supuestas faltas de sus antepasados.

La cofradía, a la que pertenecen gentes de muy diversa condición social (se dice que hasta clérigos y miembros de la Inquisición forman parte de ella), está formada por diferentes elementos que trabajan en perfecta armonía: unos como "investigadores" de apellidos y linajes, otros como "chantajistas" y un tercer grupo como "matones" encargados de pedir el dinero y amenazar.

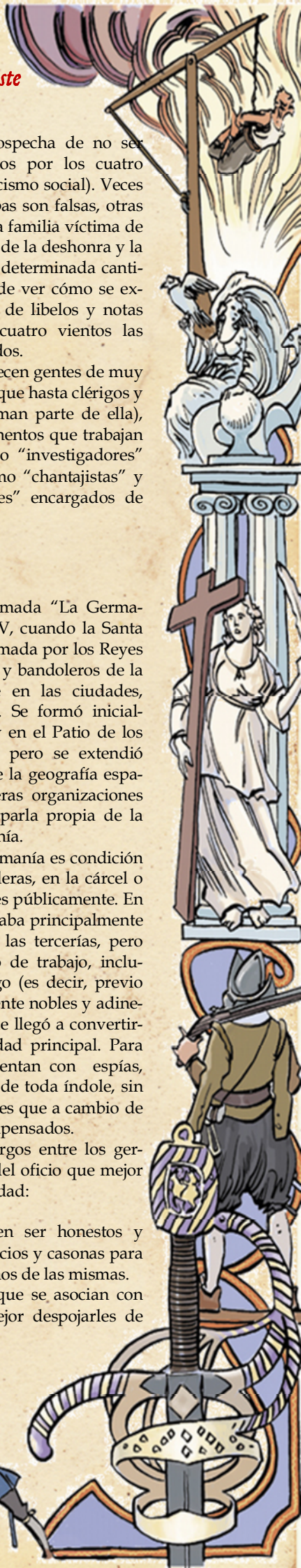
LOS GERMANOS

Esta sociedad, también llamada "La Germanía", nació a finales del siglo XV, cuando la Santa Hermandad (guardia rural reformada por los Reyes Católicos) obligó a los bandidos y bandoleros de la sierra andaluza a concentrarse en las ciudades, transformando su organización. Se formó inicialmente en el Compás sevillano y en el Patio de los Naranjos de la misma ciudad, pero se extendió pronto por los peores lugares de la geografía española. Por ser una de las primeras organizaciones criminales dio su nombre a la parla propia de la delincuencia, el Habla de Germanía.

Para poder entrar en la Germanía es condición previa haber estado antes en galeras, en la cárcel o por lo menos haber sufrido azotes públicamente. En un principio, esta cofradía trabajaba principalmente el negocio de la prostitución y las tercerías, pero más adelante amplió su campo de trabajo, incluyendo los asesinatos por encargo (es decir, previo pago de algún cliente, normalmente nobles y adinerados) y sobre todo del robo, que llegó a convertirse, con diferencia, en su actividad principal. Para llevar a cabo tales negocios cuentan con espías, alcahuetes, reclamos y señuelos de toda índole, sin olvidar a la multitud de alguaciles que a cambio de su silencio son largamente recompensados.

Los diferentes grados o cargos entre los germanos dependen directamente del oficio que mejor o peor ejercen dentro de su sociedad:

- * *Avispones*: viejos que fingen ser honestos y piadosos, que acuden a palacios y casonas para preparar los asaltos con planos de las mismas.
- * *Patanquines*: ricos fingidos que se asocian con gentes adineradas, para mejor despojarles de sus dineros.



- * Guazpatereros: los ejecutores de los asaltos.
- * Caletas: los que distraen a los dueños y criados de las casas mientras actúan los guazpatereros.
- * Caleteros: ayudantes de los caletas.
- * Comedores de Bola: los que "trabajan" en ferias y mercados.
- * Pilotos: los que dirigen los asaltos.
- * Cachucheros: ladrones de alhajas.
- * Lechuzas: ladrones nocturnos.
- * Golleros: ladrones que roban entre las apreturas de los gentíos en los tumultos y fiestas.
- * Altaneros: los que roban entrando por ventanas, balcones y tejados.
- * Filateros (o Cortabolas): Los que roban cortando alguna prenda.
- * Rederos: ladrones de capas.
- * Sanos de Castilla: ladrones disimulados.
- * Golondreros: ladrones que sientan plaza como soldados para robar amparados por el uniforme.
- * Cofrades de la Pala: los que se ponen delante de la persona que va a ser robada para mejor, disimular el negocio y que la víctima no descubra al ladrón.

El principal entre los germanos es el Gallo o Rey, que puede tener residencia en Sevilla, en Madrid o cualquier otra ciudad de la Península, con buenas relaciones e influencias en la Corte, y que es obedecido ciegamente por sus súbditos, so pena de muerte si tal no lo hacen. Bajo sus órdenes inmediatas están los mayores, jefes provinciales, y bajo estas los jayanes, los que se relacionan directamente con los germanos para darles las órdenes precisas y comprobaba que todo se llevaba a cabo con limpieza y eficacia.

Se cuenta que durante los siglos en que estuvo trabajando, la Germanía contó con cientos de miles de personas a sus órdenes.

De todos modos, no se engañe el lector, que si principal es la Germanía, mucho más poderosa si cabe es, de entre todas las cofradías de delincuentes que proliferan en este Siglo de Oro, la conocida como la Garduña, y en verdad que merece discurso aparte...

HISTORIA Y MODOS DE LA GARDUÑA

Según cuentan los que saben, nace la Garduña en tiempos de los Reyes Católicos, al igual que la Germanía, pero mientras que los unos son ya de por sí delincuentes, los fundadores de la Garduña son más pecadores si cabe, pues se envuelven en la capa de la honradez: corchetes, alguaciles, miembros de

la Santa Hermandad, agentes de audiencias, familiares de la Inquisición... Amparados con sus cargos, animan a los marginados de la sociedad a saquear y robar a judíos y moriscos, con total impunidad, pues los saqueadores saben que si dan su parte a sus amos éstos los protegerán y encubrirán. Con el tiempo, esta lucrativa sociedad creció, convirtiéndose en la más poderosa sociedad delictiva del país. Inspirada por el Diablo, sin duda, al que como todo el mundo sabe el delito le complace, esta banda de ladrones se convierte en una auténtica sociedad secreta, con sus propios signos de identificación, sus contraseñas y sus ritos de iniciación⁵. El símbolo más conocido que usaban los garduños para identificarse entre sí eran tres puntos negros tatuados en la palma de la mano⁶.

No deja de resultar irónico que la organización de la Garduña se asemeje (y mucho) a la de las cofradías religiosas, y que incluso una parte de los beneficios de cada "sucursal" de la organización sea destinado a misas y a limosnas pías...

No sé de qué se extraña vuesa merced, que es cosa sabida en el mundo de la Carda que el buen Cristo Jesús bendijo a los ladrones piadosos, que aunque robar sea pecado lo es menos si se hace con propósito de enmienda, y de la mano de un ladrón entró el Señor en el Paraíso, que juntos fueron crucificados y en buena compañía ambos murieron...

El nivel más bajo de esta hermandad lo forman los que aspiran a entrar en ella: son los "postulantes", que reciben instrucción de los maestros para aprender el oficio, ayudan en ocasiones a algún garduño en tareas menores (lo que se ha de tomar como una "clase práctica") y se dedican a recaudar ciertos tributos que pagan los comerciantes, padres de mancebía, gariteros de casas de juego y mesoneros y posaderos que desean no tener problemas con la organización. Todo hay que decirlo, es de bien nacido ser agradecido, y si alguna pandilla de valentones quiere hacer su negocio con uno de los protegidos de la Garduña... puede pasarlo muy mal, que los señores garduños no se andan con tantos remilgos como la corchetería, y sus castigos no son

⁵ No se me extrañen demasiado, que la Camorra napolitana, de la cual se inspiró luego la Mafia siciliana, nace alrededor de los siglos XVII - XVIII, como sociedad secreta dedicada a defender los intereses locales frente a los abusos de los virreyes españoles y sus sicarios... O al menos, esa era la excusa (N. de los AA.).

⁶ No deja de ser curioso como todo cambia sin que cambie nada... No puedo evitar pensar en el "uno entre rejas", el punto rodeado de otros tres, que en nuestros días lucen en cierta parte de la mano determinados tipos que han estado en la cárcel (Nota personal del más resabiado de los autores).

el ansia, el látigo y apalear sardinas, sino la cuchillada y el pistoletazo.

Existen tres grados dentro de la sociedad: Los aprendices, los compañeros, y los superiores.

Entre los *aprendices* se encuentran los *chivatos* (fuelles, soplonos) y *coberteras* que se dedican a espiar y atesorar información, mientras las *sirenas* se encargan de seducir a víctimas masculinas.

En el grado de los *compañeros* están los *floreadores*, que son los encargados de los robos, y los *punteadores* y *guapos*, cuyo trabajo consiste en apalizar, herir o incluso matar por encargo a la víctima que corresponda.

Para finalizar, en el grado superior están los *ancianos*, contables encargados de sacar las cuentas de lo que recauda cada grupo y hacer las partes correspondientes, los *maestros*, encargados de enseñar el arte del robo y del asesinato a postulantes y aprendices, y los *capataces*, los jefes del grupo, dependientes a su vez de *Comendadores*, jefes provinciales que a su vez obedecen al Gran Cofrade o Hermano Mayor, jefe absoluto de toda la organización. Ni que decir tiene que tanto los Comendadores como el Gran Cofrade pertenecen a las capas altas de la sociedad, para así mejor proteger a la organización que regentan. Al igual que en los tiempos de su fundación, las raíces de la Garduña hay que buscarlas en los tribunales de Justicia, entre los alguaciles mayores, entre los nobles poderosos y entre los cortesanos influyentes. Pues se dice, y es cosa que el lector haría bien en tener por cierta, que el Gran Cofrade tiene su residencia en la Corte, y está muy cerca del mismísimo Rey...

Es discreto el escribano, que entre las fuentes de las que nace la Garduña no cita al Santo Oficio. Pero como ni mi compadre ni yo tenemos a los Inquisidores, ni tenemos pelos en la lengua, diremos lo que hay que decir: que pocos serán los Garduños quemados, que tiene la hermandad brazo muy largo y hay palmas tatuadas en más sitios de los que uno se imagina...

Los beneficios que consigue la hermandad se dividen en tres partes: una, para el tesoro de la comunidad, de donde han de salir luego los fondos para los "gastos secretos" o de compromiso: básicamente, sobornos a diversas autoridades (letrados, jueces, gobernadores, alguaciles...). Que es cosa de mucho agradecer que un garduño que haya tenido un mal día de trabajo salga con bien de un juicio, y ya se sabe que la rueda de la Justicia, si tiene unto, gira siempre a favor del que la ha untado mejor... Prosiguiendo con nuestro discurso, que nos estamos apartando del tema, las segunda parte de las "honradas" actividades de los garduños se dedica a los gastos generales de la organización: mantener a los superiores y a los garduños que por alguna enfermedad o herida no pueden ejercer su oficio, y como todo buen galeno afirmará, que el cuerpo haya de

guardar reposo no es lo mismo que tenga que hacerlo, asimismo, el estómago... Por último, la tercera parte va a parar, evidentemente, en la bolsa de quien ha cometido la fechoría en cuestión, lo que no deja de ser justo. Los encargados de echar las cuentas son, como ya se ha dicho, unos contables que atienden en la garduña al buen nombre de *ancianos*.

Para quien le interese saberlo, los núcleos más importantes de la Garduña son Sevilla (el más importante con diferencia), Toledo, Madrid, Valencia y Córdoba. Pero no se me limite el lector a tales ciudades, que los brazos de la Garduña son muchos, algunos más gruesos, otros más finos. En estas fechas (entre 1591 y 1668) se dice que son más de 26.000 los garduños que campan a sus anchas por todas las Españas. Puede haber un grupo de la Garduña prácticamente en cualquier localidad. Es normal que, en los grupos pequeños, el *capataz* haga también las funciones de *maestro* y de *anciano*, pero por lo demás, sean muchos o pocos sus miembros, no dejan de ser garduños, y si alguien se mete con ellos no tardarán en venir hermanos de otros grupos mayores a cobrar las costas. La fama e importancia de esta hermandad es tanta, que en el habla de Germania se emplea la palabra "garduño" como sinónimo de ladrón.

Por si el lector tiene curiosidad, la Garduña desapareció como tal a principios del siglo XIX. Era ya una etapa de decadencia de la hermandad, prácticamente limitada a Sevilla, en la que, sin embargo, gozaba de gran influencia. El entonces Gran Maestre, Don Alonso Cortina, ya no residía en la Corte, sino también en Sevilla. Era un hombre minucioso que gustaba de guardar por escrito cumplida relación de los diferentes hechos delictivos que la organización había realizado bajo su mandato, junto con nombres, fechas... el sueño de cualquier fiscal. Y, evidentemente, pasó lo que tenía que pasar: más por casualidad que por destreza de la autoridad, esa crónica o relación de las actuaciones de la Garduña acabó, en 1821 en manos de la ley. Los escribanos del rey leyeron en detallada relación de los 1986 delitos cometidos por los garduños sevillanos entre 1816 y 1820. Gracias a ella se pudo dismantelar la organización, cuyos principales jefes fueron ajusticiados en la plaza mayor de Sevilla el 25 de noviembre de 1822.



ESTATUTOS U ORDENANZAS DE LA GARDUÑA

1º) Todo hombre valiente, de buena vista, de buen oído, persona ligera de manos y de pies, expedita en resoluciones, de edad madura, que quiera servir a la Hermandad, ya indicándole buenas operaciones, ya facilitando los medios para llevarlas a cabo, puede ser miembro de la Garduña.

2º) La Hermandad otorgará amparo a toda mujer que haya padecido por la justicia y que quiera encargarse de ocultar o vender los objetos que la Divina Providencia haya dispensado a la Hermandad. Estas mujeres pasarán a servir a los hermanos, con el alma y con el cuerpo.

3º) Los miembros de la Hermandad se dividirán así: *chivatos*, *postulantes*, *guapos* y *fuelles*. Las mujeres de edad servirán de *coberteras*, y las jóvenes y guapas de *sirenas*.

4º) Los *chivatos*, que aún no han aprendido a trabajar, sólo serán ayudantes de los antiguos y no podrán servirse de puñal sino en legítima defensa. Serán aposentados y mantenidos por la Hermandad, y recibirán 136 maravedises por día. Cuando algún *chivato* demuestre valor y talento en una arriesgada empresa, pasará a la categoría de *postulante*.

5º) Los *postulantes* vivirán en sus arbitrios y estarán encargados exclusivamente de los *eclipses* operados con buena mano por cuenta de la Hermandad. Por cada *eclipse* percibirá la tercera parte de su valor, pero de ella entregará un cuarto para las Animas del Purgatorio. De los otros dos tercios, uno se dedicará a tapan la boca y abrir la conciencia de la Justicia. Y el tercio que queda lo retendrá el *Gran Maestre*, el cual está obligado a residir en la Corte de España para cuidar del bienestar y de la seguridad de todos.

6º) Los *guapos* se encargarán de las *desapariciones*, *enterramientos*, *viajes*, *baños* y *bautizos*. Estas últimas operaciones podrán ser encomendadas, bajo su responsabilidad, a los *postulantes*. Los *guapos* percibirán un tercio de sus ganancias para el sostenimiento de los *chivatos*, y lo que quieran dar para las Animas del Purgatorio. El resto del producto de las operaciones se distribuirá como ordena el artículo 5º.

7º) Las *coberteras* percibirán el diez por ciento de cuantas operaciones realicen, y las *sirenas* seis maravedises por cada ducado ingresado en la caja de la Hermandad. Todos los regalos que recibieren de los señores nobles y de otros individuos les pertenecen exclusivamente.

8º) El *capataz* o jefe de provincia será elegido entre los *guapos* que lleven por lo menos seis años de servicios o que sean beneméritos de la Hermandad.

9º) Todos los *garduños* han de estar decididos a morir *mártires* antes que *confesos*, so pena de ser degradados, expulsados de la Hermandad y, si fuese preciso, perseguidos y muertos por ella.

ALGUNA GEOGRAFÍA DE LA CARDA...

Como les hemos hablado a voacés de cómo somos los de la Carda, bien estará que, tras tan largo parlamento, les digamos donde encontrarnos, ya sea porque tengan necesidad de nosotros... o porque quieran evitarnos.

HABLANDO EN GERMANÍA

- * **Asturiano:** *Guañino*.
- * **Madrileño:** *Ballenato*.
- * **Sevilla:** *Babilonia Castellana o Moderna, Cairo Español, Chipre de los Valientes, Mare Magnum, Nínive*.
- * **Sevillano:** *Jabonero*.
- * **Toledano:** *Berenjenero*.

Si hay una capital del delito y de la picaresca, sin duda alguna está en el Infierno. Pero si hay dos, busquen sus mercedes en Sevilla, que ni el más pecador quedará defraudado.

La aristocracia de la carda sevillana se reúne en el Patio de los Naranjos, que flanquea la Catedral y que suele ser aduana de jefes de banda, asesinos a sueldo y echacuervos de altos vuelos, de los que prefieren engaratusar a nobles y poderosos antes que a muertos de hambre, que puestos a mover la lengua, aunque sea trabajo poco trabajoso, es mejor hacerlo de tal manera que se consiga el máximo de los provechos.

Tal lugar no está elegido por capricho ni de manera ociosa, que si se tienen malas cartas y la corchetería se asoma demasiado, no hay más que retraerse en la antana para librarse de los grillos y del estaribel. Otros miembros de la germanía, de menores pretensiones y peor calidad, han de conformarse con el Corral de los Olmos, situado entre la Torre del Oro y el Palacio del Arzobispo. Y lo más tirado de la delincuencia se esconde miserablemente en el Arenal, más allá de la puerta de Triana, barrio donde la gente honrada es bien poca, y se dice que los burdeles, los garitos ilegales y las tabernas abundan más que los corrales de vecinos. Allí está el Malbaratillo, donde se compra muy barato lo que allí se vende, y el vendedor siempre saca beneficio, pues ningún dinero ha pagado por ello. Y el buen entendedor, que entienda.

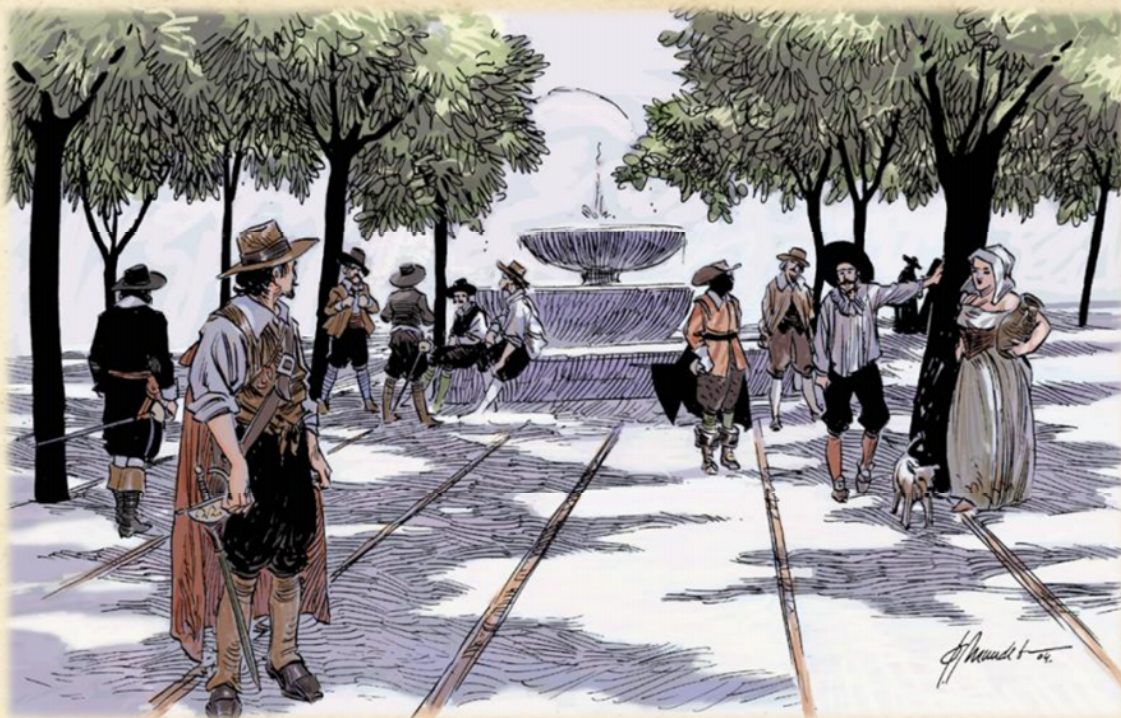
Evidentemente, no todo el pecado se acumula en Sevilla, que es enfermedad común (en mayor o menor medida) de todas las ciudades de las Españas y del mundo, que el mal no distingue nacionalidad ni condición. Ya que estamos de avisos, huyan vuestas mercedes, si no son gente germanesca, de la Puerta del Sol y de la Plaza de los Herradores, en Madrid; de los alrededores del Azoguejo⁷ de Segovia; de la plaza del Zocodover y las Ventillas en

⁷ El acueducto (N. de los AA.).

Toledo; del Corrillo y el Prado de la Magdalena en Valladolid, del Rollo de León, de la plaza del Potro en Córdoba, de las Almadrabas y el Compás de Sevilla, de los Percheles de Málaga, de la Olivera de Valencia, de la Rondilla de Granada, de la Playa de Sanlúcar o de las gradas de la vieja catedral de Barcelona. Que en todos esos lugares encontrarán las gentes cuya cumplida relación de sus modos y hechos ponemos punto final aquí.

En aquellos tiempos la capital de las Españas era un lugar donde la vida había que buscársela a salto de mata, en una esquina, entre el brillo de dos aceros...

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste)





LA JUSTICIA DEL REY

Mucho nos pesa, pero es bien sabido que para explicar correctamente algo preciso es contarle todo, y no hay cara que no tenga su cruz. Así que quedaría cojo nuestro tratado si, además de hablar de la jacaranda, no hablásemos también de la gurullada y de sus compadres: los encargados de velar por que se cumplan las leyes. Pero no se extrañen si se encuentran tantos más asesinos, embaucadores y ladrones en este lado del camino que en el otro, que a veces los lobos gustan de esconderse entre los perros que han de proteger a los corderos...

HABLANDO EN GERMANÍA

- * **Alguacil:** Abrazador, Barrachel, Guro, Oficial de la palma, Posta, Sobresalto.
- * **Alguacil Sobornado:** Alguacil de manga.
- * **Apresar:** Trinchar.
- * **Confidente habitual de la Justicia:** Acechador.
- * **Corchete:** Aferrador, Agarrador, Alacrán.
- * **Juez:** Avisado, Baldo.
- * **Licenciado en leyes (Abogado defensor):** Alivio, Amparo, Santo.
- * **Procurador:** Albanir, Buscarruidos.
- * **Preso:** Angustiado, Apiolado.
- * **Relator (Abogado encargado de informar al juez de la relación de los autos sobre un proceso.):** Balanza.

"En cuanto a mí, sigo sin progresos en el eterno pleito sobre la Torre de Juan Abad, lidiando cada día con esta justicia venal y miserable que, harto de poner abortos en el infierno, tuvo a bien darnos Dios. Y os aseguro, capitán, que nunca vine frente a tanto bellaco como el que se encuentra en la plaza de la Providencia."

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda)

JUSTICIA EN EL SIGLO DE ORO

Cuando el pícaro y tacaño Don Pablos asegura que de los "rigores de justicia, de que hombre no se puede defender", habla por boca de la mayoría de sus contemporáneos, pues tal es la visión que el común de las gentes tiene de tan complicada maquinaria que representa la justicia real. Y aunque existen, no hay que dudarlo, jueces graves e imparciales, siempre parecen ser más los inmorales y sobornables, que ya se sabe que lo malo siempre se nota más que lo bueno.

El juez (más conocido como alcalde), se encarga de dictaminar el fallo de los pleitos y juicios, aunque su poder de veredicto y sentencia raye en la omnipotencia (como veremos más adelante). Existen diversas categorías de jueces, conforme la localidad o territorio que les compite. Son, por orden de importancia y tamaño de su jurisdicción, *alcaldes de aldea*, de *villa* y, finalmente, de *casa y corte*, cuya autoridad incumbe única y exclusivamente a Madrid y al territorio que lo rodea (léase, cinco leguas a la redonda⁸).

El siguiente peldaño en la escala jurídica lo representa el Corregidor, protagonista de tantas comedias a la vez que representante de la autoridad del Rey en los municipios y villas del reino. Es pieza central de la administración real y aunque puede ejercer como alcalde en algunas causas civiles y criminales no es ese su terreno, ya que se ocupa, principalmente, de revisar las sentencias de los alcaldes del municipio a su cargo y de defender la integridad de la justicia real, tarea ardua donde las haya, que no son moco de pavo los excesos que se cometen amparándose en los fueros especiales del

⁸ Que vienen a ser, para entendernos, unos 27,5 km (N. de los AA.).

clero, de nobles y de otras autoridades locales. Junto al Corregidor, codo con codo, nos encontramos a los tenientes de corregidor, "asesores legales" de la época que pueden —y suelen— convertirse en manipuladores en la sombra y, de paso, en los verdaderos gobernantes de la región. Tampoco podemos olvidar nombrar a los siempre denostados alguaciles, aunque no tenga prisa el sufrido lector, que tiempo tendremos en mentarle los cuernos al Diablo.

Por encima del Corregidor se encuentran las Reales Chancillerías de Valladolid y Granada, los dos desusados tribunales de apelación del Reino dedicados especialmente a escuchar y librar los pleitos en materias de hidalguía, que poseen además ciertas competencias de seguridad en las ciudades en las que se asientan, lo que conlleva, como el avisado lector habrá supuesto, multitud de enfrentamientos con los Corregidores de Valladolid y Granada, siempre celosos de sus poderes y atribuciones, *pecata minuta* si los comparamos con los permanentes conflictos entre chancillerías y tribunales eclesiásticos e inquisitoriales, especialmente en temas tan delicados como las competencias exclusivas del Santo Oficio en determinados delitos o la inmunidad jurídica en el interior de iglesias y monasterios (ya conocen vuestras mercedes más que de sobra la especial predisposición del delincuente a "acogerse a sagrado" en determinadas circunstancias bien poco sacras).

Desde hace décadas, las chancillerías se han transformado en simples administradores de todo este enmarañado sistema jurídico, ayudadas por las Audiencias de Galicia, de Sevilla (llamada de los Grados) y de Canarias (o de las Siete Islas), y de

poco más sirven, y mucho menos como tribunales de apelación, que la mayor parte de los litigantes prefieren presentar sus reclamaciones directamente ante el Consejo Real, el órgano superior de justicia de Castilla —y, por tanto, de las Españas—. Pero ponga especial atención el litigante, y reflexione sobre la importancia de sus reclamaciones, que no se puede presentar recurso de apelación de cualquier pleito de tres al cuarto, que deben ser procesos verdaderamente importantes, como pleitos por mayorazgos o querellas entre ciudades, ya que quien presente la reclamación debe pagar previamente una cantidad de dinero exorbitante (y, para que voacés lo entiendan, hablamos de cómo mínimo tres millones de maravedíes, que ya es hablar). Esa respetable suma sólo la recuperará si le sale favorable la sentencia, que de no ser así el Consejo, sabiamente, se queda con el sonante, que son muchos los gastos y mayores los trabajos.

Aparte de todo ello, el Consejo Real de Castilla se encarga de resolver otro tipo de conflictos, como las diferencias que surgen entre las diferentes chancillerías y audiencias, o entre ellas y los tribunales eclesiásticos, a la que par que controla la Mesta, provee las cátedras de las Universidades de Salamanca, Alcalá y Valladolid, otorga las licencias para imprimir libros y algunas cosas más que los autores, en su ignorancia, prefieren dejar para mejor ocasión.

Háganos caso vuestras mercedes, y olviden la tan tediosa cháchara de este par de cuevachuelistas que poco saben: si andan con problemas con la Gura y les quiere dar conversación el avisado, la mejor defensa que se puede tener no viene de los licenciados, sino de las piernas, que en ocasiones una buena huida es mano de santo...



EL PROCESO JUDICIAL

Algo de razón tienen este par de pícaros que nos interrumpen, pues esta implacable y ciega justicia se basa en la firme creencia de que todo acusado es culpable hasta que no demuestre lo contrario, que algo habrá hecho para que los representantes de la ley lo detengan, y que cuando el río suena, es que agua lleva. Por ello no son pocos los que piensan de que la mejor defensa frente a una acusación real o falsa... es una rápida huida.

La primera fase del proceso es la llamada *sumaria* o *de iniciación*, donde se tratan de aclarar las circunstancias y hechos que rodearon al delito, mediante una investigación ordenada y controlada por el juez, que intenta recabar todas las pruebas posibles. Si las pruebas reunidas presentan los suficientes indicios como para declarar culpable a una o varias personas, se ordena auto de prisión contra el presunto culpable, más que nada para evitar que huya durante el juicio⁹. Para tratar de atajar el problema de las fugas (que, como hemos dicho al principio, era para el común de los mortales la única solución sensata ante una orden de prisión), en 1611 empezaron a redactarse las llamadas *requisitorias*, relaciones con los nombres y señas de los criminales buscados, fugados o desterrados de una ciudad que se mandan al resto de ciudades importantes del Reino, para que el Corregidor y sus alguaciles estén sobre aviso, y, si es posible, apresen y envíen al criminal de vuelta. También es cierto que la eficacia de tales requisitorias no es mucha, pero ya se sabe que la intención, la mayor de las veces, es lo que más cuenta...

Si el sospechoso está desde el principio en las garras de la justicia, no puede o no quiere escapar o, en caso de hacerlo, es apresado por los corchetes y alguaciles del rey, comienza el verdadero pleito, un calvario largo y tedioso para el reo, al que se le niega desde el principio todo conocimiento sobre las causas de su detención y las denuncias que recaen sobre él. El preso sufre poco después de la detención un primer interrogatorio, aunque rara vez se le llega a torturar (al menos en esta primera fase del proceso, que tiempo hay para todo, no se impacienten voacés) y se embargan todos sus bienes, que más tarde se podrán utilizar para pagar los costes del juicio, las posibles penas pecuniarias e indemnizaciones, y los gastos tanto de manutención del preso como de defensa (que todos los reos tienen derecho a ser defendidos por algún procurador

o abogado para tratar de contrarrestar los abusos y alteraciones de la ley, que no son pocos).

...y no olvidemos que este embargo también permite al juez conocer de antemano de cuanta pecunia y bienes dispone el apiolado y, por tanto, hasta cuanto es capaz de pagar en caso de multa, lo que era más importante de lo que parece, como adelante se explicará.

La siguiente fase es el llamado *juicio plenario*: se presenta una acusación formal contra el reo y se le da la relación de los cargos que existen contra él. La defensa puede contrarrestar estas denuncias presentando documentos, pruebas y testigos que demuestren la inocencia del reo, y la acusación, a continuación, actúa de forma similar pero en el sentido contrario, tratando de señalar su culpabilidad. Todo esto periodo puede durar seis meses o más, ya que se trata de reunir el mayor número de pruebas o documentos y de interrogar a todos los testigos, tarea ésta del juez que la lleva a cabo en secreto con la única presencia de un procurador por parte de la defensa y otro de la acusación. Finalizada esta fase, si la acusación no ha conseguido reunir las suficientes pruebas que permitan declarar culpable al sospechoso, se puede pedir al juez que el acusado sea sometido a tormento¹⁰. Este el momento que suele decidir si el proceso tendrá buen fin para el procesado o no, ya que los que consiguen resistir la tortura sin decir más que nones tienen una gran posibilidad de ser declarados inocentes o de sufrir una pena menor.

Terminado el juicio plenario y el tormento, sólo cabe dictar sentencia, potestad exclusiva del juez, basándose en las actas del proceso y en su libre voluntad, facultad esta última tremendamente importante en la Justicia de estas nuestras Españas. Que a diferencia de lo que sucede en países de herejes, la palabra de un juez es sagrada y aunque todas las pruebas griten bien a las claras la inocencia del apresado, el letrado puede declararlo a pesar de todo culpable (o viceversa), aunque claro está que su prestigio no dejará de verse resentido en el caso de cometer una injusticia evidente. Pero honras hay, por un lado, bien sensibles de los untos de sonante, y por el otro, si el sospechoso es castigado con una multa o el embargo de sus bienes, el juez recibe un porcentaje de la cantidad conseguida de tal modo... Y los que esto escribimos no decimos más, que ya hemos dicho mucho, y dejamos a vuestras mercedes que rumien para sí la verdadera profundidad de esta última frase, que es no es poca.

⁹ Aunque la verdad es que la presencia del sospechoso no es muy necesaria, que para los casos en los que el acusado halla tomado las de Villadiego existe el juicio *en rebeldía* o *en absentia*, celebrándose igualmente el proceso pero retrasando la ejecución de la sentencia hasta dar con el fugado (N. de los AA.).

¹⁰ Excepto si se trata de nobles, menores de catorce años y mujeres embarazadas, que estaban exentos del mal trago, aunque jueces hay que se olvidaban de tales zarandajas si así les place o les sopla el viento (N. de los AA.).

TORTURAS MÁS COMUNES

Botón de fuego: torturar al prisionero con un hierro candente cuya extremidad tiene forma de botón.

Empulguera: se aprisionan los dedos pulgares del preso y se les aprieta hasta que reo termina confesando (o se le quiebran las falanges).

Mancuerda: se ata al reo con cuerdas y se le van dando vueltas a las ligaduras hasta que el preso confiese. Es un tormento que pone en gran peligro la vida del reo.

Pringar: consiste en azotar primero al preso y después untarle sobre las llagas tocino derretido, para luego acercarle el calor de una antorcha. La carne del desgraciado se asa. Literalmente.

Tormento de agua: atar al preso y cubrirle la cara con un paño de gasa fina. Luego taparle la nariz y obligarle a tragar agua, con lo que el paño se hunde hasta lo más profundo de la garganta provocándole una fuerte sensación de ahogo. A este tormento se le llama también *ansia de toca*.

Tormento de cuerda: se atan los miembros del preso con cuerdas y se estira o se le balancea para provocarle dolor.

Tormento de potro: Se coloca al preso sobre un potro (un aparato de madera) y se le comienza a dar golpes (a *burrajearlos*) hasta que confiese sus crímenes. Al aparato también se le denomina *burro*, *confesionario*, *cuna*, *jumento sardesco*, *parrillas* y *publicación*.

Tratos de cuerda: Se ata la mano del preso por detrás y se levanta en el aire, dejándole caer después de repente, pero evitando que llegue al suelo. De esta forma, los hombros están a punto de descoyuntarse y el dolor es terrible.

Zambullida: Es una tortura típica de las galeras. Se trata de meter la cabeza del preso debajo del agua hasta que diga lo que sabe.

NOBLES

Aunque se trate de un simple hidalgo, ningún noble pueden ser detenido formalmente si no se obtiene previamente una Real Cédula. En el caso de que el sospechoso sea un Grande de España la cosa ya va a mayores, pues el Corregidor o la Sala de Alcaldes que quieran detenerlo y acusarlo han de consultar antes al Consejo de Castilla, que a su vez debe elevar su petición ante Su Majestad el Rey, que es, al final, el que decide la detención o no, basándose normalmente en privanzas y amistades. De todas formas, los nobles no pueden sufrir ninguna pena que les acarree deshonor, que una cosa es castigar y otra dañar la honra, y en ese saco se incluyen azotes y galeras, y prisión en cárceles comunales, que para ello están los calabozos separados, si es que no se dicta que sean retenidos en su propia casa o en la de un alguacil, bajo una vigilancia más o menos estricta. Y si finalmente se les condena a muerte, nunca podrán ser ahorcados o sufrir garrote, que nada hay más bellaco que enseñar la lengua y ponerse morado ante el respetable: un noble sólo puede ser degollado por atrás o decapitado, como gusten vuestras mercedes.

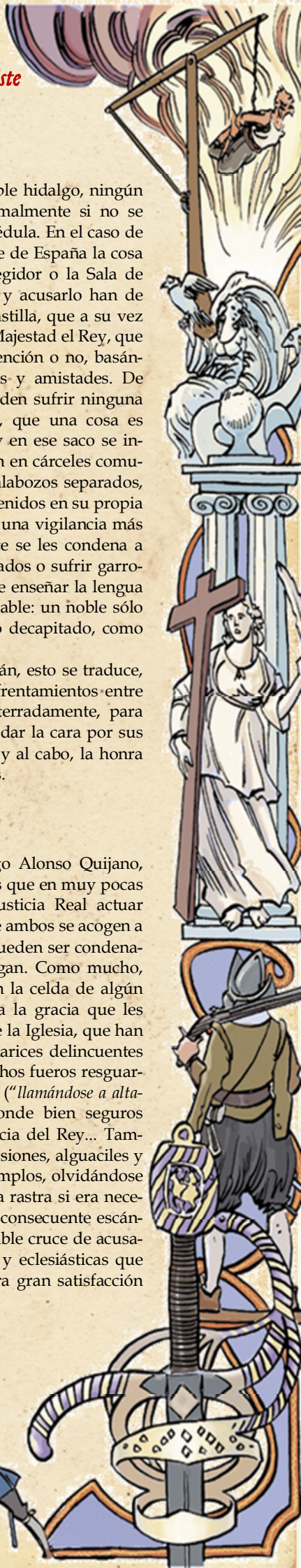
Como los lectores imaginarán, esto se traduce, en la práctica, en cientos de enfrentamientos entre nobles y justicias, abierta o soterradamente, para defenderse ellos mismos o para dar la cara por sus criados o servidores, que, al fin y al cabo, la honra de uno se refleja en sus sirvientes.

CLERO Y ESTUDIANTES

Como diría el buen hidalgo Alonso Quijano, con la Iglesia hemos topado, y es que en muy pocas ocasiones se le encarga a la Justicia Real actuar contra clérigos o estudiantes, que ambos se acogen a la justicia eclesiástica, y nunca pueden ser condenados a muerte, hagan lo que hagan. Como mucho, serán encerrados de por vida en la celda de algún monasterio de clausura. Maldita la gracia que les hacen a los justicias los fueros de la Iglesia, que han de ver como ante sus mismas narices delinquentes de toda índole se escudan en dichos fueros resguardándose en iglesias y conventos ("llamándose a *altana*" lo llaman los bellacos), donde bien seguros están, frente al brazo de la justicia del Rey... También es cierto que en muchas ocasiones, alguaciles y corchetes entran a saco en los templos, olvidándose de sotanas y cruces, y sacan, a la rastra si era necesario, al criminal provocando el consecuente escándalo en la ciudad y un interminable cruce de acusaciones entre autoridades civiles y eclesiásticas que nunca acaban de resolverse, para gran satisfacción de las gentes de la Carda.

FUEROS Y PRIVILEGIOS ESPECIALES

La sociedad del Siglo de Oro es una sociedad estratificada y clasista, incluso entre los presos y delinquentes, que no todos ellos son tratados de igual forma por la justicia. Grupos y gentes hay que no carecen de privilegios especiales incluso en el caso de ser declarados sospechosos de un delito.



MILITARES

Otros que tal bailan son las gentes de la milicia. Ya se trate de soldados veteranos o bisoños recién alistados no faltan entre ellos los que, amparados en sus fueros, cometen mil y una tropelías en las ciudades. Como ejemplo podemos hablar, sin ir más lejos, de la propia Guardia del Católico Rey Felipe IV, cuyos crímenes y delitos se remiten directamente a sus superiores para que los juzguen los altos cargos del ejército, dependientes del Consejo de Guerra, y según las normativas militares mucho más benevolentes con sus "cachorros" de lo que sería nunca la justicia civil. O los militares tullidos que regentan garitos, que convierten persona y local en terreno castrense cuando las cosas les vienen mal dadas. O la epidemia de soldados pretendientes y desocupados de las ciudades, que a la mínima se amparan en el fuero militar y a los que a lo máximo que puede aspirarse a hacer con ellos es expulsarlos unos años de las villas o encarcelarlos durante un tiempo en cárceles militares (que varias hay en la Villa y Corte), verdaderos centros de recreo más que penitenciarias, que rara vez conocerá un soldado revoltoso una cárcel auténtica, a excepción de los militares verdaderamente peligrosos a los que se les retiran grados y honores y se mandan lindamente a la cárcel correspondiente como al resto de los mortales.

Como habrán comprendido ucedes, las disputas entre el Consejo de Guerra y el de Castilla son el pan nuestro de cada día, y aunque corregidores y alcaldes tienen la obligación de entregar al Consejo de Guerra a cuanto soldado hayan arrestado, muchos son los que hacen oídos sordos a las leyes y procuran juzgarlo rápido y corriendo, que ya habrá tiempo luego de arreglar los problemas cuando el preso cuelgue de una cuerda.

Cosa parecida le sucedió a cierto soldado veterano, de mal nombre Capitán Alatríste, que por deudas y carcer de quien por él abogase terminó en la Cárcel de la Corte¹¹, en lugar de ser recluido en sitio más desahogado...

DIPLOMÁTICOS

Hablemos en último lugar de los embajadores y otros representantes de naciones extranjeras, que gozan sobre sus personas y la de sus sirvientes de

inmunidad diplomática, y que han llegado a pretender en no pocas ocasiones impedir incluso que los justicias pasen ante sus embajadas con los atributos de su autoridad. Y no son precisamente pocos los que llevan sus privilegios hasta donde les da su real gana, acogiendo a delincuentes en su casa o, en el colmo de la poca vergüenza, acuñando moneda falsa en el interior de sus mansiones a pesar de que las leyes sean en esto muy claras y meridianas: la inmunidad diplomática afecta únicamente a la persona y casa del embajador, no la de sus criados y mucho menos las calles que rodeaban la embajada.

ALCALDES, ALGUACILES Y CORCHETES

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

*"—¡La gura!... ¡La gura! —voceó alguien.
En la esquina se oía bullicio de alguaciles y corchetes. Sonaron voces de téngase a fe, téngase que yo lo digo, y luego los consabidos gritos de favor a la Justicia y al Rey."
(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre)*

En la mayor parte de las ciudades del reino de Castilla la seguridad corre a cargo del Corregidor, excepto en la Villa y Corte, cuyas competencias se reparten de forma desigual entre el Corregidor y la Sala de Alcaldes de Casa y Corte¹². Y ya que en cada ciudad, villa y pueblo de estas Españas, cada uno hace de su capa un sayo, y cada Corregidor dispone a su manera de los hombres con los que cuenta, veamos paso a paso como se estructura la seguridad y la vigilancia en Madrid para que sirva como ejemplo a usar en el resto de ciudades.

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

¹¹ Se equivocan estos dos pillastres de Rinconete y Cortadillo, como le ocurrió en su momento al insigne autor de las novelas, pues difícilmente el capitán pudo estar preso en una cárcel que no se construiría hasta varios años después. Donde si estuvo Alatríste fue en la Cárcel de la Villa, como corrige el propio Pérez-Reverte en la pág. 200 de *El Caballero del Jubón Amarillo* (N. del C.).

¹² Y decimos desigual porque los alguaciles siempre rendirán antes cuentas a la Sala que al Corregidor del Rey (N. de los AA.).

a escoger, vamos a quedarnos con aquellos que son más conocidos e importantes:

ALCALDES DE CASA Y CORTE

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

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

ESCRIBANOS DEL CRIMEN

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

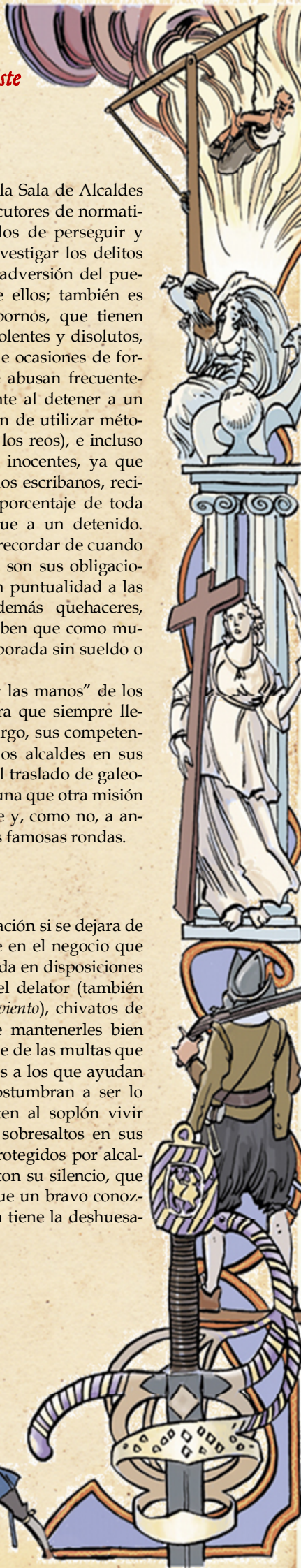
ALGUACILES

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

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

DELADORES

Harto coja quedaría esta relación si se dejara de citar una figura muy importante en el negocio que nos ocupa, pese a no estar recogida en disposiciones u ordenanza alguna. Se trata del delator (también llamado *canario*, *soplón*, *fuelle* o *viento*), chivatos de los alguaciles que a cambio de mantenerles bien informados, reciben un porcentaje de las multas que se les imponen a los delinquentes a los que ayudan a detener, unas multas que acostumbran a ser lo más altas posible y que permiten al soplón vivir relativamente bien. Para evitar sobresaltos en sus vidas, los delatores suelen ser protegidos por alcaldes y alguaciles, especialmente con su silencio, que puede ser bastante perjudicial que un bravo conozca el nombre de quien tan suelta tiene la deshuesada...



LA RONDA



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

La función principal de la ronda es *"punir, castigar, estorbar e impedir"* el crimen en el cuartel, para lo que se vigilan las calles y se visitan posadas (que no pocas hay que son en realidad burdeles ilegales), garitos, mancebías, tabernas, bodegones e incluso las iglesias durante las grandes festividades religiosas, como el Jueves y Viernes Santos, Navidad, Reyes y la noche de San Juan. Su recorrido y horario no es fijo, sino que transitan por donde *"pareciere más conveniente y más necesario"*, especialmente en los barrios altos, como Lavapiés, el Rastro, Vistillas, la plazuela de Antón Martín, la Plaza Mayor, Puerta Cerrada, el Prado y San Jerónimo. Tienen especial cuidado cuando realizan la ronda cerca del Alcázar Real, y visitan en él *"todo lo bajo de patios, zaguanes, cocinas y oficinas"*, ya que el resto, el interior y escaleras arriba, es competencia exclusiva de la Guardia Real. En algunas ocasiones incluso llevan a cabo rondas *paradas*: los alguaciles se apostan en lugares estratégicos (como la Plazuela de San Martín, mentideros, Playa Mayor, Puerta de Guadalajara, Plaza de la Cebada y Puerta Cerrada), ocultos y apostados, observando a todo aquel que pase por su vera.

En el caso de que la ronda se tope con algún *malentretenido*, y tras darle el alto con la fórmula pertinente (*¡Teneos a la Justicia!* o *¡Teneos al Rey!*), se le pregunta al sospechoso el motivo de andar de noche por la ciudad, cuál es su domicilio (ya fuera casa particular o posada), que armas porta, y cuál es el contenido de sus faltriqueras o bolsos, que son registrados, si no satisface con sus respuestas, para

comprobar si llevaba encima uñas, ganzúas y demás instrumentos prohibidos. Se conoce como *malentretenidos* a aquellas personas que vagan por las calles de noche sin motivo aparente o a hombres conversando con mujeres (o viceversa), que bien sospechosos son de relaciones ilícitas y pecadoras. También son (o deberían ser) parados e interrogados por la Ronda los portadores de armas prohibidas (o que no lo estén, pero sean llevadas de manera que induzcan a pensar que se desean usar con intenciones poco pacíficas) y a los grupos con más de dos hombres.

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

GRILLETES Y OTROS

Para sujetar (y a veces para castigar) a los presos se suelen utilizar:

Cepo: formado por dos vigas gruesas con varios agujeros donde se sujetan los pies del preso y en ocasiones también su cuello. Se trata más de una forma de castigo que de custodia, y suele utilizarse para castigar a los deudores.

Esposas: grilletes que unen las manos del preso. También se denominan *guardas* o *manetas*.

Grillos: dos grilletes o anillas de hierro unidas con un perno o cadena. Se colocan en los pies del preso para que no pueda correr, ni tan siquiera andar deprisa. Normalmente se fabrican en Vizcaya. También se les denomina *anillos*, *botinicos vizcaínos*, *brete*, *casca-beles*, *charnietos*, *eslabones*, *manillas*, *trabas*.

Guardamigo: grillete que se pone a un reo en el cuello para evitar que pueda bajar la cabeza y obligarle a que la mantenga estirada. También se utiliza como método de tortura. Otro nombre es *alzacuello*.

Pie de amigo: grillete que se coloca en las dos manos del preso y se une mediante una argolla o una barra fija (mástil) con otro grillete en el cuello.



GRILLETES
Y OTROS

CASTIGOS Y PENAS

Y ahora si que acabamos, que sin duda estarán hartas sus vucencias de tanta charla, y toda ella de corrido, y sin remojar la garganta, que no hay mejor manera de hablar que irle dando besos al jarro, que sin tener que coger una zorra, nadie se ha muerto por mascar a lo pío. Y buena falta les hará refrescar el gazzate, que mal trago es el hablar del castigo que espera a los que se dejen atrapar por la gurullada...

HABLANDO EN GERMANÍA

- * **Ahorcar:** Desjarretar el tragar, Empicotar.
- * **Azotes:** Aderezos, Colorados, Disciplinas, Jubón.
- * **Cárcel:** Arresto, Ataúd, Banasto, Banco.
- * **Galeras (condena):** Apalea Sardinas, Gurapas, Pesca de los atunes.
- * **Galeote:** Ajos, Apaleadores.
- * **Verdugo:** Bajo, Jinete de gazzates.

DESTIERRO

Es una de las condenas más comunes de estos nuestros tiempos. Se trata de la expulsión del criminal de la ciudad donde se cometió el crimen¹³, por un tiempo determinado, habitualmente cuatro años, o incluso de forma definitiva, aunque no es un caso

¹³ En Madrid también cubre su jurisdicción, que son, como ya hemos dicho tres veces, cinco leguas a la redonda (N. de los AA.).

muy común. Los alguaciles de la ciudad tienen la obligación de llevar al condenado hasta el límite de la urbe y dejarlo marchar allí, pero, lamentablemente para los justicias, la pena se quebranta con harta facilidad, al ser muy difícil poder controlar a un desterrado, que puede simplemente cambiar de identidad o esperar un tiempo prudencial para volver tras olvidarse su crimen; para evitarlo, muchos corregidores tienen por buena costumbre ofrecer pingües recompensas a los que delataren o apresaren a desterrados, que por reincidentes suelen ser multados o incluso llevados a apalea sardinas, es decir, a galeras.

Nada impide, además, que alguaciles, alcaldes o corregidores prescriban destierro obligatorio, sin juicio previo, sobre una o varias personas como media cautelar para evitar males mayores (especialmente entre los gitanos, que suelen ser expulsados nada más asentarse en una población).

AZOTES

Castigo habitual en la España del Siglo de Oro, los azotes se dan casi siempre en público, lo que une al dolor la deshonor de verse azotado ante el prójimo. Por todo ello, el castigo también recibe el nombre de *vergüenza*, que suele ser lo más difícil de soportar en estas Españas nuestras, donde todo es renombre y apariencias...

Aunque mi amigo Rinconete y el que suscribe opinamos que la vergüenza, poca o mucha, le importará un ardite al que sufra la pena de cuatrocientos o más azotes, que salir vivo de ellas es más difícil que conseguir en una bodega vino barato sin bautizar...

De este trago se libran los que gozan de privilegios y fueros especiales, como los nobles, que ya se ha dicho que no son ni torturados ni azotados; y también los delincuentes más jóvenes, que para ahorrarles tan temprana vergüenza se les suele azotar dentro de la cárcel, lo que llaman *arrimar a la albadilla*.

El preso que va a ser azotado, el *disciplinante*, sale de la cárcel muy de mañana, tocado con una *coroza* (un capirote de papel engrudado usado como señal de afrenta, llamado también *obispa*), montado en una mula o burro. Lo acompañan en grotesca procesión otros presos (que así se ahorran esfuerzos), multitud de alguaciles, el verdugo y un pregonero (el *chillador*). Éste último va recitando los delitos del preso, y cada vez que termina la lista con la fórmula "*Quien tal hace que tal pague*", el verdugo descarga un azote en la espalda del reo, y no pocos son los que *pagan el canto* al pregonero, que sobornado de esta forma trata de alargar lo más posible la relación de delitos para que las espaldas descansaran más tiempo entre azote y azote. La comitiva *pasea por las acostumbradas*, determinadas calles, siempre las mismas, que forman el recorrido habitual de cada ejecución pública.

CÁRCEL

Se puede estar en la cárcel como castigo en sí mismo (tal es el caso de delitos menores, como deudas) o en espera de cumplir una pena mayor (como puede ser el caso de galeras o una sentencia de muerte). En germanía la cárcel recibe los nombres de *ataúd*, *bolsón de la horca*, *caponera*, *casa de los pecados*, *casa de poco pan* o *cesto de culpas*. En ella los presos están gobernados por un alcaide de cárcel (el *banastero* o *bedo de ran*), que tiene a su cargo la guarda y custodia de los presos, ayudado por los vigías o guardias (también llamados por mal nombre *bastoneros* o *cabos de guaita*), que acostumbran a ir armados con un grueso bastón o garrote.

Una vez dentro, el preso es cacheado en busca de armas u otros objetos ocultos en sus ropas o cuerpo. Luego se le lleva a su calabozo (el *brete*, la *bruna* o la *cama*), a no ser que sea un tipo realmente importante (ya que será llevado a un calabozo especial, los llamados *aposentos criminales* o *salas de los linajes*), que sea particularmente peligroso (para los que hay calabozos de seguridad, las llamadas *cámaras de hierro*, *secretas*, *pallazas* o *galeras viejas*, especialmente famosas las de la cárcel de Sevilla), o que esté condenado a muerte (en cuyo caso será encaerado durante tres días en una cámara especial, o en



la enfermería si la cárcel no dispone de tal, donde recibirá la visita diaria de dos padres confesores). Mientras camina hacia el calabozo, los carceleros van diciendo en voz alta los delitos que ha cometido.

Una vez instalado, todo lo que desee el preso tendrá que pagarlo previamente, que aquí todo tiene un precio, desde la comida del bodegón de la cárcel, hasta la cama, el agua, las velas, los naipes y ciertos privilegios, como ser liberado de grilletes durante un tiempo o permitir el paso al interior de rameras, muchas de las cuales tienen a sus rufianes encarcelados y pagan de esta forma su sustento en el interior. Y la lección la aprenden bien pronto, que nada más entrar, deben pagar el tributo del *aceite* (una especie de pago, llamada también la *patente*) a las *avutardas* (presos antiguos): para ello, los presos antiguos envían a los *copillillas* (presos bajo sus órdenes) para cobrarles. Ese dinero se reparte a medias entre las *avutardas* y el portero de la cárcel. Además, los recién llegados han de pagar otro impuesto: el *calabozaje*, para los guardianes. De no hacerlo se arriesga a ser instalado por unos días en las *pallazas*.

En esto de los sobornos es famosa la cárcel de Sevilla: en ella haya tres puertas, la llamada Puerta de Oro, la más cercana a la calle, la de Cobre y la de la Plata. Los presos que llegan deben sobornar a los vigilantes y según la cuantía del soborno, son pasados por la Puerta de Oro, que conduce a los mejores calabozos, por la de la Plata o por la de Cobre, que es, como se puede suponer, donde están los calabozos más sucios y asquerosos. Según Mateo Alemán, existen muchos tipos de calabozos, al menos en Sevilla, como son:

EL INTERIOR DE UNA CÁRCEL

Las cárceles del Siglo de Oro, en general, se construyen en los centros de las ciudades, para dar ejemplo a los que quieran tomar el mal camino. La única diferenciación que se concede a los presos es el estamento y el sexo. Los más peligrosos son encerrados en aposentos aislados con cadenas, grillos y esposas (la cárcel secreta, donde también son enviados los presos más rebeldes e incorregibles); el resto pueden salir al patio y gozan incluso de luz solar en sus celdas, que acostumbran a ser una gran nave con jergones individuales, hacinados los reos entre una absoluta falta de carencia de higiene y de asistencia médica, lleno de ratas, donde se contagian y se propagan fácilmente las enfermedades, a pesar de que suele haber una enfermería.

En las cárceles están los cuarteles (naves grandes donde se acumula la mayoría de los presos), aposentos (para el personal de la cárcel), encierros (calabozos con luz natural), calabozos (celdas en los sótanos, sin luz natural), sala de los linajes (para presos nobles), mansión para las mujeres, sala de confesiones, cámara de tormento, corralón, patio del desahogo (con una fuente para lavar) y una enfermería, que acostumbra a llenarse de enfermos, reales o fingidos, de presos de la peor calaña, que se reúnen allí para jugar a las cartas, y de alguaciles, que la convierten de noche en improvisada mancebía.

En toda cárcel hay también una capilla u oratorio para los presos, además de taberna (controlada por el alcaide) y no es extraño que dejen pasar de cuando en cuando a mujeres públicas (muchas de las cuales tienen a sus propios rufianes allí encarcelados y de esta manera les pagan el sustento dentro de la cárcel).

La seguridad en las cárceles deja mucho que desear: las fugas de la prisión están a la orden del día y la entrada de gente del exterior sin permiso (a veces incluso armada) es imposible de detener, más que nada porque las puertas de la cárcel están siempre abiertas (sólo se cierran desde las 10 de la noche hasta el amanecer) y por ella pasan durante todo el día hombres y mujeres (hermanas, esposas o madres de los presos), cargados con suministros, comidas y cenas. Las fugas se castigan con dureza, pero eso no impide que se intenten a menudo, ya sea utilizando el soborno, el engaño, los disfraces (sobre todo de cura y de mujer), o el uso de instrumentos variados (limas, etc) traídos por familiares. Los planes de fuga, por cierto, reciben el nombre de *secretos de libertad*.

El personal interno de la cárcel se compone de:

Alcaide: es el máximo responsable de la cárcel, de vigilarla e impedir las fugas, y de cuidar el sustento de los encarcelados (aunque suelen desenten-

derse de todos los problemas que acontecen en su interior: simplemente les cobra a los presos por todo, por la cama, por las salidas, los naipes...). En las cárceles grandes su cargo suele ser más bien teórico, ya que acostumbra a delegar sus funciones en el Sota-Alcaide.

Sota-Alcaide (Teniente de Alcaide): se encarga de cerrar la puerta de la cárcel a las 10 de la noche, acompaña a los presos recién llegados, establece las rondas nocturnas y dirige a los bastoneros. En las cárceles pequeñas, que carecen de este cargo, las funciones de custodia de la puerta la realizan los porteros.

Portero: suelen haber dos, y son elegidos entre los presos de mayor confianza. Se encargan de acomodar a los presos en las diferentes estancias, según la supuesta peligrosidad del reo.

Bastoneros: los guardias de la cárcel, que acostumbran a ir armados con gruesos bastones o garrotes, de donde viene el nombre. Se encargan de mantener el orden entre los presos y, por supuesto, impedir su fuga.

Y el personal foráneo (o externo) de la cárcel es:

Médico: tiene la obligación de realizar una visita diaria a la cárcel, aunque es raro el médico que lo hace, y lo normal es que los encargados desatiendan su trabajo (en ocasiones, pueden llegar a pasar meses sin que visite la cárcel). No es raro que cobren dinero de los presos por curarles de sus enfermedades reales o imaginarias o incluso por diagnosticarles falsas enfermedades que les faciliten la fuga.

Capellán: su trabajo es administrar los sacramentos, la misa diaria, la oración y los sermones. Al igual que en el caso de los médicos, no siempre son puntuales ni cumplidores con sus obligaciones.

Procurador: es el teórico protector de los derechos del preso: denuncia las enfermedades, el hambre, la falta de higiene... Cada sábado ha de visitar la cárcel que tiene asignada y redactar un memorial sobre las condiciones de la misma. Los hay que se toman en serio su cargo, pero lamentablemente son los menos.

Mayordomo: es el encargado de recibir las limosnas y las caridades destinadas a los presos pobres y de distribuir las entre ellos. Además, debe interceder en su nombre en relación a sus necesidades ante el Procurador. En la práctica, pocas de esas limosnas van a los presos, que la mayoría se pierden por el camino...

Verdugo: sus principales deberes incluyen el tormento y las ejecuciones y se considera un puesto de cierta importancia en la ciudad, hasta el extremo de tener que realizar servicios en otras ciudades que no disponían de su propio verdugo. Además de un sueldo fijo, el verdugo puede quedarse con la ropa de los ajusticiados, los instrumentos usados en la ejecución y la madera del cadalso.

"el de matantes, adonde echan mil porvidas y todo su trato en cuestiones (...) de heridas y resistencias (...). Los aposentos de más consideración en esta cárcel son (...) la galera vieja en la cual está el rancho [calabozo] que llaman traidor, por que está oculto (...) y desde allí hacen sus traiciones (...), otros tres ranchos divididos con mantas viejas: el primero es de los bravos; el segundo, de la tragedia, adonde está la crujía; el tercero llaman venta, adonde pagan el escote todos los presos nuevos (...). Al primero llaman pestilencia, al que está a su lado, miserable, y al tercero llaman Ginebra, y al cuarto llaman lima sorda o chupadera (...), rancho de la campaña, poblado de bailes (...) en donde por docenas se contaban proezas tan pasmosas (...) [para negociar se iría] también de vez en cuando, al rancho de la feria en que se vendía y compraba lo ganado en el juego (...). La galera nueva, adonde está la gente de grandes delitos (...), de la compañía, adonde los rufianes cuentan a lo grosero sus hazañas y desvergüenzas, al cuarto rancho llaman crujía, adonde están los galeotes, al quinto se llama feria, adonde se vende lo mal ganado por marañas y pependencias (...); al sexto llaman gula y sirve para las meriendas, adonde echan y derruecan y andan el trago cruel; el séptimo se llama laberintio, de toda gente revuelta, como cochinos de diezmos, de todos los delitos".

Esos pagos no librarán al recién llegado de ser atormentado al poco de su llegada por sus nuevos compañeros. Con esto los presos tratan de averiguar si el nuevo es un soplón: si éste se queja y pide ayuda a los guardias se verá relegado de la comunidad de presos, y nadie le dirigirá la palabra como no sea para robarle o burlarse a su costa. Si por el contrario se defiende o aguanta sin quejas las burlas o el castigo puede ser aceptado con fiestas y hasta música de guitarras y tambores, según los hígados que demuestre.

"En cuanto al resto, y me refiero a los percances propios de la prisión, el capitán sabía guardarse como nadie. Notoria era en aquel tiempo la afición carcelaria a aligerar de bienes, ropas y hasta de calzados a los mismos compañeros de infortunio."

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

Y es que interior de la cárcel no es más que una representación a pequeña escala del mundo exterior, donde el grado y la posición la marcan los "méritos" demostrables en la vida criminal, y donde se forman bandos, clientelas y jerarquías de todo tipo, que condiciona la vida no sólo del preso, sino también de porteros, alguaciles e incluso alcaides, que pueden atender (o desatender) a los reos según su riqueza, su influencia o su "reputación". Estos grupos acostumbran a divertirse de extrañas formas, normalmente a costa de algún compañero. Tal entretenimiento puede ser jugar a la justicia (realizar una parodia de juicio, con ajusticiado, verdugo, escribano y alguacil). Otra "diversión" (que también está al uso en las galeras) es el *culebrazo*, que consiste en azotar en la oscuridad a uno de los presos con

sogas o cordeles al tiempo que todos se quejan, como dándole a entender al azotado que a ellos les duele más que a él (y, de paso, despistar a los guardias): es un castigo muy habitual sobre los presos nuevos que no han pagado el *aceite*. También está muy socorrida por rijosa la *mariposa*: se coge un palillo, se coloca entre los dedos del pie de algún preso que esté durmiendo y se prende fuego, para despertarlo cuando se le quemén los dedos.

De cuando en cuando, especialmente durante la Pascua, se celebra en la cárcel un *alarde*, o sea, la visita del juez de la cárcel para realizar el censo de los presos. Unos días después, el Viernes Santo, los presos acostumbran a sacar una cofradía de penitencia por la cárcel, en la que suelen mortificarse duramente (hasta el punto de manchar de sangre los suelos). Y cuando alguno de los presos es condenado a muerte, la noche anterior, el resto de reos echan de *tajada*, o sea, le preparan un buen banquete, y a la siguiente, muerto el preso, encienden velas en recuerdo suyo.

Hablando de costumbres piadosas, al caer la noche, tras el toque de queda, muchos de los presos se reúnen para rezar, simulando ser uno el sacristán, arrodillándose todos fervientemente y orando en voz alta: "*Señor mío, Jesucristo, que derramaste tu preciosa sangre por mí, ten piedad de mí que soy tan grande pecador*". De esta forma, al día siguiente, limpios de toda mancha en el alma, podrán volver a pecar, robar o matar.

GALERAS

Desde los tiempos de Fernando el Católico, la condena a galeras es la pena habitual para delincuentes reincidentes o peligrosos, que así puede el reino suministrarse de mano de obra gratuita para mover las grandes embarcaciones de la flota real. Se trata de un castigo duro y cruel, del que están exentos tanto nobles como mujeres, ya que la vida de un galeote suele ser breve y penosa, que pocos son los que sobreviven hasta el final de su condena: años y años (normalmente entre uno y diez) atado a un remo, viviendo en una humedad permanente, con la piel roída y ulcerada por la sal marina.

Los condenados a galeras de Castilla, León, Vizcaya y Asturias son conducidos, a pie y atados con *carlancas* (collares de hierro que se colocan en el cuello de los presos y que se unen entre sí mediante cadenas) a la Cárcel Real de Toledo, desde donde partirán hacia los puertos de galeras del reino, que suelen ser Cartagena, Puerto de Santa María y Sevilla.

Nada más llegar al barco, a todos los galeotes se les quita la *earlanca*, se les rapa la cabeza y la barba (lo que se irá repitiendo cada quince días más o menos) y se les asigna un asiento en uno de los

bancos, un trozo de madera de no más de 40-45 cm de anchura, que no permite siquiera que estiren los brazos hacia los lados, y donde se les obligará a remar constantemente. Y el condenado avisado reza para que no le sea asignado el primer asiento de cada banco (la zona de *bogavantes*), que es el más sufrido de la hilera, o, peor aún, convertirse en *curullero*, uno de los remeros del último banco de la galera hacia proa, la *corulla*, el banco más sufrido y duro de todos. También se les dará a cada uno un par de camisas, dos pares de calzones, una ropilla de paño basto colorado, un capote y un bonete, que deberán mantener limpios cada vez que el comitre pase revista, y si los encuentra sucios se les sancionará con un mes de sueldo (que hasta los galeotes reciben dinero, aunque poco) y algún que otro azote de más.

Durante su estancia en la galera, el condenado remarán al ritmo que marque el *espalder*, colocado en la popa del barco, comerá tres veces al día un potaje de arroz o habas hervidas en agua y unas onzas de *bizcocho* (pan cocido dos veces para que aguante más que se debe remojar en agua, vino o saliva para poder masticarlo y tragarlo, de tan duro como es), todo ello servido en las *gabetas* o escudillas de madera. Junto a ellos siempre estará el sotacomitre, el encargado de vigilarles y de castigarles con un *rebenque* o latigo (pena habitual si antes no se le soborna para ahorrar penalidades y trabajos molestos), mientras el comitre se encarga de dirigir las maniobras de la embarcación. Por la noche, los galeotes descansan en tablas de un pie y medio de anchura (unos 42 centímetros); allí, piojos y parásitos se ceban en sus cuerpos mientras los galeotes aguantan estoicamente para procurar no moverse, ya que están todos ellos encadenados, y el menor ruido puede despertar al sotacomitre, que descansa cerca de ellos y que acostumbra a castigar con singular dureza sus desvelos.

"En cuanto a las galeras, esas máquinas de guerra movidas por músculos y sangre humana, también sabía de ellas más de lo que muchos quisieran saber. (...) Que en gurapas, o sea, en galeras, me dijo en susurros y con una sonrisa bailándole bajo el mostacho, desde el capitán hasta el último forzado, el más honesto no se licencia para la Gloria con menos de trescientos años de purgatorio."

(Arturo Pérez-Reverte: *El oro del rey*)

Muchos de ellos, cansados de una vida miserable y sin esperanza de futuro, intentaban amotinarse o fugarse, crimen que se paga con la pérdida de una nariz o una oreja cortada, o con hacer *pasar la crujía* al galeote, castigo parecido a la *baqueta* militar que consiste en andar por la crujía del barco desde la proa hasta la popa mientras es apaleado salvajemente por el resto de sus compañeros. De todos modos, si el motín ha sido de cierta importancia, el cabecilla sabe a ciencia cierta que la condena que le espera es la muerte, ya sea ahorcado de un mástil o descuartizado por dos o más embarcaciones.

Junto a los galeotes, especialmente en las galeras sicilianas, era habitual encontrar a los *bagarinos*, remeros libres que cobran no mal sueldo, normalmente antiguos galeotes que al terminar la condena en el barco deciden quedarse más tiempo para cobrar un salario conforme a su trabajo. Ni que decir tiene que ellos no llevan cadenas ni reciben azotes.

MINAS DE ALMADÉN

Durante el gobierno de este nuestro Felipe, el cuarto de dicho nombre, la condena a trabajos forzados en las minas de mercurio de Almadén (Ciudad Real) se ha convertido, junto a galeras, en pena habitual e igual de dura, ya que, como aquella, el trabajo en las minas equivale prácticamente a una pena de muerte, que suele llegar tras un par de años de condena¹⁴, si es que antes el reo no decide tirar por la tangente y sumar el suicidio a sus muchos pecados, con el consuelo de que dificultoso es que el Infierno sea mucho peor que lo que le rodea.

Al igual que ocurre en las cárceles, en las minas los presos están custodiados por un alcaide, encargado de procurarles el alimento y de hacerlos trabajar con orden y puntualidad, además de un capellán y un médico. Los presos, a los que se les rapa al llegar y se les marca con un hierro candente para reconocerlos en caso de fuga, visten con hábitos de color rojo y trabajan de sol a sol hasta que apenas pueden mantenerse en pie. Cuando terminan la jornada, acuden a dormir a una cárcel cercana (o a la enfermería si están moribundos), pero siempre y en todo momento encadenados unos a otros. Allí recibirán cada uno su ración diaria de alimento: tres libras de pan, dos cuartillos de vino y una libra de carne.

HORCA Y GARROTE

En la España del buen Rey Felipe IV, las ejecuciones públicas son tan habituales como las fiestas de toros y cañas o las procesiones de luminarias. Hay ejecuciones de nobles, que son degollados por detrás, y de condenados por la Inquisición, que son quemados en solemne Auto de Fe, pero las ejecuciones más numerosas son, con diferencia, las de la horca y garrote para villanos.

Como ya se ha dicho, los tres días anteriores a la ejecución, el preso disfruta en la enfermería de todo tipo de lujos y privilegios: le traen suculentas comidas y vinos caros, sus compañeros y amigos le visitan y el resto de presos *echan la tajada* (o sea, le

¹⁴ El mercurio, tan necesario en la época para purificar la plata en bruto, es tóxico, por lo que los condenados terminaban muriendo envenenados (N. de los AA.).

preparan buenos banquetes), mientras un par de bastoneros le vigilan y un capellán le visita de cuando en cuando para escuchar su confesión y animarle a confiar en Dios.

La misma mañana del ajusticiamiento, el preso sale de la cárcel montado en un burro o mula, llevando una soga al cuello, vestido con una túnica blanca y cubrerrostro azul (el llamado "hábito de la Concepción", que aseguraba indulgencias celestes), o al descubierto si es deseo del reo, con las manos atadas a un crucifijo y rodeado de cuatro alguaciles y dos frailes, que le exhortan a morir en la fe. Delante del burro, un pregonero que vocea sus crímenes, y por detrás, montado a caballo, el alguacil que lo detuvo y el juez que lo condenó. Esta comitiva pasea por las "calles habituales" (de las que ya se ha hablado) y se detiene delante de las imágenes e iglesias que marcan el recorrido, formándose mientras tanto un revuelo de gente que viene a ver morir al delincuente o que, por el contrario, solicitan clemencia para él (normalmente, mujeres y clérigos).

"Se aclaró la garganta el escribano y leyó que por justicia del rey a tantos de tantos y por tal y cual, denegada la apelación, el llamado Nicasio Ganzúa sería ejecutado mañana, etcétera."

(Arturo Pérez-Reverte: *El oro del rey*)

Tras llegar al patíbulo, donde se exhibe el garrote o la horca, un travesaño horizontal sostenido por dos verticales, un alcalde o el pregonero expone los delitos que han llevado al preso a aquella situación. El reo sube al estrado, y si el delito ha sido muy grave y el juez lo ha ordenado así, es castigado antes de la ejecución con la amputación de algún miembro (pies o manos) o se le arrancan trozos de carne con tenazas calientes. A continuación, se le sienta de espaldas al garrote o se le sube al travesaño superior de la horca, desde donde se le arrojará para hacerle morir. Suele ser mala muerte, que si no hay suerte y la sacudida no le parte el cuello al condenado, éste se puede quedar sus buenos quince minutos pataleando, mientras la cuerda lo va asfixiando lentamente. Por ello, si el reo desea ahorrase sufrimientos, suele darle algo de sonante al verdugo, para que se suba sobre él una vez ahorcado y, rodeándole con las piernas el cuello, le acelere la muerte. En germanía se llama a esta acción *hacer la jigantilla* o *probar a la jineta*; que por ello recibe el verdugo, por mal nombre, el de *jinete de gatzates*.

Más piadosa que la horca es el garrote, llamada así por un leño que se inca en mitad del cadalso. En él hay un agujero por el que pasa el lazo de una cuerda. El reo es sentado de espaldas al garrote, y se le pasa el lazo por el cuello. El verdugo sólo tiene que dar vueltas a la cuerda para estrangular al reo, mientras le murmura la consabida frase: "*Dispense vuesa merced, pero hago mi oficio*". Aunque es ejecución más rápida que la de la horca, cada maestrillo tiene su librillo, y no está de más prometer una

propinilla al verdugo para que se de buena maña en darle vueltas al garrote, que algunas cosas, cuando más pronto se acaban, mejores son.

Tras la ejecución y certificada la defunción, el cadáver queda expuesto durante cierto tiempo, pasado el cual, el reo será descuartizado si la condena lo especificaba así, para que sus restos sean arrastrados por tierra y dejados en los cruces de caminos y en las puertas de la ciudad, para mayor escarmiento. Si no se ordena tal cosa, el cadáver es enterrado, cometido que suelen llevar a cabo determinadas órdenes religiosas, como la de los Teatinos o de San Cayetano de Thiene. Esa noche, sus compañeros de la cárcel encenderán velas en recuerdo del ajusticiado, e incluso se vestirán de luto y cantarán letanías por su alma.

CASTIGOS MENORES

Con azotes, cárcel, galeras y garrote se despachan la mayoría de los delincuentes en las Españas del siglo de Oro. Pero no son las únicas penas que los condenados pueden sufrir:

Centenario: las mujeres que cohabitan con hombres de otra religión reciben el acostumbrado centenario, o sea, cien azotes.

Desmirlar: se trata de cortar las orejas del condenado. Es un castigo habitual a los ladrones reincidentes, que tras la pena suelen ser confundidos con enfermos de sífilis, que también pierden en ocasiones sus orejas en el transcurso de la enfermedad, así que muchos, para evitar la confusión o para no darle cuatro cuartos al pregonero, que también pudiera ser, se compran pelucas para tapar sus ahora inexistentes orejas.

Emplumar (o Borrarr): castigo típico de hechiceras y alcahuetas. Consiste en taparles la cabeza con una coraza llena de plumas de gallo, untarles miel en las espaldas y subirlas en un borrico. A continuación, mientras se la pasea por las calles principales de la ciudad, el verdugo va arrojando sobre ella las plumas o la borra de lana que le lleva un criado en una espuerta. En ocasiones, después de emplumarlas se les condena a la hoguera.

Encubar: castigo o suplicio muy poco extendido en las ciudades, pero habitual en algunos pueblos y aldeas, especialmente indicado a los parricidas. Consiste en meter al preso en un tonel con algún animal no muy grande, como un mono, un gallo, un perro, una víbora o un gato, y dejarlo allí dentro hasta que muriera el condenado. En ocasiones se llegaba a arrojar el tonel al mar o a un río. Antes que se escandalicen los mojigatos, es suplicio ya aplicado por los romanos, de honda y muy culta tradición, pues...

Hoguera: la pena de hoguera se destina a los sentenciados por la Inquisición, normalmente a

judaizantes o sodomitas. Al reo condenado a la hoguera se le denomina *chicharrón*.

Pasar la Baqueta: castigo habitual en el ejército. Se obliga al soldado condenado a pasar con el torso desnudo por el centro de una fila formada por sus propios compañeros, que les van dando latigazos con una varilla conforme va pasando.

JUICIOS EN EL CAPITÁN ALATRISTE

"(...) la Justicia a la que se refería el genovés, la que estaba sin duda acostumbrando a comprar con lindos reales de a ocho, residía demasiado lejos de aquella habitación, y no había quien le echara un galgo."
(Arturo Pérez-Reverte: *El oro del rey*)

Durante el transcurso de las aventuras de *El juego de rol del Capitán Alatríste*, los personajes tendrán que vérselas tarde o temprano con la Justicia, ya sea convertidos en criminales buscados por alguaciles o corchetes, o directamente en denunciantes de algún oscuro tejemaneje en la Corte. Y sea el caso que sea, probablemente tengan que asistir a un juicio como defensa o acusación.

Para poder manejar fácilmente el asunto, el Narrador puede reducir la burocracia y las investigaciones a un simple enfrentamiento entre la habilidad de *Leyes* de la defensa (ya sean los propios personajes o algún abogado de oficio o contratado) y la de la acusación. Ambas habilidades sumarán o restarán los modificadores pertinentes, como los que aparecen más abajo y que pueden servir al Narrador para aplicar otros que vea convenientes.

La parte que gane el enfrentamiento demostrará la inocencia o culpabilidad del acusado, y ya será tarea del juez soltarlo o condenarlo (como hemos visto antes, puede decidir hacer lo que le plazca, aunque normalmente se guiará por las pruebas presentadas). Si es declarado culpable, el juez (por boca del Narrador) impondrá una pena basándose en el tipo de delito cometido (mira más abajo) y en el resultado del enfrentamiento: si la acusación obtuvo un gran margen en el enfrentamiento, la pena será considerable, incluso la muerte; si el margen fue pequeño o escaso, la condena será menos grave.

Modificadores al enfrentamiento de *Leyes*:

- * +2 si el delito sucede de noche.
- * +2 si el delito tuvo lugar en algún lugar especialmente delicado (iglesias, palacio, etc).
- * +2 si el sospechoso es reincidente.
- * +2 si el sospechoso tiene un patrón noble (PS 5 o superior) que le ayude.
- * +2 si algún noble (PS 5 o superior) le debe un favor al sospechoso.

- * +1 por cada nivel de Posición Social del sospechoso por encima de 4 y -1 por cada nivel de Posición Social del sospechoso por debajo de 4.
- * +1 si el sospechoso es mujer.
- * +1 si el sospechoso tiene un amigo noble (PS 5 o superior) que le ayude.
- * +1 si el sospechoso tiene una Buena Reputación que pueda ayudarlo en el juicio.
- * +1 por cada nivel de Carisma que posea el sospechoso.
- * +1 si el sospechoso tiene una Voluntad de 14 o más (que le servirá para resistir el tormento), al que se le puede añadir un +1 si posee Resistencia al Dolor, o -1 si tiene Voluntad Débil.
- * -1 si el sospechoso tiene menos de catorce años.
- * -2 si el sospechoso tiene un enemigo que pueda perjudicarlo en el juicio.
- * -2 si el sospechoso tiene una Mala Reputación que pueda perjudicarlo.
- * Modificador variable según el tipo de delito (véase más abajo).

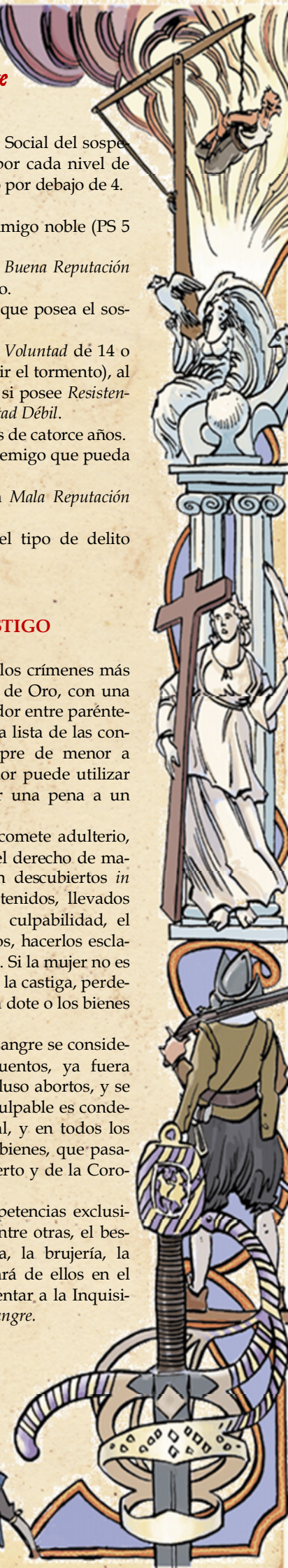
TIPOS DE DELITOS Y SU CASTIGO

Lo que sigue es una lista de los crímenes más habituales en la España del Siglo de Oro, con una pequeña descripción, un modificador entre paréntesis para las tiradas de juicios y una lista de las condenas que suelen acarrear, siempre de menor a mayor gravedad, y que el Narrador puede utilizar como guía a la hora de imponer una pena a un personaje delincuente.

Adulterio (+0): Si una mujer comete adulterio, el marido o sus familiares tienen el derecho de matarla a ella y a su amante si son descubiertos *in fraganti*. En caso de que sean detenidos, llevados ante la justicia y demostrada su culpabilidad, el marido, si lo desea, podrá matarlos, hacerlos esclavos o aplicar cualquier otro castigo. Si la mujer no es descubierta o detenida y el marido la castiga, perderá todos sus derechos a reclamar la dote o los bienes de su esposa.

Asesinato (-3): Los delitos de sangre se consideran crímenes particularmente cruentos, ya fuera debido a pependencias, duelos o incluso abortos, y se castigan con el máximo rigor. El culpable es condenado a galeras o a la pena capital, y en todos los casos perderá la totalidad de sus bienes, que pasarán a manos del heredero del muerto y de la Corona.

Delitos contra la Fe: Son competencias exclusivas de la Inquisición, e incluye, entre otras, el bestialismo, la bigamia, la blasfemia, la brujería, la herejía y la sodomía. Ya se hablará de ellos en el suplemento en el que se ha de mentar a la Inquisición, cuyo título será *Limpieza de Sangre*.



Delito de Lesa Majestad (-5): Crímenes directamente contra la vida del monarca, su sucesor y sus familiares cercanos, o que afectan directamente a los privilegios exclusivos que éstos poseen. Entre ellos se incluye el regicidio, la falsificación de moneda o sello real, y el contrabando de metales preciosos, moneda, hierro, acero, caballos, ganado, pan, vino, lana, cueros, seda y sal. Se castiga con galeras y en la mayor parte de las ocasiones con la pena capital.

Duelo (+3): A pesar de que el honor exige lavar con sangre cualquier deshonra recibida, las normativas prohíben los duelos y en los raros casos en los que actúan contra los duelistas, se les suele castigar con un tiempo de cárcel o, en el caso de nobles, pequeñas detenciones domiciliarias.

Injurias y Ofensas (+2): Es un delito contra el honor, lo que significa que es un delito poco denunciado, ya que el ofendido acostumbra a tomarse la justicia por su mano. En el caso de ofensas verdaderamente graves (insultos como leproso, sodomita, cornudo, traidor, hereje, puta, incluso la publicación de libelos injuriantes anónimos) o heridas que no lleguen a matar, la justicia puede obligar al ofensor a desdecirse públicamente del insulto y a pagar una multa, llegando incluso a condenarlo a cuatro años de destierro o a sufrir azotes.

Prostitución (+1): Incluye todo tipo de relaciones ilícitas, como la prostitución fuera de mancebías no reguladas o el amancebamiento. Se castiga con una pequeña amonestación o pequeñas estancias en la cárcel.

Quebrantamiento de Normativas (+2): Incluye todas las violaciones de esas pequeñas normativas que rigen la vida de la época, como la de no arrojar basuras durante el día, portar armas prohibidas, resistirse a la autoridad o vestir con ropajes no permitidos (tapadas, gorgueras, etc.). Se castiga con multas, destierro de la ciudad durante cuatro años o incluso un tiempo de cárcel.

Robo (-1): Quizás el crimen más extendido en la España de Felipe IV, pues incluye no solo el robo como tal, sino también la estafa, el juego, el soborno, la corrupción, la prevaricación o pedir limosna sin tener "carta" de mendigo. Se castiga con destierro, marcas de fuego ("B" a los vagabundos o "L" a los ladrones), azotes, cárcel y galeras.

Tercerías (+1): Todo tipo de relación entre una pareja que conlleva un beneficio para un tercero, como la alcahuetería, el proxenetismo o el adulterio consentido. Se castiga con azotes o galeras.





LIBRO TERCERO AVENTURAS



Sólo para el Narrador del Fuego



DONDE LA INCOMODIDAD TIENE SU ASIENTO...

Aventurilla un tanto especial, que casi puede dársele categoría de campaña corta, pues puede jugarse de manera lineal o servir de referencia al Narrador a la hora de crear aventuras propias, siempre que la mala vida y peores hechos de los Pj les lleven a dar con sus huesos en alguna cárcel. Que aparte de la trama principal hay varias de secundarias que bien puede desarrollarse, convirtiendo la aventura en algo más largo o simplemente reservándolas para mejor ocasión. Hasta puede servir, a manera de proemio, a la campaña La conjura inglesa que a su continuación llega...

amontonan los presos en las cárceles, donde, como bien dijo Cervantes (que para su desgracia la de Sevilla conoció), "toda incomodidad tiene su asiento".

INTRODUCCIÓN

CÓMO HAN LLEGADO LOS PJ A LA CÁRCEL

*En casa de los bellacos
En el bolsón de la borca,
Por sangrador de la daga
Me metieron a la sombra
(Francisco de Quevedo)*

SE DICE EN LOS MENTIDEROS...

- * Que mal final tuvo cierto gentilhombre, mozo blanco de tez y de rubios cabellos largos, al cual su pretendida hidalguía no libró de la pena máxima, que es morir empicotado, o ahorcado, si voacés me entienden mejor. Ya le esperaba el verdugo en la plaza cuando al subir los peldaños que le llevaban al patíbulo le faltó el ánimo, y de puros miedos se le salió el alma por la boca, cayendo muerto allí mismo. Con lo cual se quedó la multitud sin espectáculo, aunque se desquitaron apedreando el cadáver y llamándole ahembrado, que hubo revuelo y muchos sudores por parte de la corchetería para evitar que lo desmembrasen ahí mismo.
- * Que anda estos días, en la vieja Cárcel de la Corte¹⁵, un jaque llamado Bartolo Cagafuego, que es tenido por el más peligroso de los que en el estaribel han encontrado acomodo, y que muchos hígados tendrá que tener quien le haga frente
- * No es el único miembro de la birlesca que anda acogido a expensas del Rey, que parece que los Justicias están haciendo bien su trabajo, pues se

Los motivos por los que los Pj pueden haber llegado al estaribel son muy variados: Desde correr menos que la corchetería hasta ser atrapados *en fraganti*, pasando por ser detenidos por la ronda cuando estaban solventando un asuntillo de honor (léase duelo) en la huerta de San Jerónimo, o el más vulgar y simplón: no haber pagado algún dinerillo que se debía, y el acreedor, llevando el caso a la justicia, no ha cobrado en sonante pero si en satisfacción, que se ha permitido el gusto de ver al moroso acogido por el Rey durante un par de semanas. Incluso pueden haberse hecho detener a posta, ya sea para matar a Lope Hurtado o para ayudar a escapar a Jerónimo Zanahorias. De ambos personajes se hablará en *Compañeros de Tranco*, y si el Narrador se decide por esa línea de acción tendrá que modificar un poco la aventura, haciendo a los Pj protagonistas de los sucesos relacionados con estos personajes, en lugar de (en un principio) meros espectadores. Los dos trabajos puede haberlos encargado ese mediador con el que tanto trato tienen los Pj, ese al que todos conocen como Rodrigo el Rijoso (aparecido en las aventuras *El Legado de los Montealbán* y *En Sagrado*)

¹⁵ Como ya se dijo en el capítulo anterior, se trata en realidad de la vieja Cárcel de la Villa (N. del C.).



ACOGIDOS AL ESTARIBEL



Sea por el motivo que fuere, empieza nuestra historia con la justicia llevando, ya fuere juntos o por separado, al grupo de Pj más allá del umbral de la cárcel. Si son de nivel social 3 o inferior, irán de manera humillante, recibiendo golpes y empujones por parte de los corchetes que los hayan detenido. Además, deberán tirar por Suerte (10 o menos con el dado) para que no les caiga en desgracia gurullada poco honesta, y aligeren a los pobres Pj de todo objeto de valor que lleven encima (dineros incluidos), con el pretexto de que sin duda son bienes robados.

Si son de nivel social 4, pueden librarse del anterior trato si pasan una tirada de *Etiqueta* o de *Latines* y recuerdan secamente al alguacil que manda la corchetería que, como hidalgos que son, merecen respeto, y que gozan del privilegio de portar la espada hasta la puerta de la cárcel y de que las justicias lo sigan a dos pasos de distancia. Evidentemente, tales derechos se perderán si se han resistido a la detención o intentan escapar.

Aquellos Pj de nivel social 5 o superior gozarán del anterior trato sin tener que hacer tirada alguna, que ser caballero o gozar de un señorío, aunque es poco, en algunos sitios es mucho, y no es la corchetería amiga de hacer bravatas con quien puede devolvérselas con intereses...



Lleguen como lleguen (y por el motivo que lleguen), los Pj serán recibidos, en el umbral del tranco, por los bastoneros (guardias de la cárcel) que cachearán a cada miembro del grupo en busca de armas ocultas o de útiles germanescos (como uñas, sierras o ganzúas). Al menos en teoría, las armas y demás objetos personales que aquí se queden se guardan bajo llave, y le serán restituidos a su dueño cuando salga del estaribel... Claro que, del dicho al hecho... A la hora de la verdad, si algún Pj llevaba encima algún objeto especialmente valioso (una daga con la guarda adornada con filigrana de oro y enjoyada, por ejemplo) tendrá que hacer una tirada de Suerte para que siga estando allí... Ni que decir tiene que toda arma considerada "ilegal" o "de ventaja" será al punto confiscada, y su dueño ya puede despedirse de ella, que no la volverá a ver (para aquellos que no recuerden lo que son las armas de ventaja, que se me remitan a la primera parte de este libro, *De los personajes y sus aventuras*, que allí bien a la vista están).

Por otro lado, de la astucia nació el Diablo: una tirada de *Ratear* puede permitir escamotear del registro una ganzúa o sierra pequeña, o los no menos prácticos cuchilla de matarife, guadijeño o navaja. Estas pequeñas armas, apenas juguetes, también pueden colarse dentro del estaribel mediante una propinilla (mínimo un real de a ocho, es decir, ocho reales) al portero de la cárcel...

Y ya que antes hemos mentado al Diablo, cójámoslo por los cuernos: aquellos que anden avisados en tales lances sabrán que el oficio de portero de estaribel suele ser realizado por un preso de confianza, pues es el encargado de la vigilancia de la cárcel y de su puerta. Una tirada de *Cultura local* (en el caso de villanos) o de *Callejeo* hará que los Pj se percaten enseguida que les conviene andar de buenas con él y sus ayudantes (también presos) pues se encarga, entre otros menesteres, de acomodar a los recién llegados, así que según la cantidad de unto que se le ponga en la mano se podrá dormir en lugar más o menos incómodo. Este portero tiene por mal nombre Bartolomé el fraile, pues tenía por antiguo oficio el del ejercer como bigardo. Entrega parte de los beneficios que consigue esquilmando a los otros presos al alcaide de la prisión, Don Cosme Grajas, a cambio no de su libertad, sino de la falta de ella. Pues no es tan tonto como para no saber que el día en que lo libere la justicia seglar puede caer sobre él la justicia eclesiástica del Santo Oficio, para que responda por las muchas blasfemias que incurrió con su vida de burla y picardías.

Bartolomé el fraile

- * Destreza: 12
- * Espíritu: 12
- * Fortaleza: 9
- * Ingenio: 13
- * Reflejos: 12
- * Bríos: 11
- * Armas: cuchillo 13/8 (+0)
- * Habilidades: Callejeo 14, Charlatanería 14, Habla de Germanía 13, Ratear 11
- * Ventajas: Aliados (Patrón: el alcaide don Cosme)
- * Desventajas: Avaricioso-Codicioso, Villano

Es el fraile, por si los curiosos quieren detalles, hombre recio de cuerpo, goza de abundante barba piojosa y anda, por la contra, muy escaso de cabellera, por lo que en lo alto de su cabeza la sarna es más abundante que el pelo. Completen su esbozo una boca torcida de dientes disparejos y una nariz grande y colorada, de buen bebedor, y se harán idea de con quien tratamos. Como ya se ha dicho, la primera acción razonable de cada Pj sería poner unos reales en su mano, pues de ello dependerá su acomodo dentro del recinto:

De ser considerado especialmente peligroso (por haberse resistido al arresto y herido o matado a algún corchete): el Pj es arrojado dentro de una *pallaza*, de la que sólo saldrá si alguien intercede por él y unta generosamente al portero o a los bastoneros.

De no dar nada (por orgullo, necesidad o simplemente carencia de montante): el Pj es alojado unos días en un calabozo, para que se vaya enterando de cómo funcionan aquí las cosas. Al salir de

allí le aherrojan con grillos los pies, para que mejor sepa como andar por estos lares.

De dar una propina mínima (de 1 a 10 reales): el Pj es enviado al *cuartel*, para que se busque acomodo entre los demás presos.

De dar una propina razonable (de 11 a 20 reales): el Pj es acomodado en un *encierro*.

De dar una buena propina (21 reales o más), o si tiene nivel social 6 o superior: el Pj es conducido con gran reverencia a la *sala de linajes*

En caso de que el Pj sea femenino, será llevado a la *mansión de las mujeres*.

LA CASA DE POCO PAN

Antes de que el lector se extrañe por el nombre de tantas y tan variadas estancias con que consta el estaríbel, permita a éste pobre cronista describirse-las, junto con la cárcel entera.

ENCIERROS

Se trata de calabozos individuales, con un ventanuco que da luz natural. En cada uno de ellos hay un camastro, una mesa baja, un taburete, un jarro de loza para beber y un orinal para hacer las necesidades del cuerpo. El portero, previo pago por el doble de su valor normal, puede proporcionar velas, material de escritura y cualquier pequeño lujo que el preso le pida (y le pueda pagar). Y lujo ya es gozar de una estancia para uno solo, y si no, que le pregunten a don Lope de Hurtado, un hombre con un serio problema, del que tiempo habrá para comentar... Nada impide que compartan el espacio dos Pj, si así lo desean, aunque dormirán algo estrechos en el lecho, si es que también les apetece el compartirlo. Caso de que la propina o la actitud del Pj no convenzan al portero, éste puede castigar al Pj metiéndole uno o incluso dos Pnj en el calabozo, y sobre de qué manera se buscarán acomodo, ya será cosa que habrá que lidiar entre los interesados...

CUARTEL

Se llega a él bajando unas escaleras, pues es recinto situado a medio camino entre el sótano y la planta baja. No es más que una larga galería de techos altos, mal ventilada y siempre en penumbra, pues las estrechas ventanas enrejadas están muy altas, casi tocando la techumbre, evidentemente por motivos de seguridad. Es cosa que engaña, pues desde el exterior parece que las ventanas tengan una altura normal, y gentes de bien hay que paseando ante el edificio aún se extrañan de no ver a los presos asomados a ellas. Apesta el cuartel a una mezcla de orines y sudores fosilizados que tira de

espaldas, que no se sabe si hay mucho bravo en ella, pero bien seguro es que huele a bravío. Es en tal lugar donde se hacinan la mayoría de los presos, conviviendo con los chinches, las pulgas y los piojos que se ceban en sus carnes, y compartiendo espacio con cucarachas y ratas. Dormir sobre un poco de paja limpia arropado por una manta vieja es ya todo un lujo, que como las alimañas que son, lo poco que tienen se lo roban unos a otros, y si el fuerte de hoy se debilita mañana sus víctimas de ayer serán sus seguros verdugos.

Aunque a simple vista la canalla que en estos muros habita parezca revuelta en confusa mescolanza no es tal, que está bien separada en rígida jerarquía, y el que no halla adobes ni tabiques no significa que este dicho cuartel no disponga de partes bien diferenciadas.

En el mejor sitio están las *avutardas*, los presos que ya llevan un tiempo en este *cesto de culpas* y tienen cierta familiaridad con el portero y los bastoneros, lo suficiente para tener un poco de poder, que bien que usan para quien se meta con ellos salga mal parado por todas partes. Ni que decir tiene que el jefe de todos ellos no es otro que el portero, Bartolomé el fraile. Tienen estos presos



otros cautivos que les sirven, que son los *coplillas*, que en todas partes, hasta en el estaribel, hay quien sabe arrimarse a la llama que más calienta.

Avutardas

- * Destreza: 12
- * Espíritu: 11
- * Fortaleza: 12
- * Ingenio: 9
- * Reflejos: 12
- * Bríos: 11
- * Armas: Jara 14 (0), Pelea 12 (-1)
- * Habilidades: Callejeo 11, Habla de Germanía 10, Intimidación 13, Juegos de azar 10

Coplillas

- * Destreza: 12
- * Espíritu: 12
- * Fortaleza: 10
- * Ingenio: 9
- * Reflejos: 12
- * Bríos: 11
- * Armas: Pelea 12 (-2)
- * Habilidades: Habla de Germanía 10, Juegos de azar 8, Ratear 12, Recursos 8.

Con todo, no son estos avutardas veteranos los compañeros más peligrosos que el que se aposente en el *cuartel* tendrá al lado, que tienen también su rincón los *bravoneles*, los que dicen haber despachado por la posta a más de uno y a más de mil. En su mayoría, no son otra cosa que valentones con más fuerza en la deshuesada que en el brazo que maneja el acero, pero a veces hay entre ellos algún jaque o jayán realmente peligroso, con los que es mejor no meterse.

Bravoneles

- * Destreza: 13
- * Espíritu: 12
- * Fortaleza: 11
- * Ingenio: 9
- * Reflejos: 13
- * Bríos: 11
- * Armas: Cuchilla de matarife 14 (+1), Pelea 13 (-1)
- * Habilidades: Habla de Germanía 11, Intimidación 13, Juegos de azar 9, Sigilo 13.

Por cierto, entre los bravoneles los Pj pueden encontrar a Méndez el Lobero, que apareció en la aventura *En Sagrado*, incluida en el suplemento *Maestros de Esgrima*. Sobre cómo estén las relaciones del grupo (o parte de él) con el fulano en cuestión, ya depende de si se jugó la aventura y los hechos que sucedieron en ella, pero citadas aquí quedan las características del matasiete, para que sirvan de recordatorio:

Méndez el Lobero

- * Destreza: 13
- * Espíritu: 12
- * Fortaleza: 11
- * Ingenio: 9
- * Reflejos: 12
- * Bríos: 10
- * Armas: Pelea 12 (-1), Navaja 13 (+1)
- * Protección: Camisa acolchada (1)
- * Habilidades: Callejeo 13, Cultura local 8, Esquivar 7, Habla de germanía 9, Intimidación 12, Juegos de azar 9 (ha mejorado con respecto a Maestros de Esgrima).
- * Ventajas: Buena estrella
- * Desventajas: Villano

Nota para el Narrador: Si se quiere, se puede hacer jugar esta aventura a algunos de los Pj (evidentemente, a los de menor nivel social y peor suerte) que luego jugarán la campaña de *La conjura inglesa*. En ese caso, entre los bravoneles se encuentra Bartolo Cagafuego, cuyas características se encuentran en la pág. 194 del manual. Anda sumiso estos días, y ha perdido mucho predicamento entre sus compañeros de penas, pues hace días le puso los puntos un jaque de ojos fríos y lacios bigotes negros, conocido por el mal (o buen) mote de *capitán Alatraste*. Si algún Pj se interesa por tal jayán, lamentablemente salió por la puerta, libre ya de cargos, apenas unas horas antes de que entrara el primero de los Pj... Si tratan de buscarle las cosquillas al Cagafuego, que se anden con ojo, que no deja de ser de la liga, y aunque venido a menos, sus hermanos en la bravuconada no dejarán de ayudarle en caso de pelea. Que convendría que el Narrador tuviera bien presente que esta campaña, y otras que le quieren seguir, correrán paralelas a las aventuras literarias del antes mencionado capitán Alatraste. Mala cosa sería, pues, que mataran a algún protagonista de dichos relatos...

Luego están los *carlancas*, que aunque poco tiempo suelen estar en la cárcel, a fuer que dejarán su huella. Son individuos que han sido condenados a gurapas (galeras), y de ahí su nombre, de la "carlanca" o argolla de hierro con la que los conducen por los caminos como si de animales se tratara. Y algo de eso deben ser, al menos para la justicia, pues apalear sardinas es más duro que tirar de un arado. Siempre hay algunos, alojados en el tranco en espera de que se junten suficientes condenados para que valga la pena hacer un viaje hasta un puerto de galeras. Les espera un destino peor que la muerte, así que no están para que les anden con chanzas.

Carlancas

- * **Destreza:** 21
- * **Espíritu:** 12
- * **Fortaleza:** 13
- * **Ingenio:** 9
- * **Reflejos:** 12
- * **Bríos:** 13
- * **Armas:** Pelea 11 (+0)
- * **Habilidades:** *Habla de Germanía* 10, *Intimidación* 13, *Juegos de azar* 9

Casi peores son los *cerecedanos*, llamados así por las *cerecedas* (cadenas, en germanía) de las que van bien surtidos, y no por adorno, precisamente, sino porque son presos tenidos por peligrosos y violentos, que pasan largas temporadas en los calabozos y en las *pallazas*, lugares que, si el lector me permite, en su debido momento describiré. Muchos de ellos están condenados a muerte y solamente esperan que se fije la fecha de su ejecución, así que andan tanto o más desesperados que los *carlancas*. Que ya se sabe que a quien no tiene nada que perder, pues todo lo ha perdido, nada le importa.

Cerecedanos

- * **Destreza:** 12
- * **Espíritu:** 12
- * **Fortaleza:** 10
- * **Ingenio:** 10
- * **Reflejos:** 12
- * **Bríos:** 11
- * **Armas:** Pelea 12 (+1 por las cadenas).
- * **Habilidades:** *Habla de germanía* 12, *Intimidación* 12, *Sigilo* 9 (penalización por las cadenas).

Estos grupos, como se ha dicho, se colocan en los mejores sitios del cuartel. El resto de los apiolados (que es la mayoría) se acomoda donde mejor puede, quedando los peores lugares para los *bisoños* (los recién llegados) y los *menguados*, aquellos de los que se sabe que carecen de hígados o que, por miedo o por su interés, gustan de andar con cuentos a los bastoneros. Tienen en el estaribel un curioso método para descubrirlos, que enseguida explicaré, en cuanto acabe con la descripción de este lugar. Que lo primero es lo uno, y lo otro, viene después.

Pues aparte de separaciones según los que en las diferentes zonas se acomodan, tiene este cuartel, como cualquier otro, una **taberna** o **bodegón**, atendida por un *avutarda* llamado Gaspar el Apretado, mal nombre que se ha ganado por mantener más tiempo la mano cerrada que abierta. Y es que en el lenguaje de la germanía, apretado significa tacaño.

Es Gaspar hombrecillo de lacios pelos rubios, que le caen sobre los ojos para mejor ocultarlos, y hace bien, que los tiene menudos y muy agudos, como la víbora que es. De sonrisa fácil y voz suave, es mejor darle un beso a una sierpe que tenerlo como amigo, que es el correveidile del alcaide, lo

cual le ha valido conservar el pellejo intacto y su cuerpecillo menudo con los huesos sin quebrar, que si no fuera por tan poderoso padrino, tiempo ha que lo habrían despachado por la posta, que es bien sabido y de sobras probado que lo que a sus peludas y salientes orejas llega, no tarda en acariciar los oídos de los bastoneros. Así que mejor se guarden aquellos que tengan *secretos de libertad* de pensar en voz alta, si no quieren ver sus alas cortadas antes siquiera de acercarse a los barrotes de la jaula.

Gaspar el Apretado

- * **Destreza:** 10
- * **Espíritu:** 13
- * **Fortaleza:** 9
- * **Ingenio:** 12
- * **Reflejos:** 11
- * **Bríos:** 11
- * **Armas:** Guadajeño 9 (-1).
- * **Habilidades:** *Callejear* 13, *Charlatanería* 13, *Comerciar* 14, *Detectar mentiras* 15, *Sigilo* 10.
- * **Ventajas:** *Aliados* (Patrón: el alcaide don Cosme).
- * **Desventajas:** *Avaricioso-Codicioso*, *Mala reputación*, *Villano*.

En caso de que pinten bastos, Gaspar pedirá ayuda a gritos a los bastoneros o al *avutarda* más cercano, que pese a que lo desprecien, salvar su miserable pellejo no deja de ser una manera de ganar puntos en la estima del alcaide. En cualquier caso tratará de huir, y solamente si se le acorralla como la rata que es desnudará el hierro que lleva oculto para tratar de herir a su agresor, abrazándose a él.

En su improvisada taberna, se pueden “degustar” los siguientes platos:

- * Gachas (de harina de centeno con agua) por 1 real.
- * Puchero (hervido de legumbres con algo de manteca para darle sabor) por 2 reales.
- * Malcocinado (olla hecha a base de despojos) por 3 reales.
- * Morcilla (de sangre frita con cebolla) por 1 real.
- * Grosura (hígado asado de animal no definido) por 3 reales.
- * Albondiguillas (malas lenguas dicen que de carne de perro, o aún peor, de rata) por 5 reales.
- * Torrezno (tocino frito) por 10 reales.
- * Pan negro (de harina de centeno) por 1 real la hogaza.

Para ayudarlo a tragar, se puede adquirir también:

- * Aloque (vino más bautizado que un santo) por 5 reales la jarra.

- * Vino menos aguado por 10 reales la jarra

No hace falta tirada alguna para darse cuenta de que los precios de las malas viandas que Gaspar ofrece son bastante más caros que en el exterior. Con todo, no hay mucho donde elegir, que si no hay sonante o no hay ganas de consumir esa comida, la solución es guardar ayuno, que aparte del agua del pozo y una hogaza diaria de pan negro de 3 libras (1.200 gr) para repartir entre tres presos, nada más se da gratis en el estaribel para llenar la tripa. Por otro lado, aquellos que se lo puedan permitir pueden adquirir, previo encargo, cualquier comida o bebida de las que aparecen en la lista de equipo del siguiente capítulo a un precio cinco veces superior a su valor normal.

Por otro lado, ya que hablamos de comida convendría recordar que las visitas están permitidas, y que pueden traer paquetes: en otras palabras, aquellos Pj con contactos o amistades pueden conseguir que les pasen comida desde el exterior con la que sacar el estómago de penas.

Otro lugar que conviene destacar del cuartel es la *feria*, un rincón donde se compra, se vende o se trueca todo lo que se ha robado, requisado o ganado en juegos y apuestas. Allí se pueden encontrar ropa usada, mantas, velas, dados, barajas de cartas legales o no, alguna joya de poco valor, algún arma pequeña (de las que se deja tener si se hace la vista gorda, y que ya comentamos en el apartado *Acogidos al estaribel*). El precio de venta de cualquiera de estos productos es el doble del que figura en la lista de equipo del presente libro, precio totalmente abusivo ya que se trata de mercancía de segunda mano, no nueva. Pero a base de regatear (ver pág. 52 del manual) siempre se puede rebajar el precio...

Dirige la Feria Gonzalo el Renco, un *avutarda* de nariz judía, cuello largo de nuez saliente, manos engarfiadas de tanto asir con codicia las monedas y andares cojos, de ahí su mote. Con todo, es mercante que sabe vender al precio más alto y comprar al más bajo. Tiene bien untados a los bastoneros, y hace trato especial a los compadres de tranco veteranos como él, así que el que quiera robarle, estafarle o amenazarle se puede encontrar con demasiados enemigos de golpe, y demasiados bastonazos para aguantar de pie, por mucho cuajo con que se ande... Que a veces, es mejor andarse con ojo, que a las bravas...

Gonzalo el Renco

- * Destreza: 11
- * Espíritu: 14
- * Fortaleza: 9
- * Ingenio: 12
- * Reflejos: 13
- * Bríos: 12

- * **Habilidades:** *Charlatanería* 13, *Comerciar* 16, *Correr* 13, *Detectar mentiras* 15, *Habla de Germanía* 12.

- * **Ventajas:** *Aliados* (los bastoneros y sus compañeros de estaribel).

- * **Desventajas:** *Cobardía*, *Villano*.

Ya para terminar esta relación, convendría hablar del llamado **rincón de las penitencias**. Se trata de un trozo de pared donde cuelgan unas argollas, a las que se encadena a los presos revoltosos o alborotadores, hasta que se calman un poco. El que piense que es escaso castigo, que tenga más seso y menos cuajo: que encadenado no se puede beber ni comer, y se está a merced de los otros presos. Así que el que sea aherrojado en este rincón y no tenga amigos que lo guarden y protejan puede terminar desvalijado o incluso abrumado (de *brumar*, que en la lengua de la carda, por si no lo saben, quiere decir ser apalizado).

Hablando de palizas, los Pj que sean alojados en el *cuartel* serán recibidos con un silencio hosco y una indiferencia que roza lo hostil. No harán falta tiradas para darse cuenta dello, que bien evidente que es. Sí que hará falta una tirada de *Espíritu* (con el bonificador correspondiente si se tiene la ventaja de *Sentidos Desarrollados*) para darse cuenta que un fulano (Mauricio el Morcillo, con el que pronto entablarán conocimiento) hace una seña disimulada. Al poco uno de los presos chocará intencionadamente con uno de los Pj, llamándolo "hideputa". Si no reacciona ante tan grosera mención de su madre, otros presos le provocarán, llamándole ahembrado, y se meterán también con el resto del grupo, diciéndoles que si es que ha llegado a visitarles la cofradía de la bujarra... Evidentemente, al poco que los Pj tengan algo de sangre en las venas estallará una pelea. Hay un *avutarda* y dos *coplillas* por cada Pj. En un principio, se usarán solamente los puños, pero si alguno de los Pj saca un arma y hiere con ella a algún preso puede que salga a la vista alguna jara.

La pelea durará media docena de turnos, al cabo de los cuales reaccionarán los bastoneros, separando a los contendientes y preguntando qué ha pasado. Si alguno de los Pj dice que fue provocado y que solamente se defendió, será considerado al punto un *menguado*, tratado con desprecio y objeto de chanzas y burlas. Que esta es la manera, como antes se apuntó, que tienen los bravos del estaribel de distinguir el grano de la paja, y el que tiene hígados del que carece de ellos. Una tirada de *Callejeo* o de *Cultura Local* si se es de alguna profesión de la carda (Bandolero, Descuidero, Fullero, Jayán, Pícaro, Tuno o Valentón), hará que el Pj sepa cual es la actitud correcta: mantener un hosco silencio y negar que suceda tumulto alguno, o bien inventar alguna historia sobre que estaban simplemente jugando a pelear para matar el rato. Los Pj que así reaccionen

serán considerados gente de fiar, de los que no pían a la primera de cambio, y aceptados sin más por sus compañeros de tranco. Hay más de un camino para llegar a los sitios, y este no es una excepción: cualquier Pj puede ganarse igualmente el respeto de los otros presos si durante la pelea logra abrirse paso hasta el *Morcillo* y le coloca una cuchilla de matarife o similar bajo el gaznate, amenazándole con degollarle si la pelea no cede al punto. Que quien toca la cabeza, domina al punto las manos que la obedecen.

Si durante la pelea hubo algún herido de gravedad o algún muerto, los guardias detendrán a aquel que encuentren con un arma encima, y esta vez el registro será más riguroso, por lo que la tirada de *Ratear* para esconder el arma será considerada difícil (es decir, que el jugador tirará dos dados, ver la regla en la pág. 50 del manual). Los que sean encontrados culpables pasarán una noche encadenados en el rincón de las penitencias... donde sus problemas pueden continuar: si las heridas sufridas por los atacantes de los Pj se limitan a huesos rotos y la muerte (si la ha habido) ha sido por golpear un poco demasiado fuerte, ningún rencor tendrán los amigos de los quebrantados hacia los Pj, que ya se sabe que estos accidentes vienen de oficio. Pero si las heridas han sido causadas por armas y no por puños, se considerará que los Pj han actuado de mala fe, y en eso caso pueden sufrir algún tipo de venganza (por ejemplo, recibir una paliza cuando estén encadenados y no puedan defenderse). En ese caso, la paliza será disimulada con aullidos y gritos por parte de todos los presos, por lo que, por mucho que grite el Pj en cuestión, su voz será ahogada entre tanto alboroto, y los bastoneros (caso de que alguno le apetezca intervenir) se verán confundidos, procurando primero poner orden en el alboroto antes de descubrir la causa del mismo. Esto, en jerga germanesca, recibe el nombre de *hacer el culebrazo*, como el lector atento de este tratado ya habrá leído donde corresponde.

CAPILLA

Se accede a ella por el patio, del que pronto se hablará. Está dedicada a San Sebastián, cosa que cualquiera que pase una tirada de *Teología* sabe que bien oportuna que es, que es patrón de los que padecen encierro. Tampoco deja de ser ironía, y de las grandes, pues la imagen, por muy santa que sea, de un engarruchado medio desnudo asaeteado de flechas como un alfiletero no es precisamente la más reconfortante de las visiones, en especial para los condenados a muerte... Por cierto, para quien le interese saberlo, esta imagen es sacada en procesión por los presos el Viernes Santo... bien vigilados por los bastoneros, no sea que alguno, empezando con la procesión, quiera irse de romería. Da misa en la capilla cada domingo por la tarde el padre Lope

Hidalgo, un curilla con el que los Pj pueden estar a buenas (o a no tan buenas) si han jugado previamente el módulo *Secreto de Confesión*, que aparece en la pág. 171 del manual.

Es frecuente encontrarse aquí recluso a Nicomedes Morenilla, personaje del que más adelante ya se hablará.

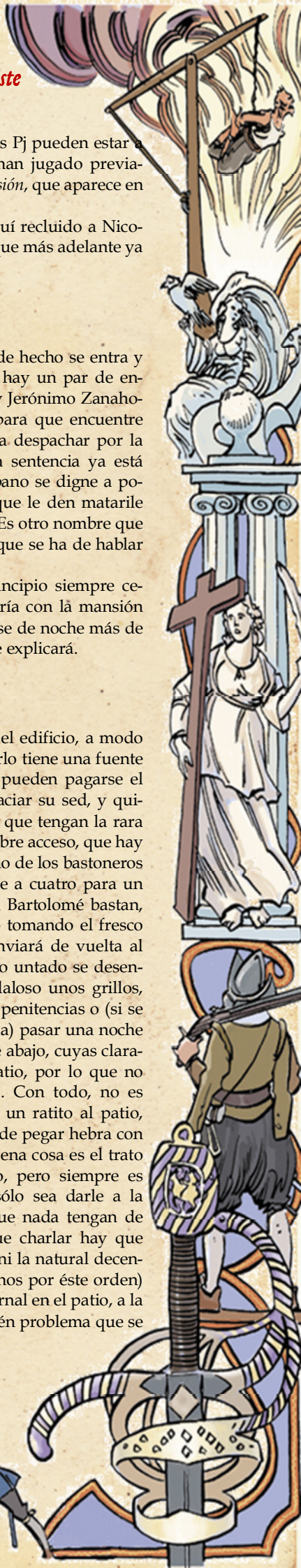
ENFERMERÍA

Está pegada a la capilla, y de hecho se entra y se sale a través de ésta. En ella hay un par de enfermos más fingidos que reales y Jerónimo Zañohorias, que ha sido alojado aquí para que encuentre mejor acomodo, ya que lo van a despachar por la posta uno de estos días, que la sentencia ya está dictada y sólo falta que el escribano se digne a ponerla sobre papel sellado para que le den matarile en plaza pública por orden real. Es otro nombre que el lector haría bien en recordar, que se ha de hablar (y no poco) de él.

Hay una puerta, en un principio siempre cerrada, que comunica la enfermería con la mansión de las mujeres, y que suele abrirse de noche más de lo que se debiera, como pronto se explicará.

PATIO DEL DESAHOGO

Se encuentra en el centro del edificio, a modo de claustro, y para mejor semejarlo tiene una fuente en el centro, donde los que no pueden pagarse el mal vino del *Apretado* pueden saciar su sed, y quitarse un poco la mugre aquellos que tengan la rara costumbre de lavarse. No es de libre acceso, que hay que dar de unto al portero o a uno de los bastoneros si se quiere salir a él. Un real de a cuatro para un bastonero o uno de a ocho para Bartolomé bastan, pero si el *Fraille* sorprende a uno tomando el fresco sin haber recibido sonante lo enviará de vuelta al *cuartel*, y si se queja, el bastonero untado se desentenderá, ganándose el Pj escandaloso unos grillos, estar un rato en el rincón de las penitencias o (si se produce algarabía de importancia) pasar una noche o dos en uno de los calabozos de abajo, cuyas claraboyas van a dar al suelo del patio, por lo que no deja de ser buen recordatorio... Con todo, no es mala inversión pagar para salir un ratito al patio, que además de airearse uno puede pegar hebra con las presas de la mansión, que buena cosa es el trato entre compañeros de infortunio, pero siempre es más agradable poder aunque sólo sea darle a la deshuesada con hembras, aunque nada tengan de damas. Para hacer algo más que charlar hay que buscarse acomodo, que ni Dios, ni la natural decencia, ni los bastoneros (más o menos por éste orden) consentirían un ayuntamiento carnal en el patio, a la vista de todos. Pero ése es también problema que se puede solucionar...



MANSIÓN PARA LAS MUJERES

Se trata de una galería con camastros alineados en las paredes laterales, donde se acomoda a las presas. Nunca hay más de una docena, que ya se sabe que el olor de hembra hace hervir la sangre hasta al más santo barón, por lo que es frecuente que a los pocos días de encierro sean trasladadas a una cárcel de mujeres (si se ambienta la partida en la Villa y Corte, esa cárcel no es otra que la Galera). Sin embargo, no deja de ser curioso que las que sean trasladadas sean las más feas, más viejas o las enfermas, que las que tienen rostro y cuerpo de mediano pasar se quedan retenidas el mayor tiempo posible... Y eso no es fruto de la casualidad, sino de la malicia de los bastoneros, que usan a las presas de putas, sean del oficio o no. Y lo peor no es que las cabalguen ellos, sino que las ofrezcan previo pago de 50 reales (negociables, que para algo está el regateo) a los presos que pueden permitírselo, o incluso a visitantes de fuera, que prefieren el morbo de hacérselo en el tranco en lugar del berreadero.

Aquella que no sea del oficio o no le atraiga lo de separar las piernas, recibirá una paliza, que como pecadora que es, una mancha más o menos poco importa. Dirigen el gallinero con mano de hierro varias monjas, duchas en estos lances y más resabiadas que un veterano de Flandes. La que lleva la voz cantante, por cierto, es una vieja conocida de los Pj, si éstos jugaron la aventura de *El Legado de los Montealbán*: Sor Recareda, la monja corpulenta, fea y con más hígados que muchos de los bravoneles del otro lado del patio. Sus características, recordémoslo, están en la pág. 157 del manual. Evidentemente, si en dicha aventura murió por accidente o a manos de algún sin dios, el Narrador tendrá que sacarse de la manga alguna "hermana gemela" de idénticas características.

APOSENTOS

En ellos descansan los bastoneros cuando no están de guardia, vigilando a los presos o de plantón en la puerta, junto al portero. Hay algunos camastros para dormir, una mesa para comer (las más veces, para beber) y también para distraer los ocios jugando. En habitación aparte se amontonan las armas requisadas a los presos, y que en un principio se les han de devolver cuando salgan por la puerta, cada una envuelta en un lienzo para que no se mezclen entre sí. Igualmente hay un arcón largo y estrecho, siempre aherrojado, con medias picas y varios arcabuces por si las cosas se ponen realmente feas. De todos modos, *muy* mal se tienen que poner las cosas en una cárcel para que estalle en ella un motín, y en general los bastoneros suelen tener una vida bastante aburrida...

No esperen vuestas mercedes encontrar aquí a don Cosme Grajas, el alcaide, que vive en su casa, y

vive bien. Escasas son las veces que visita el recinto, que en la práctica es llevado a medias por el *Fraille*, del que ya mucho hemos mentado, y por el sota alcaide, Lope Cabrera, que está al mando de la tropa de bastoneros. Es Lope un veterano de los tercios, hombretón de abundante pelo canoso, ojos pequeños, nariz rojiza de buen bebedor, sonrisa tarda, hombros caídos y cuerpo corpulento. Es de andares lentos, suele hablar despacio con lengua torpe y tiene la zurda algo rígida de una herida mal curada. Pero no se engañen vuestas mercedes, que aunque tenga aspecto de bobo no tiene ni un pelo de mirlo, y sí mucho de pícaro, como pronto se ha de ver...

Lope Cabrera, el sota alcaide

- * **Destreza:** 12
- * **Espíritu:** 14
- * **Fortaleza:** 11
- * **Ingenio:** 10
- * **Reflejos:** 13
- * **Bríos:** 13
- * **Armas:** Ropera 13/9 (+2), Pistola 13 (+2).
- * **Protección:** Sombrero (1), Camisa acolchada (1), Guantes (1), Botas (1).
- * **Maniobras de esgrima:** A Fondo, Deslizamiento, Parada Instintiva.
- * **Habilidades:** Detectar mentiras 16, Diplomacia 15, Etiqueta 14, Habla de Germanía 10, Liderazgo 14, Recursos 10, Sigilo 12.
- * **Ventajas:** Espadachín, Cargo.
- * **Desventajas:** Defecto físico (Tullido del brazo), Pecadillos (Glotonería), Problemas de peso (Gordo).

Bastoneros

Guardias de la cárcel

- * **Destreza:** 12
- * **Espíritu:** 10
- * **Fortaleza:** 12
- * **Ingenio:** 9
- * **Reflejos:** 11
- * **Bríos:** 11
- * **Armas:** Garrote 12 (+1), Media Pica¹⁶ 12 (+2), Arcabuz 11 (+3).
- * **Protección:** Coletó de cuero (2).
- * **Habilidades:** Detectar mentiras 10, Habla de Germanía 9, Intimidación 13, Juegos de azar 9.

SALA DE LINAJES

Como ya se ha dicho antes, los presos de calidad (o los que untan abundantemente la mano del portero) son alojados en la llamada *sala de linajes*, una serie de habitaciones con algún lujo y un salón común en el que pueden comer, jugar o simplemente

¹⁶ Este arma se describe en un apéndice al final de la aventura

te charlar. Suelen hacerse traer la comida por criados o por los mismos bastoneros, y evidentemente no es del bodegón del *Apretado*, sino de algún figón de mediano pasar que esté en las cercanías del estaribel. El sota alcaide suele tratar a los aquí alojados más como sus invitados que como presos, y no lo hace por una bondad natural de la que carece sino porque así lo dicta la costumbre. Los alojados en la *sala de linajes* tienen también el raro privilegio de poder salir a pasear un rato por la calle, previo pago de no menos de tres ducados (30 reales) al portero, y empeñar la palabra en que estará de vuelta antes de que se cierren las puertas, a las 10 de la noche. Evidentemente, solamente la honra impide que el que se va tan lindamente a tomar el fresco se olvide de volver, pero es preferible pasar unos días alojado por cuenta del Rey que sufrir mengua en la validez de la palabra dada, y si algún Narrador no lo tiene claro, que consulte el apartado referente a la Honra que está en la pág. 83 del manual.

Actualmente se encuentra de huésped en la *sala de linajes* el espadachín don Trinitario Castells (sus características se encuentran en la pág. 99 del suplemento *Maestros de Esgri-ma*).

Nota de los autores: Según el *time line* que se va siguiendo en el mundo del juego de rol del Capitán Alatríste, Diego Pacheco, al que los Pj tuvieron ocasión de conocer si jugaron la campaña *De la filosofía de las armas* que aparece en el suplemento *Maestros de Esgri-ma*, muere al final de la misma. Pero hay una posibilidad de que sobreviva, si la intervención de los Pj es oportuna y los dados ruedan de manera milagrosa sobre la mesa. Así que aquí dejamos el apunte, para que el Narrador con buenas entendederas cambie un espadachín por otro si lo considera apropiado y en su universo particular el segundo está vivo. Las características de don Diego se encuentran en la pág. 107 de dicho suplemento.

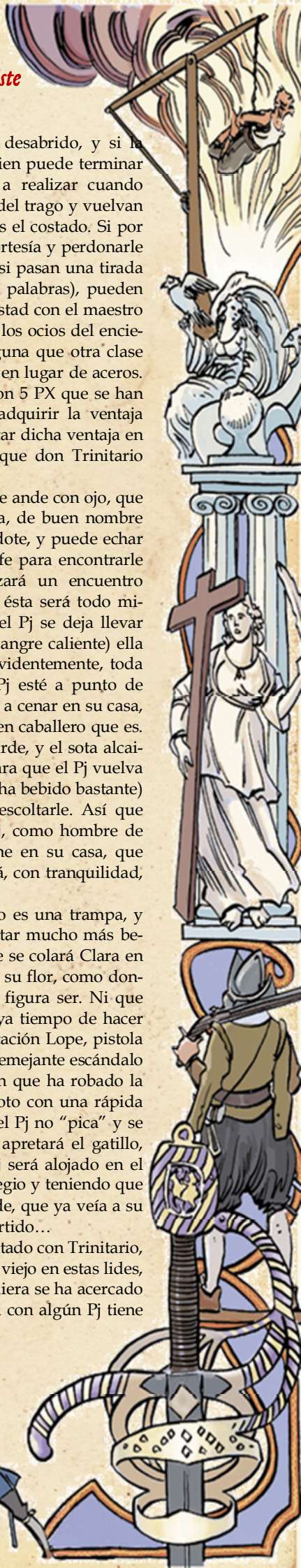
Sea uno u otro espadachín, no es precisamente buena compañía, que está de un humor de perros, pues ha sido sorprendido por la gurullada en pleno duelo con el capitán Blas de Rueda, se supone que por las eternas rencillas entre carrancistas y seguidores de Pacheco, aunque es el capitán hombre calmoso que no se altera fácilmente. Quizá por ello la autoridad ha decretado un simple arresto domiciliario para don Blas, mientras que don Trinitario, que no es menos famoso por sus líos de faldas que por su espada certera, se topó con juez que además es padre de una de sus amantes burladas, y ha sido castigado con la humillación de ser encerrado en la cárcel, por muchos lujos de los que disponga. Por ello mejor harían los Pj de dejarlo en el hosco silencio al que está sumido, pues si tratan de hablar con

él puede contestarles con tono desabrido, y si la cosa se convierte en discusión bien puede terminar en promesa de duelo formal, a realizar cuando ambos implicados hayan salido del trago y vuelvan a tener sus filosas aherrojándose el costado. Si por el contrario saben tratarle con cortesía y perdonarle ciertos exabruptos (en concreto, si pasan una tirada de *Diplomacia* y miden bien sus palabras), pueden incluso llegar a trabar cierta amistad con el maestro de esgrima, y éste, para distraer los ocios del encierro, acceder incluso a darles alguna que otra clase de esgrima, con palos de escoba en lugar de aceros. De ese modo el Pj puede salir con 5 PX que se han de gastar obligatoriamente en adquirir la ventaja *Clases de esgrima* (1 punto) y gastar dicha ventaja en una de las maniobras o tretas que don Trinitario conoce.

Si el Pj es de posibles, que se ande con ojo, que tiene Lope Cabrera hija casadera, de buen nombre Clara, a la que no puede pagar dote, y puede echar mano a su picaresca y su mala fe para encontrarle marido... En concreto, organizará un encuentro "casual" entre el Pj y su hija, y ésta será todo mimos, promesas y coqueteos. Si el Pj se deja llevar por su natural galantería (y su sangre caliente) ella se negará a entregarle su flor, evidentemente, toda risas y requiebros. Cuando el Pj esté a punto de caramelo don Lope invitará al Pj a cenar en su casa, con su mujer y su hija, como buen caballero que es. La velada se prolongará hasta tarde, y el sota alcaide afirmará que es muy tarde para que el Pj vuelva al tranco, y por otro lado él (que ha bebido bastante) no le apetece tampoco salir a escoltarle. Así que tendrá la feliz idea de que el Pj, como hombre de honor que es, duerma esa noche en su casa, que mañana será otro día y ya podrá, con tranquilidad, llevarlo de vuelta al encierro.

Ni que decir tiene que todo es una trampa, y que el pícaro de Lope simula estar mucho más bebido de lo que lo está. Esa noche se colará Clara en la habitación del Pj, ofreciéndole su flor, como doncella ardiente y enamorada que figura ser. Ni que decir tiene que antes de que haya tiempo de hacer demasiado irrumpirá en la habitación Lope, pistola bien cebada en mano, que ante semejante escándalo exigirá, o bien la vida del ladrón que ha robado la virtud de su hija, o reparar el roto con una rápida boda. Ni que decir tiene que si el Pj no "pica" y se rie en sus barbas don Lope no apretará el gatillo, pero a la vuelta a la cárcel el Pj será alojado en el *cuartel*, sin ningún tipo de privilegio y teniendo que soportar la ojeriza del sota alcaide, que ya veía a su hija bien casada con excelente partido...

Esta es treta que ya ha intentado con Trinitario, pero el maestro de esgrima, gato viejo en estas lides, no ha caído en la trampa, ni siquiera se ha acercado a olisquear el cebo... Veremos si con algún Pj tiene mejor suerte...



CALABOZOS

Se trata de celdas sin más mobiliario que un jergón relleno de paja mohosa donde dormir y si más luz que una triste claraboya en el techo que va a dar al patio del desahogo, por el que entra tanto el aire como los meados o escupitajos de los graciosos, la lluvia cuando le da por caer del cielo, y el frío cuando lo hace. Uno de estos calabozos está ocupado por *el Cascafreño*, que en lenguaje de germanía, como las gentes del oficio deberían saber, significa loco. De él muy pronto se hablará.

No tienen razón los que se quejan (y todos lo hacen) amargamente de su suerte por haber sido arrojados a un calabozo, que, con todo, al menos a través de la claraboya se puede hablar con alguien, aunque sea a base de insultos, que aún hay un tipo de celda peor en el *cesto de poco pan*.

PALLAZAS

Se trata de calabozos como los antes descritos, pero sin ningún tipo de abertura que no sea la puerta, y bastante más pequeños. El preso que allí es encerrado permanece en completa oscuridad, revolcándose en sus propias heces, y sin oír otra voz que la suya propia. Se le da una vez al día un mendrugo de pan y un jarro con agua, y ese es todo su alimento, y siempre a través de una ventanilla que hay en la puerta a ras de suelo, para no tener ni que abrir la puerta. Los bastoneros tienen expresamente prohibido hablar con los presos alojados en estas celdas, y se les niega cualquier tipo de útil, libro o manjar, aunque prometan pagarlo a precio de oro. Hay quien dice, pero suena a exagerado, que tres días allí encerrado bastan para volver loco al mayor de los cuerdos...

CÁMARA DE TORTURAS

Otro lugar de poco agrado para el "invitado" en el estaribel es esta sala, donde a veces la justicia gusta de interrogar a los presos para sonsacarles la autoría de éste o aquel delito. Y no hace falta decir, pues muchas veces ya se ha dicho, que en este siglo interrogar es sinónimo de dar suplicio, y por ello no faltan en esta cámara grillos para encadenar al reo, ni látigos de cuerda ni empulgueras, ni tenazas ni hierros que calentar al rojo. No hay potro, ni aparatos sofisticados, que es cámara de torturas modesta, y ni siquiera hay verdugo cualificado, que cuando se quiere que alguien haga de canario los bastoneros se han de echar a suertes a quien le tocará enseñarle a cantar.

OTROS COMPAÑEROS DE TRANCO

Aparte de los compadres ya citados, otros hay que merecen mención aparte. Que todos ellos tienen una historia que contar, para quien sepa escuchar...

DON LOPE DE HURTADO

En uno de los *encierros* se encuentra este hidalgo, con más honor en el alma que dineros en la bolsa y más cuajo en los hígados que seso en el cerebro. Una noche en la que mal andaba por las calles de la villa le salieron al paso tres valentones, que bajo amenazas quisieron aliviarle del peso de los dineros que llevara encima. En vez de oro o plata, lo que Lope les dio fue acero, que uno de los rufos recibió un buen palmo de toledana en el corazón.



Tan repentina bravura paralizó a los otros malhechores, y permitió a Lope huir. Por desgracia para nuestro hidalgo, el muerto resultó ser el hijo de un *mayoral* de la *birlesca*, y ahora toda la cofradía se ha juramentado para darle muerte. Ya ha tenido varios sustos, en los que ha salido con mejor o peor fortuna, y maldita la gracia que le hace haber sido acusado de deudas falsas, y haber sido condenado sin más apelación al estaribel. Se huele (y no anda errado), que tras esta maniobra están sus enemigos, que al no haberle podido atraparle a la fuerza lo han hecho con la astucia, que ya se sabe que a veces el oro es más poderoso que el acero... Lope lleva siempre encima una cuchilla de matarife, bien escondida, pero sabe que de poco le va a servir si sus temores son ciertos y van a ir a por él...

Don Lope de Hurtado

- * **Destreza:** 13
- * **Espíritu:** 15
- * **Fortaleza:** 20
- * **Ingenio:** 12
- * **Reflejos:** 14
- * **Bríos:** 13
- * **Armas:** Cuchilla de matarife 15 (+2), Pelea 14 (-2), Ropera 16/11 (+4)*, Daga de guardamano 15/10 (+1)*, Pistola 14 (+3)]*.
- * **Protección:** Camisa acolchada (1), Botas (1).
- * **Maniobras de esgrima:** Entrada, Esgrima con espada y daga (nivel 3), Incremento de daño (nivel 1).
- * **Maniobras de esgrima con espada y daga:** Cuchillada, Defensa del revés, Doble ataque.
- * **Habilidades:** Cabalgar 15, Diplomacia 14, Etiqueta 13, Latines 12, Rastrear 14, Recursos 12, Seducción 16, Sigilo 14, Supervivencia 12.
- * **Ventajas:** *Ambidextro, Espadachín, Sentido de la orientación, Letrado.*
- * **Desventajas:** *Coleccionista de armas, Enemigos, Honor, Sinceridad.*

(*: Ni que decir tiene que estas armas no las tiene en el tranco, pues han sido requisadas por los bastoneros en la puerta)

MAURICIO EL MORCILLO

Este jayán que siempre viste de negro (de ahí su mote) es el jefe indiscutido de los avutardas del *cuartel*, tras la caída en desgracia de Bartolo Caga-fuego. Es un individuo bajo, de rostro cetrino, grandes bigotes negros, mirada aviesa y cuerpo ancho, como un tonel. Que no se engañen los que crean que es grasa lo que recubre tanta carne, que es puro músculo. Aparte de ser capaz de desjarretar a un buey, Mauricio es lo bastante listo como para saber que el líder de hoy puede ser la víctima de mañana,

así que si alguno de los Pj amenaza con hacerle sombra no vacilará en enviar a sus sicarios contra él.

Mauricio el Morcillo

- * **Destreza:** 12
- * **Espíritu:** 13
- * **Fortaleza:** 15
- * **Ingenio:** 10
- * **Reflejos:** 12
- * **Bríos:** 14
- * **Armas:** Jara 15 (+2), Pelea 12 (+1), Espada corta 15 [con hoja dentada] (+4)*
- * **Hurgonadas de valentón:** Acibarrar, Acogotar, Cornada, Revolar, Tapaboca.
- * **Habilidades:** Callejeo 15, Detectar mentiras 14, Habla de Germanía, 11 Intimidación 16, Liderazgo 15, Recursos 10, Sigilo 12.
- * **Ventajas:** *Clases de esgrima, Rufeño, Resistencia al dolor.*
- * **Desventajas:** *Iletrado, Matasiete, Villano.*

(*: Ni que decir tiene que esta arma no las tiene en el tranco, pues ha sido requisadas por los bastoneros en la puerta).

NICOMEDES MORENILLA

Este desgraciado cuevachuelista detenido por unas irregularidades en unas cuentas de las que poco o nada sabe, no pasó la prueba de hígados, y es tenido por menguado y despreciado tanto por sus compañeros de estaribel como por los bastoneros, a los que intenta agradar patéticamente soplando el canuto de todo lo que pueda interesarles, lo cual no ayuda a mejorar sus relaciones con el resto de los presos. Como ya se ha dicho en el texto, gusta de frecuentar la capilla, no porque sea en exceso piadoso, sino porque le aterroriza quedarse a solas con sus compañeros, y quitándose de su vista, se ahorra algunas palizas.

Este individuo patético está al borde de la desesperación, y si los Pj no hacen nada, pronto se desmoronará. Por otro lado, guardará un agradecimiento perruno a todo aquel que le brinde la mano.

Nicomedes Morenilla

- * **Destreza:** 10
- * **Espíritu:** 12
- * **Fortaleza:** 9
- * **Ingenio:** 14
- * **Reflejos:** 11
- * **Bríos:** 11
- * **Armas:** Pelea 11 (-2).
- * **Habilidades:** Comerciar 14, Cultura local 15, Diplomacia 13, Latines 14, Leyes 14.
- * **Ventajas:** *Letrado.*
- * **Desventajas:** *Voluntad débil.*

EL CASCAFRENO (HUGO DE ROJAS)

Arrojado a uno de los calabozos, este hombrecillo es tenido por loco, y sin duda lo está. Su cabellera hierve de chinchas, y su enmarañada barba está salpicada por las babas que expele al hablar a través de sus dientes rotos. Tiene tanta mugre en el cuerpo que los harapos que lo cubren están a él pegados. Sus uñas son largas como garras, y sus brazos y piernas, delgados como ramitas. Y con todo, aún es capaz de chillar, cuando alguien se asoma al tragaluz de su calabozo, que hará rico a todo aquel que lo saque de allí. Parece ser que el antiguo alcaide se tomó en serio sus desvaríos, para su desgracia, y lo encerró en el calabozo para ablandarlo un poco y refrescarle la memoria. Pasó el tiempo, el alcaide se olvidó del preso y con el tiempo fue sustituido. Y el que antes fuera Hugo de Rojas se convirtió en *el Cascafreno*, y aúlla y se araña en su celda, pues se ha vuelto, como su mote indica, loco de atar. Y cuando le da por decir algo coherente, repite siempre lo mismo:

— ...yo serví a un amo que pintaba santos cuyos rostros se estiraban hasta tocar el cielo... Y a su muerte hallé oro, mucho oro, oro judío, oro de reyes antiguos, oro de muy buena ley. Millones y millones de monedas de oro, para comprar mi libertad y enriquecer a los que me escuchen... Sacadme de aquí, y una parte será vuestra...

Lo cierto es que no estaba loco cuando entró, y el desvarío de un tesoro no es fruto de sus sesos enfermos... sino de sus recuerdos. Pues en verdad hay un tesoro esperando, para quien lo sepa encontrar.

Si una vez fuera del estaribel a los Pj les da por investigar la historia del *Cascafreno* se encontrarán con que Hugo fue criado de un pintor llamado Domenicus Theotocopoulos, por todos conocido como *el Greco* por ser Creta su isla natal. La cuestión es que *el Greco* fijó su residencia en Toledo (donde murió en 1614), justamente en un viejo caserón medieval que en su día permaneció a Samuel Leví, el judío que a mediados del siglo XIV fuera tesoro de Pedro I de Castilla, llamado *el Cruel*. Dice la historia que el judío engañó al rey, robándole buena parte de las rentas del reino, y que Pedro lo hizo prender y torturar hasta que confesó. El oro que se recuperó no fue, ni con mucho, el que se esperaba, pero fue imposible volver a interrogar a Samuel, porque murió al poco, de resultas del suplicio sufrido. Así que, a lo mejor, lo que dice el pobre loco es cierto. Aquí queda el apunte, para el Narrador y los jugadores que quieran desarrollarlo. Pero que se anden con ojo los Pj si quieren seguir este camino, que nadie es más ávido de riquezas que nuestra Santa Iglesia Católica, y precisamente en Toledo tiene su sede el Tribunal de la Santa Inquisición...

El Cascafreno (Hugo de Rojas)

- * Destreza: 10
- * Espíritu: 12
- * Fortaleza: 9
- * Ingenio: 14
- * Reflejos: 11
- * Bríos: 11
- * Armas: Arañazos (Pelea) 11 (-2).
- * Habilidades: Cultura local 14, Diplomacia 13, Etiqueta 13, Latines 15, Recursos 13, Sigilo 12.

JERÓNIMO ZANAHORIAS

Se trata de un jaque al que el diablo le ha dado malas cartas, y por culpa de un encargo de soltarle tres mojadas a un lindico por un asunto de herencias, de no correr más que la gura, de un canario que cantó más de lo que debiera y de que el patrón que lo contrató (y que ahora disfruta de la herencia que correspondería al difunto) no le molesta en absoluto que el asesino de su sobrino sea ejecutado (porque ya se sabe que los muertos no hablan, ni siquiera los que saben demasiado), está esperando que se redacte su sentencia de muerte, que decidida está su suerte y no ha de pasar una semana antes que se vea sobre la picota. Distrae sus ocios, mientras espera que le llegue la fecha definitiva de su apiolamiento, en la enfermería, jugando a las cartas con bastoneros, otros presos y amigos del oficio que vienen a despedirse, y también peleándose con el buen cura Lope Fidalgo, que lo anima a que ponga en orden sus asuntos y reciba confesión por sus pecados (cosa que el jaque no está dispuesto a hacer, que si no le hizo hablar la justicia en su día, menos lo va a lograr un curilla de tan poco fuste). Le acompaña un día sí y otro también su llorosa coima, Marcela *la Garlosa* (de *garlar*, que en germanía significa hablar). Le viene el mote porque es chismosa y parlanchina como pocas, pero eso no viene al caso...

Jerónimo Zanahorias

- * Destreza: 13
- * Espíritu: 14
- * Fortaleza: 12
- * Ingenio: 11
- * Reflejos: 13
- * Bríos: 13
- * Armas: Guadajeño 15 (+1), Pelea 13 (-1).
- * Habilidades: Callejeo 14, Charlatanería 16, Cultura local 12, Fingir 13, Habla de Germanía 12, Intimidación 13, Recursos 10, Sigilo 15.

DE LAS COSAS QUE PUEDEN SUCEDER

Toda esta galería de personajes no ha de permanecer ociosa, que aparte de los eventos que provoquen los Pj (y que no han de ser pocos), tienen ellos ideas propias, y planes que llevar a cabo, ya sea con la ayuda de Dios o del Diablo...

INTENTO DE ASESINATO DE LOPE

Como ya se ha dicho, una cofradía de la carda ha jurado matar a don Lope de Hurtado. Para tal fin tres de sus miembros se han hecho detener por asuntillos de poca monta y se encuentran en el estaribel. A una hora convenida, una mano amiga deslizará por entre los barrotes de la tercera ventana del cuartel un saco con tres vizcaínas. Armados con ellas, los jaques planean acuchillar a don Lope a la primera oportunidad. Evidentemente, no es negocio que se haya de hacer a la vista de todos, así que buscarán una oportunidad de encontrarse a solas con su víctima, quizá incluso con la complicidad de algún bastonero, que como bien dice Quevedo, poderoso caballero es don dinero, y una mano bien untada hace que su dueño mire para otro lado cuando convenga, o abra una puerta cuando hace falta...

Jaques enemigos de don Lope

- * **Destreza:** 13
- * **Espíritu:** 12
- * **Fortaleza:** 10
- * **Ingenio:** 9
- * **Reflejos:** 12
- * **Bríos:** 11
- * **Armas:** Vizcaína 15/10 (+1) Pelea 12 (-2).
- * **Habilidades:** Abrir cerraduras 13, Habla de Germanía 10, Intimidación 10, Sigilo 14.

ENEMISTAD DE MAURICIO

Ya se ha dicho donde corresponde que es muy fácil que las acciones del grupo alarmen al Morcillo, en especial si suponen una mengua de su autoridad con los otros presos. En tal caso procurará hacerles la vida imposible a los Pj, exigiéndoles a través de terceros que le paguen veinte reales por cabeza en concepto de *patente*, que es así como se conoce el aceite con que se unta a los *avutardas* del estaribel para que dejen en paz a los *bisoños*. Si los Pj pagan, quedará bien demostrado que temen a Mauricio y se someten a su voluntad, y éste podrá quedarse tranquilo (y dejarlos en paz). De no hacerlo, y si no cuentan los Pj en el estaribel con algún amigo que por ellos de la cara (como puede ser *el Lobero*), ya se dedicará Mauricio a hacer que sus secuaces provoquen a los Pj o los ataquen por separado, a la mane-

ra del recibimiento que sufrieron nada más entrar en el cuartel, para hacerles así la vida imposible a base de incomodidades y problemas. Claro que el dado puede salirle *fusta*, que si alguno de los Pj tiene suficiente cuajo puede darle una buena paliza al Morcillo, y convertirse, como bien temía el jaque, en el nuevo amo del estaribel.

SUICIDIO DE NICOMEDES MORENILLA

Ya se ha dicho que el pobre cuevachuelista está fuera de lugar entre tanto bravonel, y solamente recibe burlas, golpes y desprecios tanto por parte de los presos como de los bastoneros. Su voluntad está a punto de flaquear, y la próxima burla ya no la soportará. Echará a correr a la capilla, donde se resguarda siempre, y allí se rajará las venas con un hueso de pollo astillado, que ha recogido de las basuras para tal fin. No es el mejor de los filos para rajarse, y se provocará tremenda carnicería, pero finalmente, si nadie lo sorprende y se lo impide, a base de rasgarse las carnes logrará su propósito, y morirá desangrado.

Si alguno de los Pj sale en su defensa frente a otros presos, o impide su suicidio ya sea de palabra (convenciéndole de que no lo haga) o de obra (sorprendiéndole desangrándose como un berraco y pasando con mucha oportunidad una tirada de *Curar*), Nicomedes se convertirá en su más fiel servidor, siguiéndole a todas partes como un perrillo. Lo cual puede resultar interesante para los Pj, pues al fin y al cabo Nicomedes ya ha estado un tiempo en el tranco y conoce a todo el mundo, pudiendo explicarles la vida y milagros de los diferentes presos y de los diferentes grupos que hay.

ESCAPADA DE JERÓNIMO

No es morir en el garrote plato de gusto de Jerónimo Zanahorias, aunque sea el Rey y su justicia quienes lo manden. Así que tratará de escapar una noche, antes de que se cierren las puertas (es decir, antes de las diez de la noche). Para ello recurrirá a un plan un tanto rijoso, que puede provocarle no pocas burlas en el futuro de salirle bien: su coima, Marcela, vendrá una tarde a visitarle, como hace casi cada día, y con la excusa de querer "despedirse" de ella como los hombres han de hacerlo con las mujeres buscará de quedarse a solas con ella. Marcela trae otras faldas bajo sus faldas, otra blusa bajo su blusa, y un manto extra bien doblado en el cesto donde suele llevarle comida y golosinas a su hombre. Este, con el filo de su guadijeño, se mal rapará las barbas, vistiéndose como mujer y tratando, así disimulado, de alcanzar la salida y su libertad. Pueden delatarlo los grillos que lleva en los pies, que aunque disimulados por la falda le obligan a caminar muy lentamente, para que no suenen de-

masiado al arrastrarse por el suelo. Si lo consigue, se le cambiará el mote entre la carda, y en lugar de zanahorias le llamarán *el Andorra*, pues como puta vieja salió del estaribel...

CONCLUSIÓN Y RECOMPENSAS

Ya advertimos al inicio que esta es una aventura especial, que puede jugarse no solamente una vez sino muchas, desengranando una trama por vez. Sea tomada como ideario o herramienta para que el Narrador coja de ella lo que más le convenga, pues esa es toda su pretensión.

Los PX que los Pj pueden ganar por jugarla varían según lo que hagan y dejen de hacer, y por tanto quedan al criterio del Narrador.

APÉNDICE: EL ESTARIBEL

Planta baja

- * 1. Puerta a la calle.
- * 2. Puerta al patio (ambas se cierran a las diez de la noche).
- * 3. Escalera a los sótanos.
- * 4. Aposentos.
- * 5. Escalera al primer piso.
- * 6. Puerta al cuartel.
- * 7. Escaleras que bajan al cuartel.
- * 8. Cuartel.
- * 9. Rincón de las penitencias.
- * 10. Feria.
- * 11. Taberna.
- * 12. Capilla.
- * 13. Enfermería.
- * 14. Mansión de las mujeres.
- * 15. Encierros (en el que aparece marcado con una X duerme Lope).
- * 16. Antesala (por las noches, después de cenar, los porteros duermen aquí).
- * 17. Patio.
- * 18. Fuente.
- * 19. Escaleras al cuartel.
- * 20. Puerta que comunica el cuartel con el patio.

Primer piso

- * 21. Escaleras a los aposentos.
- * 22. Comedor de la sala de linajes.
- * 23. Escaleras a la sala de linajes.
- * 24. Despacho del alcaide.

Segundo piso

- * 25. Sala de linajes.
- * 26. Escaleras al comedor.

Sótanos

- * 27. Escaleras a los sótanos.
- * 28. Calabozos.
- * 29. Claraboyas de los calabozos.
- * 30. Pallazas.
- * 31. Cámara de torturas.

NUEVA ARMA: LA MEDIA PICA (ARMA DE ASTA)

Arma de infantería de unos 10 palmos de largo (algo más de 2 metros), usada por la infantería que sirve en las galeras del rey a la hora de los combates en el mar y por guardias de fortificaciones y presidios.

Su pequeño tamaño (en comparación con su hermana mayor, la pica) la hacen ser apta para enfrentamientos individuales (ver, por el contrario, la descripción de la pica en la pág. 72 del manual).

Arma	Habilidad	Daño	Peso	Modif.
Media Pica	Armas de Asta	+2	2,5 k	F

EL ESTARIBEL

PLANTA BAJA

PRIMER PISO



SEGUNDO PISO



1. Puerta a la calle
2. Puerta al patio. Ambas se cierran a las diez de la noche
3. Escalera a los sótanos
4. Aposentos
5. Escalera al primer piso
6. Puerta al cuartel
7. Escaleras que bajan al cuartel
8. Cuartel
9. Rincón de las penitencias
10. Feria
11. Taberna

12. Capilla
13. Enfermería
14. Mansión de las mujeres
15. Encierros (en el marcado con una X duerme Lope)
16. Antesala. Por las noches, después de cenar, los porteros duermen aquí
17. Patio
18. Fuente
19. Escaleras al cuartel
20. Puerta que comunica el cuartel con el patio

21. Escaleras a los aposentos
22. Comedor de la sala de linajes
23. Escalera a la sala de linajes
24. Despacho del Alcaide
25. Sala de linajes
26. Escalera al comedor
27. Escalera a los sótanos
28. Calabozos
29. Claraboyas de los calabozos
30. Pallazas
31. Cámara de torturas

SÓTANOS





LA CONJURA INGLESA

Serie de aventuras enlazadas que giran entorno a la llegada de dos ingleses a la Villa y Corte de las Españas en marzo de 1623. Con intrigas y duelos, celadas y engaños, principales haciendo de descuideros y jaques rondando por los palacios. En la que, como en toda trama cortesana, nada es lo que parece, y a veces el que mal piensa no acierta, que en algunas cosas la explicación no tiene por qué ser rebuscada... Aunque a veces lo sea demasiado...

Nota previa de los autores: Si en todas las aventuras de Alatríste es aconsejable una mezcla equilibrada de profesiones y niveles sociales por parte de los Pj, en esta campaña es imprescindible, pues tiene que haber en el grupo gentes que se sepan mover por palacio mientras que otros lo hagan como pez en el agua por los más bajos ambientes de la milagrería, la picaresca, la fullería y el descuido.

Esta campaña transcurre paralela a los hechos que se narran en la novela *El capitán Alatríste* de Pérez-Reverte. Los protagonistas de ambas tramas no llegan a cruzarse en ningún momento, y es importante que el Narrador respete esto, o si no, es posible que los jugadores quieran que sus Pj intervengan a favor o en contra de Alatríste y los suyos, lo que sin duda alteraría el universo del juego y rompería la lógica de las futuras aventuras.

Se supone que los Pj (o al menos, parte de ellos) han jugado previamente *Juegos de damas* y/o *De la filosofía de las armas*, a raíz de las cuales ya han establecido contacto con el contra espionaje "oficial" (de Gaspar de Bonifaz y su mano derecha, *La Princesa*), y/o con la organización "oficiosa" y secreta del valido. En caso contrario, alguno de los Pj debería cogerse, de entrada, el defecto de *Lealtad a Olivares*, *Lealtad al Rey* o similar. Algo que justifique su participación en la trama y sus contactos cortesanos.

SE DICE EN LOS MENTIDEROS...

- * Que amaneció en la calle del Pez un socavón que atravesaba la calle, en línea quebrada, de sur a norte. Afirman los que lo vieron que era sima sin fondo, y que salían de ella gases sulfurosos y pestilentes, y se oía llanto, gemidos y alaridos que helaban el alma, con lo que todos acordaron con mucha seriedad que sin duda comunicaba con el Infierno. Pero cuando se acercaron las autoridades para comprobar el hecho, la sima se había cerrado, sin duda alguna por intercesión divina...
- * Los hay que dicen que ha sido un aviso del Cielo, o una carcajada del Demonio, porque dos herejes han pisado el muy católico suelo de la Villa y Corte: nada menos que Carlos Estuardo, príncipe de Gales y heredero de las coronas de Inglaterra, Escocia e Irlanda; acompañado por su amigo Jorge Villiers, marqués de Buckingham y favorito del rey Jacobo I Estuardo.
- * Claro que no han entrado como si nada en la Villa, que se dice que dos jayanes les dieron un espanto, y otros dicen que lo que pretendían era despacharlos por la posta, y no asustarlos. Y otros que buscaban ciertos papeles que el de Buckingham llevaba consigo, y que esa orden venía de muy alto... Y si alguien se ha preguntado nunca los cómo y los porqués de esa orden, que siga leyendo, que aquí se le explicarán...



PRIMERA PARTE: UNA MUERTE POCO DISCRETA

*El príncipe bretón, sin luz ni guía,
alega, aunque hereje, que es amante,
y que le hizo caballero andante
la hermosa pretensión de su porfía.
Juntos se han visto el lobo y la cordera,
y la paloma con el cuervo anida,
siendo palacio del diluvio el arca.
(Juan de Tassis, Conde de Villamediana)*

INTRODUCCIÓN: EN LA VILLA Y CORTE, PRINCIPIOS DE MARZO DE 1623

Ya hemos dicho otras veces que no es lógico que todos los Pj (en especial, si son de muy diferente clase social) vayan a todas partes cogiditos de la mano, cual si hermanos siameses se tratara. Libre es el Narrador de hacer lo que le plazca, pero más lógico y mejor sería que esta introducción fuera jugada por una parte del grupo, y no por toda.

Sea como fuere, y sean los Pj que sean, empiezan la acción deambulando de noche por las calles de Madrid. Los motivos para tal cosa pueden ser muy variados: desde distraer sus ocios hasta estar visitando tabernas, pasando por querer *pedir audiencia* a damas (ya sea de pago o de cuernos) o, si son de oficio poco honrado y conciencia menos limpia, estar ejerciendo su profesión, que los de la *birlesca* espabilan cuando la gente decente duerme.



EL MORIBUNDO Y LOS ASESINOS

El caso es que, en una revuelta de una callejuela, los Pj tropezarán con un hombre que va dando tumbos, como de borracho. El recién llegado chocará con uno de ellos (elegido al azar o con toda la mala baba del Narrador) y tratará de darle un papel que lleva estrujado en su puño, mientras le susurra:

— Por esto me matan...

...Información que, según tipo y personalidad del Pj en cuestión, a buen seguro que le importa una jiga. Pero hay un par de zarandajas que hacen que el negocio se caliente: primero, y menos importante, que la sospecha inicial de que el fulano andaba con una buena zorra se desvanece cuando al caer desvanecido luce en la espaldadera del jubón una gran mancha oscura, que resulta ser sangre... y propia. No hacen falta tiradas para ver que alguien le ha regalado una buena cuchillada, y que por ella se le ha escapado la vida.

Lo segundo, y de mayor interés inmediato para los Pj, es que casi en el acto irrumpen en la callejuela tres valentones, con los aceros desnudos... Dos de ellos gastan vizcaína, el tercero, que parece ser el que les manda, ropera y colete de cuero. Tienen un instante de indecisión y frenan algo su carrera al ver a los Pj, pero eso es algo que les dura poco... y cargan contra el grupo, pensado sin duda que se desbandarán como palomas... Cosa que este cueva-chuelista, personalmente, duda bastante...¹⁷

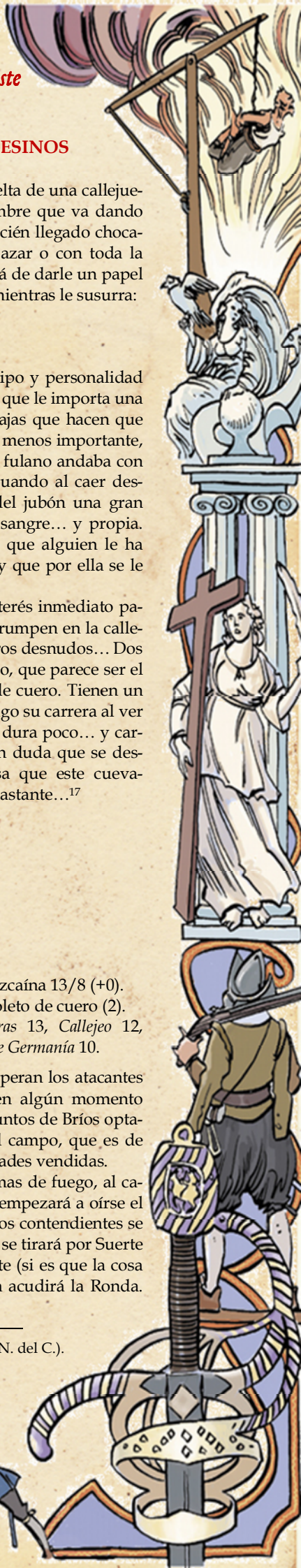
Matachines

- * Destreza: 12
- * Espíritu: 13
- * Fortaleza: 11
- * Ingenio: 9
- * Reflejos: 12
- * Bríos: 12
- * Armas: Ropera 13/9 (+2), Vizcaína 13/8 (+0).
- * Protección: Sombrero (1), Colete de cuero (2).
- * Habilidades: Abrir cerraduras 13, Callejeo 12, Correr 12, Esquivar 6, Habla de Germanía 10.

Como ya se ha dicho, no esperan los atacantes una resistencia decidida, y si en algún momento pierden la mitad o más de sus puntos de Bríos optarán, sin dudarlo, por levantar el campo, que es de necios quedarse a morir por lealtades vendidas.

Por otro lado, si suenan armas de fuego, al cabo de 1D6+3 turnos de combate empezará a oírse el "tégase al Rey" de la Ronda. Si los contendientes se acuchillan con mayor discreción, se tirará por Suerte al cabo de 3D6 turnos de combate (si es que la cosa dura tanto). De pasarse la tirada acudirá la Ronda.

¹⁷ Y este humilde corrector aún más (N. del C.).



Si sale nones, seguramente la gurullada tiene otras cosas qué hacer...

Si alguno de los atacantes sale por piernas del combate y nadie lo tumba de un tiro (o le persigue y no consigue alcanzarle con una tirada enfrentada de *Correr*), pronto se perderá por las callejuelas de la Villa, que nadie conoce mejor las calles que quien se ha criado en ellas.

Si alguno de los atacantes es hecho prisionero por los Pj, mantendrá (en un principio) un empecinado silencio, mascullando simplemente un "almidonados" o "cartujos" de tanto en tanto (una tirada exitosa de *Habla de Germanía* podrá traducir dichos términos por "sodomitas" y "cornudos", respectivamente). Quizá no sería muy inteligente empezar a torturarlo (perdón, a interrogarlo) en medio de la calle, entre otras cosas porque tarde o temprano la Ronda está por llegar, y hay al menos un cadáver en el suelo: con el que empezó todo...

Es un hombrecillo gris, de esos que pasan por la vida sin hacer ruido: mediana edad, mediano tamaño, ropas gastadas (con una tirada de *Etiqueta* se podrán identificar como de criado de amo de no muy buen pasar). Luce, como ya se ha dicho, una profunda herida en la espalda, sin duda causada por el *fierro* de uno de esos herejes. Porta espada al cinto, pero los ojos de cualquier entendedor (tirada de *Esgrima*) revelarán enseguida que, por la forma en la que tiene herrado el costado, no está muy acostumbrado a llevarla, antes lo contrario. Tiene en la guarda un escudo heráldico, que evidentemente no es suyo. Una tirada difícil de *Etiqueta* o de *Latines* puede identificarlo como perteneciente a la casa de Valdivieso. Es nobleza menor, y poco o nada sabrán de ella los Pj, que para un primer vistazo ya hay bastante, y tiempo habrá luego para mejor investigar. Respecto al papel que el fenecido tiene arrugado en el puño resulta ser papel impreso, sin duda arrancado de un libro, y dice así:

Por estos rodeos y por estas circunstancias los padres de Isabela cobraron su hija y restauraron su hacienda; y ella, favorecida del cielo y ayudada de sus muchas virtudes, a despecho de tantos inconvenientes halló marido tan principal como Ricaredo; en cuya compañía se piensa que aún hoy vive en las casas que alquilaron frontero de Santa Paula, que después las compraron de los herederos de un hidalgo burgalés que se llamaba Hernando de Cienfuentes.

Esta novela nos podría enseñar cuánto puede la virtud y cuánto la hermosura, pues son bastante juntas y cada una de por sí, a enamorar aún hasta los mismos enemigos; y de cómo sabe el cielo sacar, de las mayores adversidades nuestras, nuestros mayores provechos.

--- Fin ---

Si alguno de los Pj pasa una tirada de *Latines* (que recordemos que, como habilidad escolástica, requiere previamente la ventaja de *Letrado* para tenerla por defecto) identificará al punto la página como obra de Cervantes. En concreto, la última página de *La Española Inglesa*, una de sus *Novelas Ejemplares*, publicadas diez años atrás.

Y así, con un cadáver a sus pies y un misterio en las manos, muere el ocio y nace la aventura...

SOBRE LOS NOMBRES DE VIVOS Y MUERTOS

Según el oficio de cada Pj, es probable alguno del grupo se preocupe más de vaciarles las faltriqueras a los muertos que de preguntarse sobre la identidad dellos, que, en el oficio de matantes, las mojadas, sean de más o de menos, van con el oficio. Pero no a todos les ha de importar un ardite de dónde les llueven las granizadas de acero. Por otro lado, aquellos con experiencias anteriores en lo que a intrigas de la corte se refiere arrugarán la nariz, pues esto apesta a conspiración más que un gato muerto de seis días, y quizá cuestión será de mandar discreto aviso a amos del presente o del pasado (y nos referimos a la Condesa de Puñonrostro o a don Álvaro de Moscoso, criado que lo es del valido). Que, además, ellos darán fe de los Pj si la Ronda ha llegado y está haciendo demasiadas preguntas, y además, si han cogido prisioneros, artistas tienen que saben pulsar instrumentos de cuerda de tal modo que esos valentones que no abren la boca, al poco de recibir tratamiento cantarán como canarios...

No andan errados los Pj si eso piensan, que habrá que canonizar al *jubetero* encargado de darle vueltas a la rueda del potro, que no tarda demasiado en obrar el milagro de que los que hasta ahora mudos, empiecen a darle a la deshuesada en pulcro castellano...

Según ellos, les contrató un hereje, "un señor inglés" dirán ellos, que poco importa que el sonante sea papista o no, mientras sea moneda buena. Nada saben del que tenían que matar, salvo que tenía su residencia en una casa, a la que había que prender fuego para disimular el lance, con los cadáveres de quien dentro hallaran. Por desgracia les salió carta mala, que su víctima les vio u oyó venir, y supo escabullirse por una ventana. Se le persiguió y ya se le daba alcance, y uno de ellos, más rápido, acababa de largarle un revés con los filos en plena espalda, que aunque le avivó el paso, era seguro que le acortaría la vida... Y en estas estaban cuando se tropezaron con el grupo. Habían de quedar en cierta posada del barrio de la Heria, la de Maese Cazalillas, que quizá los Pj ya conozcan, para cobrar lo

que quedaba del adeudo tras el lance, pero que no ande lista ni la Ronda ni ningún Pj, que por mucho que espere en tal posada, a las horas en las que vaya a ningún hereje encontrará...

SI LOS PJ NO HAN COGIDO PRISIONEROS...

Mal pueden hablar los que no están, porque han huido o han muerto. Pero los secretos suelen serlo... a voces. Si no han dejado nadie al que interrogar, los Pj pueden hacer sendas tiradas de *Callejeo* para intentar localizarlos, o de haberlos muerto, hacerse con noticias sobre quién les pagó para el lance. Si pasan la tirada se enterarán así, de labios de un jaque llamado Ordóñez el Levante (pues se fue con la leva a Flandes en su mocedad), que los contrató un tipo con ropas de pisaverde y aspecto de saber manejar el bizarro hierro hereje que al cinto portaba, y que igualmente de herejes eran su parla y sus modos. Y como el negocio no le interesaba, nada más sabe de él¹⁸.

SOBRE EL DIFUNTO

Por lo que respecta al difunto es fácilmente identificable, en especial si los Pj han recurrido a sus contactos cortesanos, pues es relativamente conocido en ellos: se trata de Damián Almeida, criado que fue del padre Fernán de Valdivieso, sacerdote de la Societá Iesu, o lo que es lo mismo, sacerdote jesuita. Cualquiera con contactos en el Alcázar, o una tirada exitosa de *Cultura local* (Corte), les explicará que era el de Valdivieso un hidalgo entrado ya en años, viejo soldado de los tiempos de Felipe II, que al debilitarse el brazo para empuñar la espada, dejó las filas de la milicia para pasar a engrosar las de la fe. Fue un tiempo asiduo del Alcázar, pues formaba parte de la Guardia Vieja (ver manual, pág. 108) y tuvo a su cargo nada menos que al príncipe don Fernando, hermano pequeño del rey, actualmente de 15 años de edad. A los 10 años, cuando fue nombrado Cardenal, temerosos en el Alcázar de que un jesuita (es decir, un esbirro del Papa, por muy honrosa hoja de servicios que tuviera) influyera en demasía en el joven infante, no se le incluyó en el séquito de éste, cuando le fue trasladada la residencia a Toledo. Pero el viejo soldado iba y venía a su antojo, tratando con familiaridad a unos y a otros y saltándose el protocolo como si de un bufón o de

una de las piezas del rey se tratase. Por eso no pocos se sintieron aliviados con su muerte, tanto más porque fue asunto escandaloso e infame...

...Pues cualquiera les dirá, desde la más humilde camarera de palacio hasta el más alto secretario de cuevachuelistas (pasando por cortesanos, pajecillos, postulantes y demás gentes que llenan a todas horas el Alcázar) que el viejo soldado metido a cura fue encontrado en cama de mujer pública, y no de las baratas, con un ataque de apoplejía, sin duda castigo del Señor, por manchar los sagrados votos con el pecado capital de la lujuria. Murió tres días más tarde, aún no hace un mes dello, sin que recuperase razón ni pudiese emitir parla alguna, siendo tenida que darle la absolución en estado de absoluta enajenación.

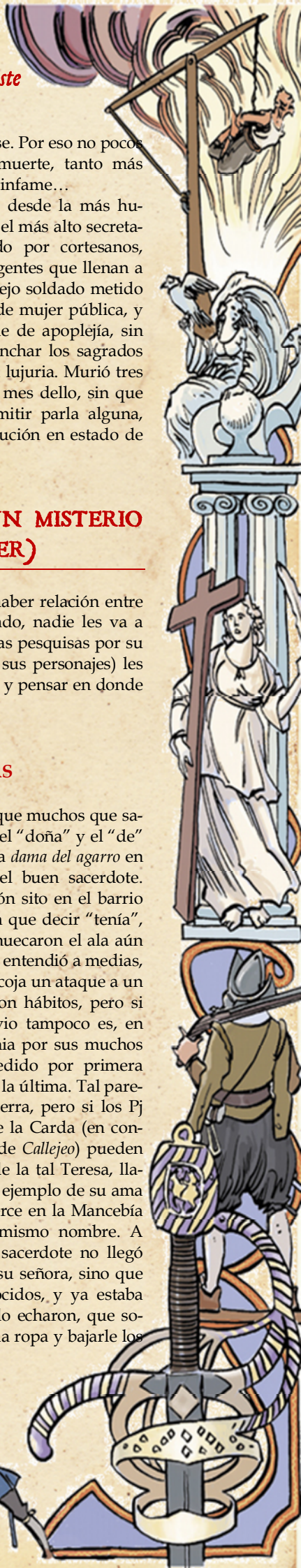
DESENTERRANDO UN MISTERIO (Y QUIZA UN CADAVER)

Si los Pj creen que puede haber relación entre la muerte del amo y la del criado, nadie les va a impedir que realicen unas cuantas pesquisas por su cuenta. A los jugadores (y no a sus personajes) les toca ahora exprimirse el cerebro, y pensar en donde buscar y a quien preguntar:

HABLANDO CON TUSONAS

Doña Teresa de Tapia (aunque muchos que saben de su oficio encuentran que el "doña" y el "de" sobran) es como se hace llamar la *dama del agarro* en cuyos brazos sufrió el ataque el buen sacerdote. Tiene su residencia en un caserón sito en el barrio de Santiago... o más bien habría que decir "tenía", pues la tusona y su alcahuete ahuecaron el ala aún caliente el escándalo, cosa que se entendió a medias, pues no es moco de pavo que le coja un ataque a un cliente ya achacoso y además con hábitos, pero si nadie muestra demasiado agravio tampoco es, en esta Villa que tal parece Babilonia por sus muchos pecados, suceso que haya sucedido por primera vez, y a buen seguro que no será la última. Tal parece que se los haya tragado la tierra, pero si los Pj saben moverse por el mundo de la Carda (en concreto, si sacan una tirada *difícil* de *Callejeo*) pueden encontrar a una de las criadas de la tal Teresa, llamada Lucrecia, que siguiendo el ejemplo de su ama se ha hecho puta, y como tal ejerce en la Mancebía del Alamillo, en la plaza del mismo nombre. A regañadientes confesará que el sacerdote no llegó por su propio pie a la cama de su señora, sino que lo llevaron a ella unos desconocidos, y ya estaba enfermo cuando sobre el lecho lo echaron, que solamente hubo que desarreglarle la ropa y bajarle los

¹⁸ No vale la pena que jugadores o Narradores apunten a Ordóñez como posible contacto para el futuro, que dentro de tres o cuatro semanas lo van a matar de un pistoletazo a boca de jarro junto al Portillo de las Ánimas... (N. de los AA.).



calzones. A su ama, la silenciaron con dinero y amenazas, y ella y su hombre huyeron como alma que lleva el diablo, no fuera que, de propina, se encontraran con un cuchillo rajándoles la garganta. Y claro, desbandándose la gallina, lo mismo hicieron todos los polluelos, que la mansión al poco quedó vacía de servidumbre... y de todo lo de valor que entre unos y otras pudieron arramblar.

EL FÍSICO QUE TRATÓ AL PADRE VALDIVIESO

Su nombre es don Gaspar de Uribe, y hace años que lleva la holapanda y el sortijón que lo identifican como médico acreditado. Tiene entre su clientela gente de calidad, que puede pagar sus servicios, y es por ello conocido entre nobles, cortesanos y ricos hombres en general. A las preguntas de los Pj responderá que mostraba el sacerdote signos de extravío, pues giraba los ojos sin reconocer a nadie, y era incapaz de pronunciar palabra alguna, solamente balbuceos sin sentido. Mostraba incontinencia y babeaba, y de cuando en cuando tenía débiles espasmos en brazos y piernas, por lo demás rígidas e inmóviles. Una tirada de *Diagnosticar* revelará que no es éste comportamiento propio de un enfermo del mal de la apoplejía, pues los enfermos de esta enfermedad (que se produce, como cualquier buen médico sabe, por acumulación de sangre en el cerebro) suelen permanecer totalmente desmayados, casi como muertos. Si se le razonan estas dudas a don Gaspar éste enrojecerá hasta la raíz de los cabellos, y carraspeando dirá que sí, que bueno, que no suelen ser los síntomas más frecuentes, pero que ningún otro mal pudo encontrarle. Si los Pj insinúan que quizá fue envenenado el físico lo negará con energía: que estamos en la Villa y Corte, y es médico de cortesanos y aristócratas, y ha tenido que tratar más de un caso

de envenenamiento (y certificar más de dos en cuerpos ya yacentes).

PROFANAR LA TUMBA

Si los Pj no están demasiado de acuerdo con el diagnóstico del licenciado Gaspar, siempre pueden intentar examinar el cadáver por cuenta propia. No va a ser tarea agradable, que el buen hombre se murió hace tres semanas largas, así que su cadáver no debe oler a flor de azahar, precisamente... Está enterrado en el sencillo cementerio parroquial de la iglesia de San Miguel, que siendo tan escandaloso su deceso, no han querido ni el clero ni palacio rendirle al muerto los honores que por sus servicios en vida merecía. Claro que el mal de unos es el consuelo de otros, y aún su fortuna, que si los Pj van cautos y de noche, y no hacen gran algarabía al cavar, no han de tener mayor problema en ultimar el negocio sin que la Ronda se de por enterrada... Lo cual, valga aquí de apunte, les pondría en un aprieto de ser atrapados, que los profanadores de tumbas son competencia de la Santa Inquisición, pues sin duda buscan restos de cadáveres para realizar brujerías y otros actos satánicos...

Volviendo a lo nuestro, el cadáver muestra signos avanzados de descomposición, por lo que es más fácil ver, en su cráneo, la larga y delgada aguja que tiene clavada en el centro de la cabeza. Sin duda la dejaron allí para evitar que sangrara por la herida y fuera ésta descubierta, sabedores los asesinos que el pelo (y la hinchazón de la piel) disimularían la cabeza de la aguja para todo aquel que no la buscara ex profeso. Ahora los Pj ya saben cómo mataron al padre Fernán de Valdivieso.



EN LOS CÍRCULOS CORTESANOS (OTRA VEZ)

Lo dicho en el apartado anterior (*Sobre los nombres de vivos y muertos*) no necesita de tirada, que las cosas que están en boca de todos solamente necesitan orejas prestas que les escuchen (y a veces, ni eso). Pero ya les costará un poco más saber (por lo que necesaria será una tirada de *Charlatanería*, *Diplomacia* o *Seducción*, según cómo traten de obtener la información los personajes) que andaba de un tiempo a esta parte el tal padre Valdivieso husmeando aquí y allá, y haciendo preguntas sobre las idas y venidas de los más allegados a la familia real, importunando al aposentador (el encargado de preparar las estancias donde ha de residir el rey en sus viajes) una vez sí y dos también, y siendo en general una pesadilla para todos. Pues estaba el viejo ya algo loco, sin duda debido a que los muchos años le estaban secando el seso, y todo en él eran suspicacias y recelos. Se dice que creía saber de un espía que al servicio de no se sabe qué nación enemiga había conseguido llegar hasta lo más alto en el servicio personal del rey... Confesión ésta que no dirán tan fácilmente los cortesanos avezados, que es el juego de la política entre naciones muy enrevesado, y de ser cierta tal afirmación, podría traer la desgracia en quien la pronunciara, si llegara a oídos de ese personaje tan poderoso y tan cercano al rey...

EN LA VIEJA RESIDENCIA DEL PADRE FERNÁN DE VALDIVIESO

Se trata de una casa construida "a la malicia" (ver manual, pág. 141) sita en la parroquia de San Miguel, no lejos, pues, de la Plaza Mayor y relativamente cerca del Alcázar. Residencia humilde, el viejo soldado la mantenía porque prefería alojarse en ella, en sus estancias en Madrid, antes que en una de las casas de los jesuitas. Por lo demás, al ser pequeña era barata de mantener, que solamente dos criados bastaban y sobraban para atenderle: el fiel Damián y una criada, Tiburcia, menuda, moreña y reidora, aunque estos días no tiene motivos para reírse mucho. Espantada por el asesinato de su compañero, ha pedido ser acogida en el convento de las Carboneras (bueno, de las monjas Jerónimas del Cuerpo de Cristo, si se prefiere el nombre auténtico en vez del popular).

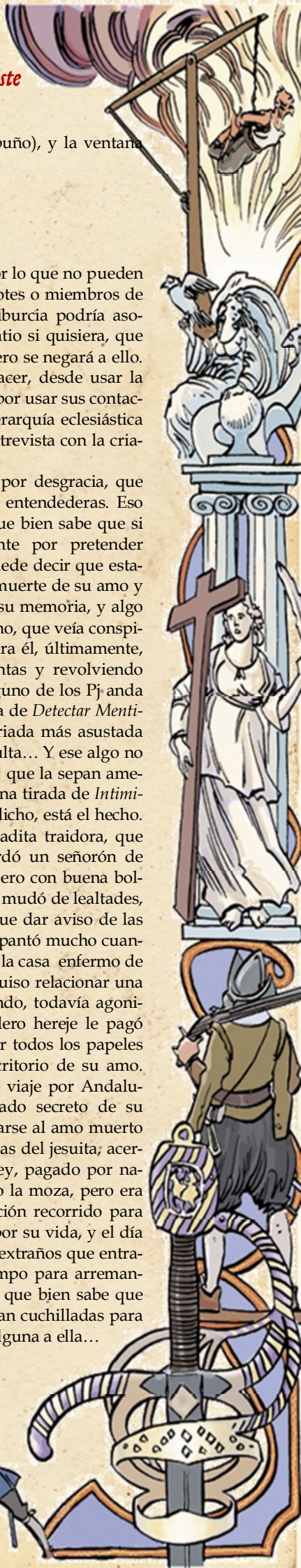
Los personajes no encontrarán nada de interés en la casa, por mucho que registren. Solamente la puerta trasera de la calle forzada con una ganzúa, alguna señal de pelea, un ejemplar de las *Novelas Ejemplares* de Cervantes con una página arrancada

(la que aferraba Damián en el puño), y la ventana abierta por donde escapó.

EN LAS CARBONERAS

Es convento de clausura, por lo que no pueden entrar hombres si no son sacerdotes o miembros de la Inquisición. Por otro lado, Tiburcia podría asomarse a la reja, o aún salir al patio si quisiera, que está retraída, no enclaustrada, pero se negará a ello. A los Pj les corresponde qué hacer, desde usar la fuerza hasta la astucia, pasando por usar sus contactos con la Inquisición o con la jerarquía eclesiástica (si los tienen) para forzar una entrevista con la criada.

Tampoco sabe demasiado, por desgracia, que parece (y es) más bien corta de entendederas. Eso no quiere decir que sea tonta, que bien sabe que si Damián murió fue precisamente por pretender saber demasiado... Solamente puede decir que estaba el criado obsesionado con la muerte de su amo y el agravio que había manchado su memoria, y algo se le debió pegar al criado del amo, que veía conspiraciones donde no las había, y era él, últimamente, el que andaba haciendo preguntas y revolviendo entre las cosas del amo... Si alguno de los Pj anda picajoso y desea hacer una tirada de *Detectar Mentiras* se dará cuenta que está la criada más asustada de lo que debiera, y que algo oculta... Y ese algo no es poco, como averiguarán los Pj que la sepan amenazar de palabra (es decir, con una tirada de *Intimidar*) o de obra, que después del dicho, está el hecho. Así averiguarán que salió la criadita traidora, que hace ya un tiempo que la abordó un señorón de esos herejes, de mal castellano pero con buena bolsa, y a fuerza de dineros la moza mudó de lealtades, que hizo lo que le dijeron, que fue dar aviso de las idas y venidas de su señor. Se espantó mucho cuando el pobre padre fue devuelto a la casa enfermo de tal manera, pero no supo o no quiso relacionar una cosa con otra... en especial cuando, todavía agonizante su señor, el mismo caballero hereje le pagó una más que buena cantidad por todos los papeles que pudiera encontrar en el escritorio de su amo. Damián se encontraba fuera, de viaje por Andalucía, al parecer cumpliendo recado secreto de su señor. A su regreso y al encontrarse al amo muerto le confesó a Tiburcia las sospechas del jesuita; acerca de un espía muy íntimo al rey, pagado por nación enemiga. Se espantó mucho la moza, pero era demasiado el camino de la traición recorrido para poder dar marcha atrás. Temió por su vida, y el día del asalto, cuando oyó ruido de extraños que entraban por una puerta, le faltó tiempo para arremangarse las faldas y salir por otra, que bien sabe que los muertos no hablan, y si llovían cuchilladas para Damián, bien que le podía caer alguna a ella...



ARGUMENTO DE LA ESPAÑOLA INGLESA

Puede que algún Pj con ciertos aires de erudito (reales o imaginarios) quiera leerse la obrilla de Cervantes, que al fin y al cabo, si el pobre Damián dijo que por ella le mataban, al igual alguna razón tendría. Y puede que el Pj hasta sepa coger el libro por la parte que toca y leérselo de cabo a rabo, aunque no será cosa demasiado fácil, que es novela bizantina, de amores enredados e imposibles. Con todo, si se es *Letrado* no habrá mayor dificultad para ello, así que, para no obligar al Narrador a hacer lo propio, venga aquí un esbozo de lo que trata:

En 1587, durante el asalto a la ciudad de Cádiz por parte de Sir Francis Drake, un capitán inglés, Clotaldo, rapt a una niña de siete años llamada Isabela, a la que lleva a Londres y cría como si fuera hija suya. Clotaldo, su mujer Catalina y su hijo Ricaredo son católicos secretos, es decir, que no profesan la fe anglicana, propia de todos los herejes de la pérfida Albión. Con el paso de los años, Ricaredo llega a enamorarse de Isabela, y siendo de familia principal ha de pedir permiso a la reina Isabel Tudor para que se lleve a cabo tal matrimonio. La reina siente curiosidad por conocer a esta niña española que ha cautivado el corazón de quienes la raptaron, y exige que se persone ante ella. Isabela tiene por entonces catorce años, no ha olvidado el castellano pero habla con soltura el inglés, y tanta gracia y donaire tiene que la reina se encapricha de ella, y exige, para dar licencia a la boda, que Ricaredo destaque al servicio de las armas, como antaño hizo su padre. Ricaredo embarca al mando de dos barcos corsarios, pero, católico como es, le repugna la idea de asaltar barcos de españoles. Por suerte tropieza con dos galeras piratas turcas, que han apresado un galeón español, cargado de riquezas de las Indias. Ricaredo vence a los turcos y se apodera de todas las riquezas, pero libera a los cautivos, tanto a los católicos como a veinte turcos que por motivos diversos estaban encadenados a los remos de las galeras. Con las riquezas capturadas vuelve a Inglaterra, para pedir la mano de Isabela.

Pero mientras tanto, Arnesto, el hijo de la camarera mayor de la reina, se ha enamorado de Isabela, y al ver llegar triunfante a Ricaredo lo reta públicamente a duelo a muerte. Por orden de la reina, Arnesto es detenido y posteriormente desterrado, y la camarera, para vengarse, envenena a Isabela, que está a punto de perder la vida, quedando finalmente calva y horriblemente desfigurada. Los padres de Ricaredo la mandan de vuelta a España, y tratan de casar a su hijo con una doncella escocesa, católica como ellos. A pesar de la fealdad de Isabela, Ricaredo sigue enamorado de ella, y como católico que es pide, antes de la boda, irse en peregrinación a Roma para purgar sus pecados, acordando con Isabela que se encontrarán en Sevilla. Parten los enamorados, cada uno por su lado, e Isabela se pone, en Sevilla, al cuidado de físicos que logran curarla y recomponerle la belleza. Pero su amado no llega. Finalmente reciben una carta de que ha sido asesinado en París por Arnesto y varios secuaces suyos, que le han vaciado varios pistoletas a boca de jarro. Isabela decide hacerse monja y entrar en un convento de clausura, el de Santa Paula. Pero cuando está a punto de hacer los votos definitivos aparece un peregrino con el hábito de la Trinidad, lo que quiere decir que ha sido un preso de los infieles recatado por los monjes Trinitarios. No es otro que Ricaredo, que tras quedar malherido por el ataque de Arnesto hubo de curar sus heridas, y embarcándose luego rumbo a Sevilla fue atacada su nave por piratas, que lo llevaron preso a Argel. Allí tuvo la fortuna de encontrarse con uno de los turcos que él había salvado, que siendo agradecido le puso en contacto con los monjes Trinitarios para que pagaran el rescate que por él pedían. Y así se casaron felices el inglés católico y la española inglesa, instalándose, según Cervantes, en Sevilla, en un mansión cercana al monasterio de Santa Paula. Es más, afirma que en la fecha en que escribe la novela (1613) el matrimonio sigue viviendo allí.

HABLAR CON MADONNA COSIMA

Éste es otro recurso del que pueden disponer los Pj si jugaron la campaña *Juegos de damas*. Pues en tal caso sabrán que Madonna Cosima es agente al servicio del Papa de Roma, y por lo tanto, íntima de Giuglio Andreotti, mano derecha en Madrid de Mutio Vitteleschi, el general de los jesuitas (las características de Cosima y Giuglio se encuentran en el suplemento *Juegos de damas*, págs. 5 y 21 respectivamente). Junto a Madonna Cosima está otro viejo conocido de los Pj, si éstos jugaron *En sagrado* (aventura aparecida en el suplemento *Maestros de Esgrima*), suponiendo, claro está, que de su encuentro saliera con vida. Hablamos, evidentemente, del vizconde Medardo, que, según como jugaran los Pj

las cartas, puede que hasta les deba un favor... (las características del vizconde están en la pág. 92 de ese suplemento)¹⁹.

Sea como fuere, Fernán de Valdivieso era jesuita, y como tal le debía obediencia al Papa, así que si algo sospechaba sus superiores lo sabrían, y eso quiere decir que la italiana lo sabe. Cómo tenga lugar la entrevista depende de cómo se comportaron los Pj con la espía italiana en su momento, que hasta puede suceder que, pese a ser enemigos, terminaran de buenas maneras, como en su momen-

¹⁹ En la línea temporal de los próximos suplementos se supondrá que sí, que el Vizconde Medardo sobrevivió y está al servicio de Madonna Cosima. Aquellos Narradores cuyas historias vayan por otro sentido tendrán que hacer cambios mínimos en la trama respectiva (N. de los AA.).

to se explicó. Sea como fuere, Madonna Cosima se dejará persuadir a cambio de que los Pj le deban un favor (en términos de juego, adquieren el defecto de *Deuda de honor*: ver manual, pág. 42). En tal caso confirmará las sospechas de los Pj, que el jesuita andaba a la caza de un espía que él creía instalado en el Alcázar, muy cerca del Rey, y a sueldo de los Ingleses. Que el hecho de que España esté en paz con Inglaterra desde hace 19 años no quiere decir que ambas naciones vayan a ser amigas siempre, y un agente enemigo tan cercano al Rey es algo peligrósísimo...

Si los Pj han andado muy torpes o errados en su investigación, el Narrador puede decidir que Madonna Cosima se presente por sí misma ante los Pj o ante la condesa de Puñonrostro, pues sin duda el asesinato del criado confirma los recelos de su difunto amo. Los motivos para hacer tal confidencia son suyos, y no los revelará.

Otro sendero para llegar a esta explicación es hablar con un viejo contacto, fray Hernando de Montesinos, que pese a ser jesuita es secretario del Santo Oficio, para disgusto de muchos, que ya se sabe que quien sirve bien al Papa mal servirá al Rey... Politiqueos y bailes de cargos aparte (que eso es lo que son, y sobre eso ya se habló en *Juegos de damas*), los Pj pueden pedir audiencia con fray Hernando si jugaron *La Maldegollada* y quedaron con él a buenas. Tras ejercer las oportunas averiguaciones, el jesuita se presentará a la cita con Madonna Cosima.

PISTAS DE PAPEL (PRIMERA PARTE)

Por lo que respecta a preguntar en los círculos literarios, mal andamos, que el editor de Cervantes ya es difunto, y pocos amigos le quedaban al autor del Quijote tras sus desavenencias con don Lope de Vega... Con todo, un Pj bien metido en dicho mundillo, es decir, de profesión Artista (Escritor) o que pase una tirada de *Cultura local* (*Mundo literario*), sabrá ponerse en contacto con el editor Juan Pérez de Montalbán, (sus características están en la pág. 210 del manual) que aunque tenía quince años cuando se publicó la obra, contactos tiene entre antiguos libreros que recuerdan que Cervantes afirmó, alguna que otra vez, que todas sus *Novelas Ejemplares* estaban inspiradas, en mayor o menor medida, en sucesos sacados de la vida real...

CONCLUSIÓN Y RECOMPENSAS

Por lo que respecta a los contactos de los Pj en la Corte, la condesa de Puñonrostro no mostrará excesiva alarma por un espía de más o de menos, afirmando que su jefe, don Gaspar de Bonifaz, es

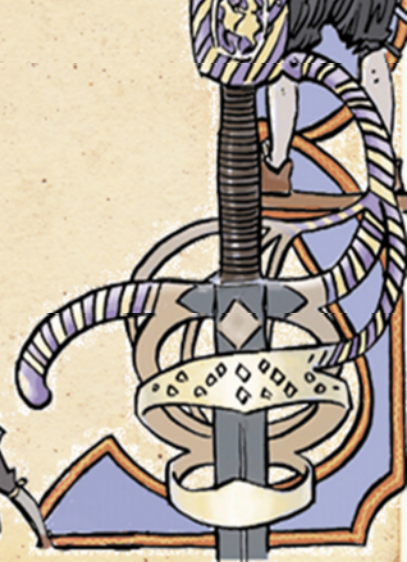
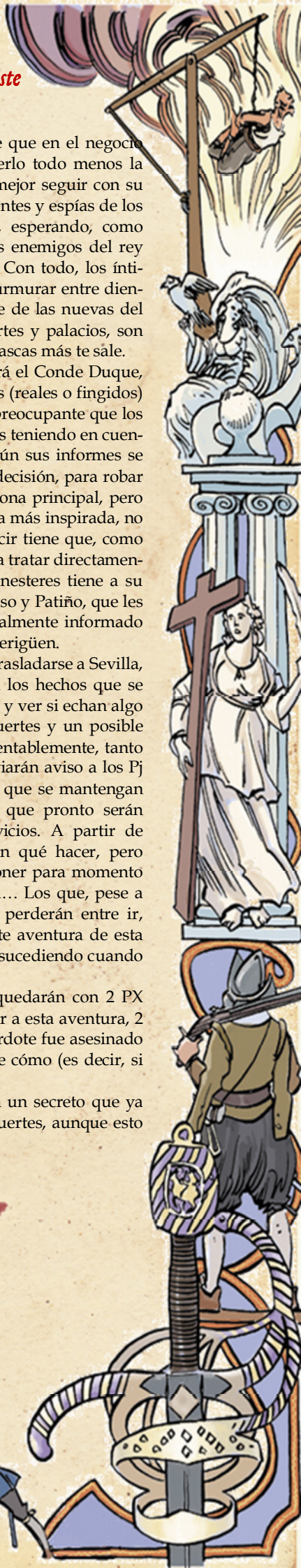
hombre de oficio y siempre dice que en el negocio de las intrigas uno puede perderlo todo menos la calma. Es de la opinión que es mejor seguir con su compleja y tupida red de confidentes y espías de los espías, aún más alerta si cabe, esperando, como hace siempre, que alguno de los enemigos del rey de un paso en falso y se delate. Con todo, los íntimos del espía mayor le oirán murmurar entre dientes, cuando *la Princesa* le informe de las nuevas del grupo, que los espías, en las cortes y palacios, son como la sarna, que tanto más te rascas más te sale.

Más preocupado se mostrará el Conde Duque, siempre receloso de los enemigos (reales o fingidos) del Imperio, que no deja de ser preocupante que los espías ingleses anden alborotados teniendo en cuenta la "sorpresiva" visita que según sus informes se acerca... Eso le hará tomar una decisión, para robar ciertos papeles de mano de persona principal, pero como es historia que narró pluma más inspirada, no mencionaremos aquí. Ni que decir tiene que, como siempre, no se dignará el valido a tratar directamente con los Pj, que para tales menesteres tiene a su fiel sicario, don Álvaro de Moscoso y Patiño, que les rogará que le mantengan puntualmente informado de todo lo que sobre tal hecho averigüen.

Puede que algún Pj quiera trasladarse a Sevilla, a investigar cuán de ciertos son los hechos que se cuentan en el libro de Cervantes, y ver si echan algo de luz a las sombras de dos muertes y un posible espía de nación extranjera. Lamentablemente, tanto *la Princesa* como don Álvaro enviarán aviso a los Pj que para ellos han trabajado de que se mantengan en la Villa y bien localizados, que pronto serán necesarios sus particulares servicios. A partir de aquí, que los jugadores juzguen qué hacer, pero parece más recomendable posponer para momento más oportuno ese viaje a Sevilla... Los que, pese a todo, decidan irse al punto, se perderán entre ir, investigar y regresar la siguiente aventura de esta campaña, que los hechos se van sucediendo cuando toca y no cuando nos apetece.

Sea como fuere, los Pj se quedarán con 2 PX por el simple hecho de sobrevivir a esta aventura, 2 PX más si descubren que el sacerdote fue asesinado y porqué y 2 PX más si descubre cómo (es decir, si examinan el cuerpo).

Y se quedarán también con un secreto que ya ha causado por lo menos dos muertes, aunque esto no ha hecho más que empezar...



SEGUNDA PARTE: LA POSADA DE LA SANGRE

Príamo joven de la gran Bretaña,
la que segunda Troya fue primero,
la que Neptuno sin sosiego baña,
la que tiene el Arturo por lucero,
¡salve, aplaudido de la grande España,
huésped augusto del mayor ibero!
¡vengas feliz a la española Corte
de los belados piélagos del norte!
(Antonio de Solís)

INTRODUCCIÓN

EN LAS LOSAS DE PALACIO, APENAS UNA SEMANA MÁS TARDE...

La tarde está dando paso rápidamente a la noche, pero el patio del Alcázar aún está burbujeando con gentes que entran y salen, con cuevachuelistas indiscretos, cortesanos frívolos, camareras coquetas, pajes apresurados, criados llevando recados, guardias aburridos, arbitristas ociosos, hidalgos con pleitos o soldados veteranos con ventajas que reclamar. Y entre esta muchedumbre se abre paso un pequeño grupo de personas, que avanzan pisando fuerte el barro mezclado con aguanieve que siembra las losas, más para mantener alejado el frío que por prisa en llegar a su destino. Y eso que prisas no

faltan, que han sido llamados por aquellos a los que sirven con gran premura. Evidentemente, se trata de los Pj, o al menos de aquellos con contactos en palacio ...

REUNIÓN A PUERTA CERRADA

Los Pj entran por portilla discreta, guardada por criado ya avisado, y tras dar mil y una vueltas por pasillos secundarios son conducidos a una pequeña antecámara, donde se les dice que aguarden. Allí ya espera pacientemente un hidalgo de mediana edad, buenas ropas y excelente ropera colgando del cinto. Aquellos Pj que reciban clases en la academia de Pacheco lo reconocerán como uno de los prebostes de la escuela, pues no es otro que el catalán Luis de Tamarit. Si algún Pj tiene el defecto de *Lealtad a Olivares* lo identificará como uno de los que secretamente sirven al valido. Sea como fuere, sus características, para aquellos que tengan curiosidad, están en la pág. 111 del suplemento *Maestros de Esgrima*.

Tras la puerta de lo que adivinan que es un despacho se oyen voces, y finalmente se abre con algo más de furia de lo que debiera, saliendo por ella, a grandes zancadas, un hidalgo moreno, corpulento y sanguíneo, con el rostro rojo de ira, que masculla con los dientes apretados unas palabras que apenas si alcanzaría a oír el cuello de su valona. Con todo, si los Pj pasan una tirada de Espiritu, con los bonus que les puedan dar *Sentidos desarrollados* (Oído), podrán descifrar sus fieros susurros, que no son otra cosa que: "Mi ltziar más fea que una de esas herejes de pies grandes... ¡ja!". No reparará en el grupo, de pura furia que le corroe las entrañas, a no ser que alguien del grupo le salude, haciéndole volver en sí. Y es que, por otro lado, puede que los Pj quizá lo conozcan, que no es otro que el correo José Manuel Ybarra, cuya dama trataron de rondar si jugaron la aventura *Un asunto de honor* que se encuentra en el manual. Le sigue un gentilhomme de pelo claro, casi rubio, alto, delgado y de nariz ganchuda, con las orejas rojas de pura vergüenza y muchas ganas de irse de allí. Aquellos con contactos en el mundo literario sabrán de él, que es don Julio de Salinas, tenido por mal poeta pero, sin duda, mejor espadachín.

Un silencioso criado hace seña a don Luis para que entre, y los Pj se quedan solos. Sería de indiscretos poner la oreja en la puerta y pasar tirada de Espiritu (con los bonus que pueda dar la ventaja de *Sentidos Desarrollados*) para mejor enterarse de lo que al otro lado de la madera se cuece, pero nadie dijo que los hijos de Adán carezcan de defectos...

Así que aquel que tal cosa haga alcanzará a oír como una voz que no les es desconocida dice:



“...entregareis estas bolsas a los dos caballeros que os abordarán al otro lado del Carmen Descalzo. A cambio os darán un puñado de documentos, que tendréis que traer al Alcázar sin tardanza. El santo y seña para reconoceros será “Monteros y suizos”...”

No se oyen más, salvo un gruñido de asentimiento y pisadas que se dirigen a la puerta, por lo que mejor será que los Pj curiosos despeguen la oreja de la madera y se hagan los distraídos, pues ya la tranquera se abre y el espadachín sale llevándose dos dedos al ala del sombrero, a modo de saludo. Es el turno de los Pj.

Dentro del despacho, atrincherado detrás de una mesa les esperan los ojos llorosos y la parla ampulosa y balbuceante de don Álvaro de Moscoso y Patiño, que les dirá:

— Señores, nuevamente la Corona tiene necesidad de vuestros servicios. Habréis de ir a una venta llamada “del Santo Cristo”, que se encuentra a un día de viaje de la Villa, en el camino real a Valencia. Está cercana al convento de las Comendadoras de Santiago, por lo que no hay pérdida para encontrarla. Partid inmediatamente y estad en ella hasta que se presente un cortejo de varios ingleses, que no habrá de haceros esperar mucho, si es cierto lo que me han dicho. De todos modos, un hombre con un pañuelo rojo al cuello vendrá a daros aviso de su llegada. Mantened a los herejes vigilados, protegíedles discretamente de todo mal que pueda acontecerles y cuando vayan a partir nuevamente, que uno de los vuestros se adelante con la noticia. Son estos ingleses de gran interés para el Estado, y es importante apuntar hasta el menor de sus movimientos, y en especial si hablan con alguien y con quien.

Don Álvaro dudará y (cosa rara en él) dirá algo de cosecha propia, cosa que notará el avisado al sentirle cambiar el tono de voz. Y es que ya es cosa sabida y repetida hasta la saciedad, que los negocios en los que por voluntad del valido anda metido don Álvaro superan con creces sus cortas entendederas, y siendo como es lacayo fiel del de Olivares muchas veces parece que hable por su boca y carezca de otro seso y de otras ideas que las que el valido le pone en la cabeza, de tal modo que no pocas veces parece estar reprimiendo los deseos de ir corriendo a su amo, a que le repita lo que ha de hacer y decir. Pero la frase, esta vez, no tiene el tonillo de la lección bien aprendida de memoria:

— Si se puede, no sería mala cosa que alguien le echara mano al equipaje de los herejes, en busca de todo papel o documento que éstos lleven consigo. Ha de ser el asunto hecho de manera discreta, sin crear enojosa pendencia, pero si algo se encuentra se me ha de entregar inmediatamente, sin abrir si se trata de sobres lacrados, y sin leer si son manuscritos que no lo estén. Y no digo esto —se apresurará a añadir— por insinuar que ucedes,

siendo gente bien nacida, leerían lo que no les corresponde, pero bien se que hay en vuestra compañía hombres con menos escrúpulos. Que ya saben que en estos servicios, es mejor saber lo justo, que no saber en demasía.

Y aún más, si alguno de los Pj ha pegado la oreja a la madera añadirá:

— Así que repriman el natural curioso que todos tenemos y cumplan lo que les he dicho y de la manera en como se ha de hacer, y no de otra.

A la salida, el criado que les ha acompañado le pondrá en la mano a uno de los Pj una bolsa con 10 ducados (100 reales). Para los gastos...

TIRÁNDOLE DE LA DESHUESADA A LOS ECHACUERVOS...

Al salir del Alcázar, los Pj se encontrarán en el patio (ya bastante menos lleno) con Ybarra y Salinas, que se han entretenido saludando a un amigo, un sacerdote de barba canosa, de corpachón grande y recio como una montaña, vestido con el hábito de la Societá Iesu, pero que luce, sin embargo, una no mala ropera ahorrándole el costado. Una tirada de Cultura Local permitirá reconocerlo como Sebastián de Aguirre, un antiguo capellán castrense que no encuentra incompatible la religión con el honor, y que gusta de sacar la espada para defender tanto una cosa como la otra.

Está hablando Ybarra, y sin duda cuenta anécdota graciosa, pues mucho ríe, y con sonrisas quedas le corea el religioso. Salinas, sin embargo, no parece encontrar gracia alguna en lo que se dice. Si el grupo se acerca aún podrá llegar a oír:

— ...y cuando paramos a refrescar el gaznate en una taberna, nos encontramos nada menos que con el ilustre don Francisco de Quevedo (que por cierto, había estado mascando a lo pío más de lo que debiera), y a este —y llegado este punto Ybarra le suelta un cariñoso pescozón a Salinas, que mantiene la vista baja, claramente avergonzado—, no se le ocurre otra cosa que felicitar al cojitranco... ¡por unos versos de Góngora! ¡No vean ucedes como se puso el poeta, que estuvimos de un tris de no liarnos a cuchilladas, con él y con un amigo suyo que quiso terciar en el negocio!...

Los Pj pueden intentar pegar hebra en el negocio, entrando con mucha cortesía al correo (es decir, con tirada de Diplomacia o Etiqueta). Con todo, mejor será que afinen con la tirada, o que los jugadores ingenien un buen discurso, pues los que participan en los juegos de intrigas son de natural desconfiado, y si se acercan diciéndole al correo “que estamos del mismo bando, vosotros y nosotros, que todos recibimos

órdenes de don Álvaro y tal y tal", se le borrará la sonrisa del rostro y echará instintivamente mano al acero. Otra cosa es si, a raíz de la aventura *Un asunto de honor* han llegado a conocerse, o si los Pj, cuando hace un rato se cruzaron con él, le saludaron como corresponde a un caballero, haciendo que, pese a su enfado, se fijara en ellos.

Sea como fuere, la cosa puede terminar de tres modos:

- * Con el correo y sus amigos ignorando con la mayor frialdad del mundo a los Pj, con suficiente educación, eso sí, para no dar motivos para echar mano a la filosa, pero poco más.
- * Con el grupo yéndose con el correo y sus amigos a vaciar varios Valdeiglesias, para tirarle de la lengua y enterarse más del negocio que se trama.
- * O bien, si los Pj insisten en demasía, con ofensas veladas o más bien claras, de las que exigen dar un paseito hasta la cuesta de la Vega, que cuando la deshuesada nos pierde, es mejor que hablen los aceros.

En éste último caso los Pj, el Correo y compañía serán interceptados por una furia con un solo ojo vestida de negro, es decir, por la condesa de Puñonrostro. Por casualidad ha contemplado la discusión desde una de las ventanas del Alcázar, y como aunque tuerta no es ciega y sabe mejor que nadie olfatear cuando van a llover las estocadas, se arremangará la saboyana para bajar a todo correr las escalinatas y plantarse ante el grupo cuando ya se vayan a darse una vuelta hacia un lugar tranquilo. En nombre del Rey, con los brazos en jarras y ese tono que saben dar las mujeres cuando tratan como niños a los hombres de pelo en pecho la condesa les hará irse a cada uno por su lado:

— ...*Que están al servicio del rey, y por si no se han enterado, eso significa que sus vidas ya no les pertenecen. Tiempo habrá, señores valentones que yo tenía por hidalgos, cuando la tormenta haya pasado y los peligros desaparezcan, de discutir quien tiene la vaina más larga. ¡Y ahora a ahuecar el ala, que es de noche y refresca!*

Si los Pj se llevan a Ybarra y Salinas con ellos de vinos (que no de mozas, que es el correo fiel a su Itziar), tampoco les costará mucho soltarle la lengua al correo, una vez le den garantías de que están en el mismo bando. Les explicarán que ellos han estado vigilando a los herejes en su viaje hasta la capital, que se trata de dos señores principales, hermanos ellos, de nombre John y Thomas Smith, y de tres caballeros que les sirven, amén de varios criados y un postillón español que les guía por los caminos. Los dos hermanos están impacientes por entrar en la Villa, y además quieren hacerlo solos, que gracias

a que el pícaro del guía español, que bebe mucho y habla aún más, se sabe ya que entrarán al anochecer del viernes, 17 de marzo. Sobre el resto de su reducido séquito, esperará en una venta, a un día de camino de la villa. Este último capricho es en parte una nota romántica de ese par de alocados, y en parte una manera de castigar la insolencia de uno de los que les acompañan:

— ...*Un deslenguado pazguato que responde al mal nombre de Edmund Verney que con el poco castellano que más destroza que habla no se le ocurrió otra cosa que decir en voz alta que las españolas son más feas que las inglesas... Que al punto se desnudaron los aceros, y al poco que no nos llega el lindico a buen puerto, por mucha sangre de reyes que...*

Llegado a este punto, Salinas lanzará discreto codazo a Ybarra, que haya bebido mucho o poco se dará cuenta que está hablando, demasiado, y con mucha cortesía se levantará y marchará, excusándose diciendo que está cansado tras tanto viaje.

Claro que al buen entendedor, pocas palabras le bastan. Posiblemente los Pj lleguen sin esfuerzo a la conclusión de que fue Ybarra el que casi se bate con los ingleses, creyendo a su dama insultada (y debiendo ser sustituido en la vigilancia, lo que le habrá supuesto una buena reprimenda por parte del de Moscoso). Respecto al negocio de los ingleses, puede que los Pj sepan más que lo que sus amos y compañeros piensan, pues si jugaron la campaña de *De la filosofía de las armas* (aparecida en el suplemento *Maestros de Esgrima*) hasta el final, tuvieron ocasión de leer los papeles de cierto emisario francés, en los que figuraba que el príncipe de Gales y el favorito del rey, el duque de Buckingham, estaban viajando de incógnito por Francia, y que su destino era España... (ver las págs. 75 y 76 de dicho suplemento, apartado *Sobre secretos desvelados*).

Nada queda por hacer, sino partir, que hay no poco trecho antes de llegar a destino...

LA VENTA DEL SANTO CRISTO

Nota de los autores: La descripción de esta venta está sacada en gran parte del capítulo XXIV de *Por ver tu estrella María*, novela del siempre admirado Néstor Luján, que precisamente trata de la visita de los dos ingleses a la Villa y Corte y lo que por ello sucedió. Sirva de homenaje al fallecido autor que tan buenos ratos nos hizo pasar con sus novelas, y de acicate para que los lectores descubran su obra.

Los caminos hacia la venta no son demasiado malos, pero pocos son los que viajan de noche. En concreto, el grupo se cruzará solamente con tres personas: dos jinetes de pelo rubio, uno vestido con traje castaño y otro con traje gris que cabalgan despreocupadamente, y un tercero, que los sigue de lejos, de aspecto mucho menos exótico y más militar. No hay duda de que el buen entendedor sabrá reconocer a los primeros como los visitantes "inesperados" que van a la Villa y al otro como uno de los que discretamente les van escoltando, a su pesar... Si de todos modos algún Pj paranoico intercepta al tercer jinete, éste se identificará como don Andrés Villaplana, servidor del Rey al igual que ellos... e igualmente en misión.

Y como no es ese negocio que les afecte en el momento, a buen entender que seguirán su camino, encontrándose cuando corresponda con las monturas cansadas (y ellos más cansados aún si cabe) pidiendo posada en la susodicha venta.

Es caserón grande con buen patio, que encorseado por un recio muro (que no es mala protección contra ladrones que quieran entrar y pícaros clientes que se quieran ir sin pagar) abarca posada, cuerdas, corral, gallinero, aljibe y pozo. Su dueño es el hospedero maese Pablos, que se enorgullece de que su posada, si no opulenta, es honesta. Cosa que habría que ver, que ventero y honrado no son palabras que casen bien, la mayor de las veces... Sea como fuere, es hombre gordo, mofletudo y rubicundo, como buen ventero, muy pródigo y obsequioso cuando olisquea un buen cliente, y se deshará en zalemas cuando lleguen los Pj (en especial si alguno de ellos lleva ropa elegante) pues anda con la posada casi vacía.

Maese Pablos

- * **Destreza:** 11
- * **Espíritu:** 12
- * **Fortaleza:** 9
- * **Ingenio:** 11
- * **Reflejos:** 11
- * **Bríos:** 11
- * **Armas:** Pelea 11 (-2).
- * **Habilidades:** Charlatanería 12, Cocina 11, Comerciar 13, Recursos 11.
- * **Ventajas:** Posesiones (Posada).
- * **Desventajas:** Problemas de peso, Villano.

Para los que quieren comer, no tiene maese Pablos vacía la despensa, precisamente:

Para asentar el estómago, antes de la comida:

- * Aceitunas asadas (aliñadas): gratis, si se pide comida.
- * Ciruelas: 1 real.

Primeros platos:

- * Malcocinado: 50 blancas el plato.
- * Sopa de ajo: 30 blancas el plato.

Platos principales:

- * Empanada de ternera: 3 reales.
- * Perdiz asada: 10 reales.
- * Trucha en escabeche: 2 reales.
- * Salpicón de vaca (guiso de carne muy troceada): 2 reales.
- * Pan: gratis, si se pide comida.

A modo de postre:

- * Queso de oveja: 50 blancas la ración.
- * Cuajada: 1 real.
- * Fruta seca (nueces, avellanas, higos pasos): 1 real (pueden servirse mezclados con la cuajada).

Para beber:

- * Vino del país: 6 reales el pichel de litro.
- * Vino de La Sagra: 6 reales la jarra (cuartillo).
- * Aloque: 3 reales el pichel de litro.
- * Aguardiente: 8 reales el cuartillo.

Para desayunar:

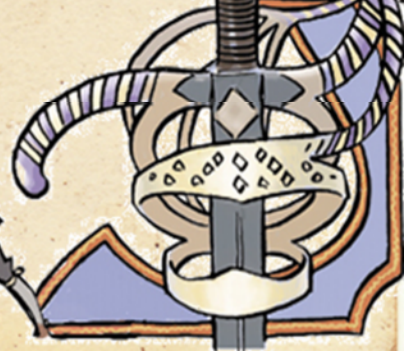
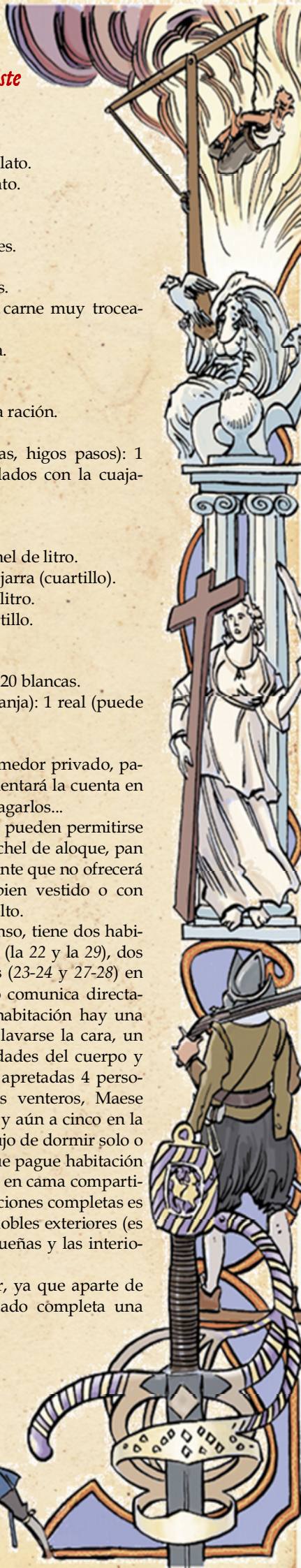
- * Pan tostado con aceite y ajo: 20 blancas.
- * Naranjada (confitura de naranja): 1 real (puede mezclarse con aguardiente).

Si alguien decide usar el comedor privado, para mayor intimidad, se le incrementará la cuenta en 10 reales, que los lujos hay que pagarlos...

A las bolsas magras que no pueden permitirse lujos, Maese Pablos ofrece un pichel de aloque, pan y aceitunas por 4 reales. Es evidente que no ofrecerá esta alternativa a quien ande bien vestido o con aires de señor, pues sería un insulto.

En lo que respecta al descanso, tiene dos habitaciones grandes y bien aireadas (la 22 y la 29), dos pequeñas (25 y 26) y dos dobles (23-24 y 27-28) en las que la habitación interior no comunica directamente con el pasillo. En cada habitación hay una jarra de agua, una jofaina para lavarse la cara, un orinal para satisfacer las necesidades del cuerpo y una cama en la que caben algo apretadas 4 personas. Como es común entre los venteros, Maese Pablos tratará de meter a cuatro y aún a cinco en la misma cama, y el que quiera el lujo de dormir solo o con la compañía que él desee, que pague habitación completa... El precio por dormir en cama compartida es de 3 reales, el de las habitaciones completas es de 20 reales las grandes, 18 las dobles exteriores (es decir, la 23 y la 28) y 15 las pequeñas y las interiores.

El grupo tiene donde elegir, ya que aparte de la habitación 22, que ha alquilado completa una



pareja de jóvenes enamorados, el resto de la venta está libre.

Por lo que respecta a las bestias, forraje y establo para ellas cuestan 2 reales por cabeza y noche.

Tiene maese Pablos a su servicio a dos muchachas jóvenes, Inés y Carmen, de las que dice que son sus sobrinas para alejar maledicencias, y un mozo grandullón de aspecto idiota, cejijunto y dentón, que poco habla pero que mucho hace, de nombre Sancho, que se ocupa de los trabajos pesados. Éste último duerme en el establo, junto a los animales, que bien parece que se siente más a gusto entre ellos que entre las personas.

Sancho

- * **Destreza:** 12
- * **Espíritu:** 10
- * **Fortaleza:** 13
- * **Ingenio:** 9
- * **Reflejos:** 11
- * **Bríos:** 12
- * **Armas:** Pelea 12 (+0).
- * **Habilidades:** Conducir carro 11, Maña 12, Super-vivencia 10, Veterinaria 12.
- * **Ventajas:** Empatía con los animales.
- * **Desventajas:** Gigantismo, Villano.

Las dos... "sobrinas" duermen en la cocina, o en la cama de algún cliente si se llega a trato, que no suele ser caro, unos 3 reales, que dormir en una cama ya es de por sí, para ellas, un lujo. Pero que anden con ojo los que traten de pecar con alguna de las mancebas, que al no ser muy amigas de lavarse las *hendiduras* pueden provocar algún que otro achaque en el *badajo* (y voacés me disculpen, pero creo que me han entendido²⁰...). Cuidado también con las bolsas y los objetos de valor a los que puedan echar mano, que nunca ha sido la necesidad amiga de la honradez...

Inés y Carmen

En términos de juego, supondremos que tienen idénticas características.

- * **Destreza:** 12
- * **Espíritu:** 12
- * **Fortaleza:** 9
- * **Ingenio:** 10
- * **Reflejos:** 12
- * **Bríos:** 11
- * **Armas:** Pelea 12 (-2).
- * **Habilidades:** Cocinar 9, Ratear 13, Seducción 12.

²⁰ Si, no creo necesario ir más allá... (N. del C.).

EL CIEGO MORCILLO Y SU JAQUE LAZARILLO

A la tarde siguiente de la llegada del grupo, entrará por el portón de la venta una extraña pareja: caballeros de caballos no demasiado buenos, uno de ellos es a todas luces un jayán, de mostacho fiero y mirada más iracunda si cabe, con la filosa un palmo más larga de lo que debiera colgando de un tahalí que huele a bravo a la legua. Atada a su silla lleva un cabo de cuerda con las riendas del otro caballo, pues su jinete, vestido de riguroso negro, luce anteojos de cristales ahumados, y a todas luces es ciego, como demuestran su torpeza al descabargar, el bastón con el que tienta el suelo que pisa y la necesidad que tiene de su extraño lazarillo. Pero lo que más llamará la atención del grupo es el pañuelo rojo que lleva el ciego alrededor del cuello... Pues así debiera lucir el contacto que esperan.

La pareja pedirá un par de jarras de vino barato, además de forraje y agua para sus monturas, que reanudarán la marcha apenas hayan descansado un poco. Si alguno de los Pj se les acerca de manera más o menos discreta y se identifican el ciego les dirá:

— Los herejes llegarán al cabo de una hora, poco más o menos. Sed cautos. Su vigilancia, entonces, será cosa vuestra...

Una tirada de Espíritu hará que el Pj que se haya acercado se de cuenta que el ciego no lo es tanto, que por muy ahumados que estén los cristales, los ojos que hay detrás bien ven.

Pero no es la extraña pareja amiga de confidencias, que al poco se levantan. Si algún Pj curioso les sigue, puede alcanzar a oír lo que el hombre de negro le dice a su compañero:

— Y ahora, mi fiel jaquetón, a Madrid, que tras rendir cuentas te he de llevar a posada secreta, donde hay gentes que te querrán conocer...

EL SAINETE DE LOS AMANTES FINGIDOS

Mientras el grupo espera con paciencia a los ingleses tiempo tenemos de mentar a los otros dos huéspedes de maese Pablos, que bien pudiera ser que algún Pj fuera de natural curioso.

Responden al nombre de Don Luis y Doña Inés, y son ambos extraordinariamente jóvenes, casi niños, que el tal don Luis no tiene siquiera sombra de barba en la cara. Se mantienen encerrados en la habitación 22 y poco salen, que hasta piden que les suban la comida. Llegaron hace un par de días en un caballo blanco, que desde entonces se vuelve perezoso en las cuadras, y todos en la posada los

tienen por pareja de enamorados viviendo su primera pasión. Cosa que el ojo ducho en tales lides (es decir, aquél que pase tirada de *Sedución*) verá que no es tal cosa, pues los amantes primerizos no pueden evitar miradas de ardor, y ninguna se les escapa entre ellos. Y los que mal piensan bien harán, que la parejita de amantes no es tal, sino dos muchachas nobles, primas entre sí, de nombres María González y Catalina Martín. La primera entró contra su voluntad en el cercano convento de las Comendadoras de Santiago, la segunda fue prometida a un hombre al que no amaba, el ya viudo don Manrique de Lara y Osorio, conde de Osorno. Unidas por su desgracia y su amistad, decidieron fugarse, y Catalina fue a ver a su prima, con ropas de hombre escondidas bajo las suyas propias. Una joven dama entró a ver a una novicia, un caballero y su dama salieron juntos del convento. Tan bien les salió la cosa que andan espantadas de su propia audacia, y se han quedado a poco kilómetros del convento, sin saber qué hacer a continuación y mucho menos a dónde huir...

Don Luis (María González)

- * **Destreza:** 11
- * **Espíritu:** 14
- * **Fortaleza:** 10
- * **Ingenio:** 11
- * **Reflejos:** 12
- * **Bríos:** 12
- * **Armas:** Ropera (no la sabe usar), Pelea 11 (-1).
- * **Habilidades:** *Cabalgar* 11, *Charlatanería* 15, *Diplomacia* 15, *Etiqueta* 13, *Fingir* 14.

Doña Inés (Catalina Martín)

- * **Destreza:** 12
- * **Espíritu:** 13
- * **Fortaleza:** 10
- * **Ingenio:** 11
- * **Reflejos:** 12
- * **Bríos:** 12
- * **Armas:** Pistolete 14 (+0).
- * **Habilidades:** *Detectar mentiras* 15, *Etiqueta* 12, *Sigilo* 12, *Teología* 10.

LLEGA LA HEREJÍA

No andaba errado el falso ciego, que a la hora escasa, tal y como dijo, hacen su aparición un grupo de pisaverdes de pelo claro y parla extranjera, que irrumpen en el patio con sus monturas y un carro cargado de equipajes, llamando a gritos al posadero. Son dos caballeros, uno de los cuales más destroza que habla el castellano, cuatro pajes o criados y un grotesco personaje, que monta yegua barrigona, cabezón y algo jorobado, de pelo rubio ensortijado, ojos saltones y sonrisa de bobo. Guía esta

comitiva un manchego cachazudo, al que le han prometido buenos dineros por llevarlos por los caminos de las Españas hasta la capital, y que ya hace cuentas imaginarias con la riqueza que pronto ha de cobrar.

Pedro Andalobos El postillón

- * **Destreza:** 13
- * **Espíritu:** 13
- * **Fortaleza:** 10
- * **Ingenio:** 10
- * **Reflejos:** 13
- * **Bríos:** 12
- * **Armas:** Navaja 15 (+1), Pelea 13 (-1).
- * **Habilidades:** *Conducir carro* 14, *Cultura local* 11, *Maña* 12, *Supervivencia* 10.
- * **Desventajas:** *Cobarde*, *Villano*.

El que mastica el castellano se llama Edmund Verney, y es un caballero airado, de modales bruscos y despectivos, que rozan el insulto, a veces en demasía. No perderá ocasión de ridiculizar las costumbres y modos de la gente del país, y no hacen falta tiradas para ver que siente un rencor profundo hacia todo lo que sea español. Es este gentilhombre con el que casi desnudó el acero Ybarra, por un inoportuno comentario sobre la belleza de las españolas. Se quejará de todo y de todos, y los Pj de sangre caliente harían bien en ser contenidos por sus compañeros... aunque nada de malo hay en ir al patio y discutir, espada en mano, sobre los gustos del hereje. El duelo será a primera sangre, obviamente, y con una mojada en el cuerpo, es posible que el *elbión* se tranquilice, que no hay nada como una buena sangría para atemperar los malos humores...

Edmund Verney

- * **Destreza:** 12
- * **Espíritu:** 12
- * **Fortaleza:** 13
- * **Ingenio:** 9
- * **Reflejos:** 12
- * **Bríos:** 13
- * **Armas:** Backsword 14/8 (+3); Pistola 13 (+1).
- * **Protección:** Sombrero (1), Camisa acolchada (1), Guantes (1), Botas (1).
- * **Golpes con espada de filo:** *Steel Cross*, *Thrust*, *Parry*.
- * **Habilidades:** *Cabalgar* 13, *Detectar mentiras* 12, *Etiqueta* 10, *Idioma (castellano)* 9, *Sedución* 12.
- * **Ventajas:** *Clases de esgrima*, *Don de lenguas*, *Noble*.
- * **Desventajas:** *Intolerante (contra los españoles)*.

Su compañero se llama Richard Graham, y aunque procura mediar y llamar al orden a su com-

pañero, bien claro está que no lo consigue. Y a su falta de carácter se ha de sumar que no habla castellano, por lo que tiene que tratar de adivinar lo que se dice.

Richard Graham

- * **Destreza:** 13
- * **Espíritu:** 13
- * **Fortaleza:** 9
- * **Ingenio:** 11
- * **Reflejos:** 13
- * **Bríos:** 11
- * **Armas:** Espada pesada 13/7 (+2), Carabina 15 (+4).
- * **Protección:** Sombrero (1), Camisa acolchada (1), Guantes (1), Botas (1).
- * **Habilidades:** Cabalgar 13, Detectar mentiras 14, Diplomacia 13, Etiqueta 12, Idioma (francés) 11.
- * **Ventajas:** Intuitivo.
- * **Desventajas:** Sinceridad.

El otro inglés, el que parece un bufón, bien puede parecerlo... porque en verdad lo es. Se llama Archie Armstrong, y es el bobo preferido del príncipe Carlos. Es un tipo ladino, sinuoso y algo perverso, muy supersticioso y amigo de bromas entre las que cuela veras. Y un secreto que guarda, y que no deja de ser grano de anís, es que entiende y habla perfectamente el castellano... Pero ninguna palabra en cristiano dirá, al menos a estas alturas de la aventura...

Archie Armstrong

- * **Destreza:** 13
- * **Espíritu:** 14
- * **Fortaleza:** 10
- * **Ingenio:** 12
- * **Reflejos:** 13
- * **Bríos:** 12
- * **Armas:** Pappenheimer 14/7 (+2), Daga de guardamano 13/8 (+1).
- * **Protección:** Sombrero (1), Camisa acolchada (1), Cotón doble (1), Guantes (1), Botas (1).
- * **Golpes con espada de filo:** Esgrima con tizona y daga (nivel 3), Thrust, Blitz Meyer.
- * **Habilidades:** Cabalgar 14, Charlatanería 14, Detectar mentiras 15, Etiqueta 12, Fingir 15, Idioma (castellano) 12, Sigilo 13.
- * **Ventajas:** Clases de esgrima, Patrón.
- * **Desventajas:** Defecto físico, Honor, Supersticioso.

Los criados que completan la compañía hereje son eso, criados, y por lo tanto se mantendrán en un discreto segundo plano en todo momento. Evitarán toda pendencia, que el que ha nacido villano poco entiende de honra. Eso no quiere decir que no echen mano a las armas si hay que salir en defensa de sus

amos o del pellejo propio, al que, obviamente, guardan cierto aprecio.

Los Pajes

- * **Destreza:** 12
- * **Espíritu:** 12
- * **Fortaleza:** 10
- * **Ingenio:** 9
- * **Reflejos:** 12
- * **Bríos:** 11
- * **Armas:** Daga 13/8 (+0).
- * **Habilidades:** Cabalgar 11, Etiqueta 10, Recursos 9, Sigilo 12.

Las habitaciones que ocupen dependen, obviamente, de las que queden libres, que no olvidemos que los Pj, por haber llegado antes, han tenido derecho a elegir. En un principio, Edmund y Richard querrán ocupar la habitación 29, los cuatro criados la habitación doble 27/28 y Archie la 26. Pedro bien puede dormir en el establo, junto a Sancho y los demás animales.

Ya empieza a anochecer cuando llega otro cliente para maese Pablos: un viajero que dice llamarse Isidro, cejijunto, barbado, de dientes escasos, largo pelo crespo y ropas de campesino con pretensiones, que insistirá mucho en dormir en habitación para él solo, que buenos dineros lleva en la faja, pues vuelve de la Villa a lomos de mula mansa, tras haber hecho buenos negocios... Confidencias que, posiblemente, a nadie interesarán, y la jovialidad del villano terminará apagándose como una vela...

EL ASALTO DE LA NOVICIA

Y con todo, hacen mal de no prestar mayor atención al recién llegado, que no es sino un zorro que se ha colado en el gallinero. Pues su verdadero nombre es Lope de Castro, y es uno de los hombres de confianza de sor Julia, la famosa capitana de bandidos (ver sus características en la *Galería de gentes de la Carda*). El paso de un exótico grupo de extranjeros ha llegado a oídos de la banda, y olisqueando que sin duda deben llevar sonante encima les han ido siguiendo la pista, mientras llamaban a los grupos dispersos de la banda. La bandolera ha reunido unos cuarenta de sus seguidores. Podría reunir cien, pero simplemente no tiene tiempo: la venta está ya demasiado cercana de la Villa para su gusto, así que habrá que hacer el asalto con lo que se tiene....

El plan, de por sí, es simple: cuando todos duerman "Isidro" (Lope) dejará un candil encendido junto a su ventana, se deslizará en silencio al piso de abajo y abrirá el portón del patio, o, si no puede, la puerta de la venta. Sus compañeros, avisados por la luz, iniciarán el asalto, de la manera



más silenciosa posible, que ya se sabe que los dormidos son más fáciles de degollar que los despiertos, y los muertos más fáciles de robar que los vivos... Caso de que nada dello ocurra, a medianoche Julia ordenará un asalto por las bravas, enviando a un par de sus hombres, ágiles como gatos, a que trepen por la tapia y levanten la balda del portón del patio.

Los planes están muy bien, pero las acciones de los Pj bien pueden abortarlos nada más empezar²¹. No hay que olvidar que los Pj tienen como misión principal cuidar de los herejes, y como misión secundaria tratar de registrar sus equipajes en busca de documentos, por lo que al igual no es el tal Isidro el único que ronda de noche por la posada...

²¹ En el playtesting de la partida, por ejemplo, el grupo se enteró de que el tal Isidro no era lo que parecía cuando el descuidado del grupo trató de entrar por la noche en su habitación a aligerarle de los dineros que tanto presumía llevar, y con la pelea que se organizó se puso en pie toda la posada, con lo que cuando los bandidos atacaron los de dentro estaban más que avisados (Nota de uno de los autores; el otro tiempo ha que se ha marchado a una mancebía cercana... Para documentarse, dice el muy bordin...).

Isidro (Lope de Castro)

- * Destreza: 13
- * Espíritu: 15
- * Fortaleza: 10
- * Ingenio: 12
- * Reflejos: 14
- * Bríos: 13
- * Armas: Guadajeño 14 (+1), Pistolete (escondido) 14 (+1), Ropera (si logra conseguir una) 15/10 (+3).
- * Protección: Jaco (3), Guantelete de perro (1/3).
- * Hurgonadas de valentón: Acogotar, Cornada, Ajar la espada, Tapaboca.
- * Habilidades: Abrir cerraduras 13, Cabalgar 14, Charlatanería 15, Habla de Germanía 13, Intimidación 12, Liderazgo 14, Sigilo 13, Supervivencia 12, Recursos 11.
- * Ventajas: Ambidextro, Rufeño.
- * Desventajas: Delincuente.

Los cuarenta ladrones de sor Julia

- * Destreza: 11
- * Espíritu: 12
- * Fortaleza: 11
- * Ingenio: 9
- * Reflejos: 11
- * Bríos: 12
- * Armas: Espada corta 12/8, Cuchillo 12/7, Pistola de silla (solamente siete de ellos) 11 (+2).
- * Protección: Coleta de cuero (2).
- * Habilidades: Habla de germanía 10, Intimidación 11, Rastrear 12, Sigilo 11, Supervivencia 9, Orientación 9.

Julia es capitana de bandidos por algo, y ese algo es, entre otras cosas, que sabe cuando vale la pena retirarse a tiempo. Así que ante una resistencia decidida por parte de los de la venta dará orden de retirarse, a ser posible robando los caballos de la cuadra, que tampoco son mal botín una docena larga de caballos... Por lo que respecta a los ocupantes de la venta, Sancho tratará de defender a sus adorados animales con un garrote, y Edmund, Richard y Archie Armstrong lucharán bravamente... De hecho, el bobo lo hará de manera casi suicida y sin dejar de lanzar carcajadas, obsequiando a sus enemigos con lindezas del estilo "fockyú", "moderfucker" y "sons ofde gritbich" (un Pj que sepa de la parla de los herejes podrá traducirlo sin problemas por "jódete", "follamadres" e "hijos de la gran puta"²²). De hecho, a medida que transcurra el combate, sus compañeros se irán animando y repetirán los mismos insultos. Para que luego hablen de la buena educación de los ingleses...

²² De esta vamos al quemadero seguro... (N. del C.).



Nota para el Narrador: Archie es importante para el buen desarrollo de la campaña. De ser preciso quedará malherido, pero sobrevivirá a este lance. Que se tenga presente, pues escrito queda.

Los pajes y las muchachas escapadas se atrincherarán en sus respectivas habitaciones y defenderán sus vidas si alguien entra. Respecto a maese Pablos, sus dos mozas y *Andalobos*, tratarán de esconderse y/o huir, y posiblemente caerán bajo las armas de los bandidos si los Pj no lo impiden.

CONCLUSIÓN Y RECOMPENSAS

Es de esperar que los Pj cumplan con su misión y protejan a los ingleses de los bandidos (y ya puestos, salven el pellejo, que parece que los *pedigüeños de camino* no distinguen católicos de herejes a la hora de rajar gargantas). Sea como fuere, pelear contra un enemigo común crea ciertos vínculos, y hasta Edmund tendrá que admitir a regañadientes que de no ser por la acción conjunta de todos, no lo hubieran logrado.

Por mucho que los Pj traten de buscar documentos, nada encontrarán entre las pertenencias de los ingleses. Respecto a interrogar a *Andalobos*, sólo puede decir lo que en su momento dijo Ybarra, la anécdota de la pelea y poca cosa más, pues nada más sabe. Respecto a Edmund, no es amigo de confidencias con españoles, y el otro buen entendedor del castellano, Archie, callará como el zorro viejo que es.

Los Pj ganarán 3 PX por sobrevivir a esta aventura, 1 PX más por cada uno de los tres ingleses principales (Richard, Edmund y Archie) que sobrevivan, más 3 PX si logran enterarse que todo este berenjenal tiene su motivo en la venida del Príncipe de Gales a las Españas...

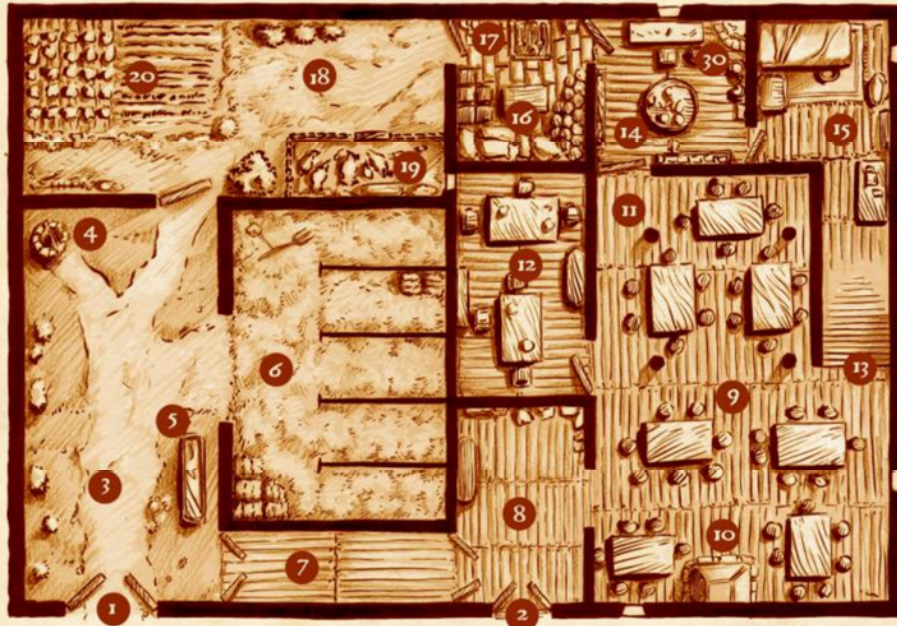
Y el agradecimiento del séquito del príncipe, lo cual no es mala cosa para el negocio en el que están metidos, pues les va a permitir entrar con mayor facilidad en el Palacio de las Siete Chimeneas, donde tiene su residencia el embajador inglés...

APÉNDICE: LA VENTA DEL SANTO CRISTO

- * 1. Portón de entrada de carruajes y caballerías.
- * 2. Puerta.
- * 3. Patio.
- * 4. Pozo.
- * 5. Aljibe.
- * 6. Cuadra.
- * 7. Pasaje cubierto.
- * 8. Zaguán.
- * 9. Comedor.
- * 10. Chimenea.
- * 11. Vigas de madera que sostienen el pasillo superior.
- * 12. Comedor privado.
- * 13. Escaleras al piso superior.
- * 14. Cocina.
- * 15. Habitación de maese Pablos.
- * 16. Despensa.
- * 17. Trampilla a la bodega.
- * 18. Patio interior.
- * 19. Corral.
- * 20. Huerto.
- * 21. Pasillo en voladizo de madera.
- * 22. Habitación.
- * 23. Habitación.
- * 24. Habitación.
- * 25. Habitación.
- * 26. Habitación.
- * 27. Habitación.
- * 28. Habitación.
- * 29. Habitación.
- * 30. Lar para cocinar.

VENTA DEL SANTO CRISTO

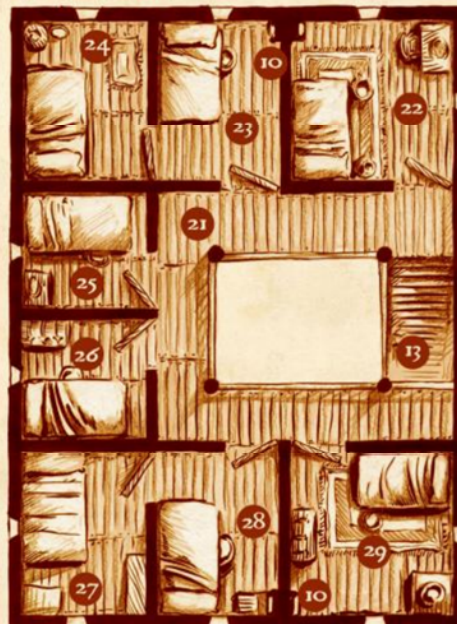
PLANTA BAJA



- | | |
|---|--------------------------------|
| 1. Portón de entrada de carruajes y caballerías | 13. Escaleras al piso superior |
| 2. Puerta | 14. Cocina |
| 3. Patio | 15. Habitación de maese Pablos |
| 4. Pozo | 16. Despensa |
| 5. Aljibe | 17. Trampilla a la bodega |
| 6. Cuadra | 18. Patio interior |
| 7. Pasaje cubierto | 19. Corral |
| 8. Zaguán | 20. Huerto |
| 9. Comedor | 21. Pasillo en voladizo madera |
| 10. Chimenea | 22 - 29. Habitaciones |
| 11. Vigas de madera que sostienen el pasillo superior | 30. Lar para cocinar |
| 12. Comedor privado | |



PRIMER PISO



TERCERA PARTE: DE AMORES IMPOSIBLES

*Carlos Estuardo soy,
que, siendo Amor mi guía,
al cielo de España voy
por ver mi estrella María.
(Lope de Vega)*

INTRODUCCIÓN: EL GALÁN HEREJE

Acompañando a los ingleses o no, el grupo vuelve a un Madrid que ha despertado con la noticia de que, de una manera galana y romántica, y saltándose todo protocolo, en la noche del viernes 17 de marzo Carlos Estuardo, el príncipe de Gales, se ha personado en la Villa y Corte con la única compañía de su amigo y favorito George Villiers, lord (que aún no duque) de Buckingham. Oficialmente no se han visto aún ambos prometidos, pero no pasa por alto el hecho de que ese mismo domingo la familia real sale al completo en coche descubierto a pasear por la rúa del Prado, donde se cruzan varias veces, "casualmente" con otro coche cubierto, sin escudos en las puertas, y que la infanta María, las mejillas rojas de vergüenza, lleva una banda azul para ser mejor reconocida. No se oculta al pueblo madrileño que en ese coche anónimo está el exótico galán...

Lo que sí se oculta más es que la aventura casi no termina bien, que al parecer dos jaques trataron de aliviar a los dos aventureros del peso de sus bolsas y de su vida, y príncipe y favorito tuvieron que pedir acogerse en el Palacio de Álvaro de la Marca, conde de Guadalmedina, Correo Mayor del reino, Grande de España y favorito del rey Felipe IV, que hubo de escoltarlos personalmente hasta la Casa de las Siete Chimeneas, residencia del embajador inglés lord John Digby, conde de Bristol. Pero es este negocio que se dice con voz queda por los pasillos del Alcázar, y del que hablan los que menos saben, que los bien enterados razones tienen para callar...

No ha de ser eso algo que preocupe a los Pj, que gracias a sus acciones en la Venta del Santo Cristo se han ganado cierto favor entre los herejes. Y es voluntad de sus amos en el Alcázar que aprovechen la circunstancia, a ver qué pueden olisquear dentro de las paredes de la embajada...

EL ADEUDO DE LOS INGLESES

Y así nos encontramos al grupo, bien vestidos con trajes elegantes (o de lujo, si el bolsillo permite tales larguezas) acercándose en coche a la embajada inglesa. Se han convertido las calles de los alrededores en feria improvisada y mentidero bullicioso, que la curiosidad natural de los madrileños los ha convocado para tratar de ver a tan romántico príncipe. Y claro, donde hay muchedumbre, no faltan los que la acompañan: vendedores ambulantes de comida, bebida y golosinas, mendigos, descuideros a la búsqueda de bolsa ajena y mil más. Llamará la atención, al Pj con ojo atento para estas cosas, el pecho opulento y el escote abierto de una mujer de mediana edad, de belleza algo ajada pero aún hermosa, que junto a un muchacho que quizá sea su hijo se entusiasma al aparecer, brevemente, el príncipe en una de las ventanas del caserón.

Dentro de la embajada hay una fiesta un tanto informal, que sirve de recibimiento oficioso a un príncipe que no debería estar allí. Los Pj son presentados ante el embajador, que les agradece en un lánguido castellano su valerosa acción en defensa de sus compatriotas, y hasta son presentados al Príncipe, que les sonríe cortésmente. Luego poca cosa queda por hacer, salvo probar la cerveza que los herejes beben en lugar del vino (y que a no ser que sean veteranos de Flandes acostumbrados a ella encontrarán bebida repugnante), o una bebida caliente que llaman ponche (y que les recordará al hipocrás, aunque más alcohólico, dulce y reconfortante), y charlar con don Antonio de Soto, un agregado a la embajada española en Inglaterra, actualmente en la Villa y Corte por petición del viejo zorro del conde de Gondomar, antiguo embajador español en Inglaterra. Ha sido Antonio de Soto el maestro de ceremonias en la presentación de los Pj, y a él pueden dirigir sus preguntas, pues es el más indicado a la hora de contestarlas.

Nota: Ni que decir tiene que si no hay preguntas, no hay respuestas, que tampoco hay que dárselo todo mascado a los jugadores.

Sobre el por qué de la venida del Príncipe

España e Inglaterra firmaron la paz en 1604, tras la muerte de la reina Isabel. Jacobo, su sucesor, como escocés que es, fue educado en su niñez en el catolicismo, aunque luego, para ser rey, hubo de convertirse a la herejía anglicana e incluso dar muestras de su buena fe como converso dictando leyes restrictivas contra los católicos (que provocaron una conjura para acabar con su vida y la del

Parlamento, por cierto). Políticamente, una alianza matrimonial favorecería a ambas potencias, pues si en las posesiones del rey de España no se pone el sol, Inglaterra es reina de los mares. Pero aunque desde 1611 se está hablando de dicha alianza, en la práctica las cosas no son tan fáciles, debido a la diferencia de religión de los dos príncipes. Por ello, harto de tantos dimes y diretes, y animado secretamente por Buckingham, Carlos Estuardo se ha fugado literalmente de Inglaterra para pedir la mano de la infanta española.

Sobre los recelos de ambas potencias

Entre los ingleses no faltan quienes acusan a Buckingham de alta traición, por haber incitado al príncipe de Gales a cometer esta locura. Tantos años de guerra no son fáciles de olvidar, y hay quien arguye que no hay garantías que los españoles no retengan como rehén al de Gales, para exigir a cambio prebendas diplomáticas. Incluso hay osados que afirman que podrían convencer al joven Carlos de que abjurara de su fe, volviéndose católico. En un principio, eso es lo que la Corona española quiere, ya que, para empezar, es delito punible por la Santa Inquisición que un hereje pise el sacro suelo de las Españas (y de hecho anda muy excitado estos días fray Emilio Bocanegra, presidente del Santo Oficio de la Inquisición, que dice que habría que matar a ese osado príncipe hereje, ya fuera en solemne quemadero o al menos asesinado por mano piadosa, que el regicidio, cuando es de rey excomulgado, no deja de ser ejecución bien vista por la Santa Iglesia Católica...). También es cierto que una dispensa papal permitiría el matrimonio, pero ni los herejes ingleses querrían una princesa católica, ni los católicos españoles un infante consorte hereje... Y así están las cosas...

— Gondomar y Bristol, viejos amigos, han organizado el evento, pero me temo — terminará diciendo de Soto —, que han pensado más con el corazón que con la cabeza, viendo más los intereses de estado que los deseos de sus respectivos pueblos... Presiento que esta aventura terminará en nada...

HISTORIAS DE ODIO, DE TRAICIÓN Y DE FANTASMAS

Pasa junto al grupo Edmund Verney, saludando como a disgusto a los Pj y con abierta hostilidad a de Soto. Si los Pj le preguntan por ello dirá:

— Edmund odia a los españoles, y no le faltan motivos, que en el juego de las intrigas entre naciones los hay que se acercan demasiado a las llamas y mueren abrasados. Tal fue el caso del padre de sir Verney, que fue asesina-

nado por mano anónima cuando preguntaba demasiado sobre la red de espías que el de Gondomar tenía en la corte inglesa. ¡Y no me miren así voacés, que bien se que son gente avisada, y saben cómo funciona este oficio! Edmund tiene motivos para tener rencor, pero bien sabe que magro favor le haría a su rey intrigando contra nosotros ahora.

Si alguno de los Pj pasa una tirada de *Etiqueta* o de *Espíritu* (difícil, aunque con bonus por *Sentidos Desarrollados*) verán que hay un joven cortesano inglés, de escasos veinte años al que, por extraña paradoja, parecen rehuir sus propios compatriotas y, por el contrario, admiten sin reserva los españoles que en la recepción se encuentran. De Soto les explicará que se trata de Sir Kenelm Digby:

— Es primo del conde de Bristol, católico e hijo de mártir, pues su padre, Sir Everad, formó parte de la conjura de Guy Fawkes — como es dudoso que los Pj hayan oído hablar de tal cosa, de Soto continuará —. Ya os he dicho que, al subir al trono, el rey Jacobo dictó varias leyes restrictivas contra los católicos. Un grupo de éstos se conjuraron para asesinarlo, y su intención era, nada menos, que hacer estallar 36 barriles de pólvora en un sótano situado bajo el edificio del Parlamento, cuando el Rey y la Cámara de los Lores estuviesen reunidos. Se descubrió el plan y rodaron las cabezas de los conjurados, entre ellas, evidentemente, la del padre de sir Kenelm. El embajador ha tomado a su primo bajo su protección, pues no es mala baza tenerlo aquí para el negocio que se llevan. De todos modos, Kenelm parece más interesado en sus amoríos con comediantas y en practicar extraños experimentos que huelen a brujería más que otra cosa que en la política... ¿Queréis que os lo presente?

Si los Pj muestran curiosidad, de Soto cumplirá su palabra: es el joven Digby alto y muy delgado, de ojos oscuros y pequeños, pelo castaño claro y ropas de corte exquisito. Habla un castellano casi sin acentos, así como otras lenguas, entre ellas el latín. Si algún Pj *Letrado* o con *Latines* quiere ponerlo a prueba, no se verá defraudado, que sabe tanto de Venenos como de Botica, de cultura clásica como de *Etiqueta*. Un personaje, en suma, fascinante.

Interrumpe la conversación el bufón de Archie Armstrong, que entra en la sala chillando y alborotando, girando sus ojos saltones como si anduviera loco de miedo y con el cuello literalmente cubierto de talismanes y amuletos de aspecto mágico. Por fin en el centro de la sala lanzará un largo aullido y se dirigirá a Digby, largándole una parrafada. Sonriendo, el joven avanzará hasta en centro de la estancia, y se pondrá a hablar en inglés. Si los Pj no dominan la parla de los herejes, será de Soto quien les explicará:



— No os inquietéis, se trata de una diversión que ha preparado el embajador para distraer a los invitados. El bobo de Archie ha entrado diciendo que ha visto un fantasma, y ha acusado de brujo al joven Digby, diciéndole que bien sabe él, pues es de dominio público, que es un brujo y hechicero, que posee espejos mágicos con los que aprende secretos oscuros y prohibidos, que fabrica pócimas de amor con las que enamora a las doncellas de esta tierra, y que muele polvos secretos en un cuerno de unicornio para darse vigor y darles a ellas eterno placer. Kenelm, siguiendo la farsa, dice que es cierto que tiene espejos, pues gusta de ir bien acicalado, y que sabe decir versos de amor en doce lenguas, aunque el lenguaje del amor, es universal... y que aunque sus amores en estas tierras son conocidos, no va a hablar de ellos, que no sería cosa honorable. Pero se declara totalmente inocente de los fantasmas de esta mansión, pues según cuenta la leyenda no es otra que la joven viuda del noble español que hizo construir el palacio, que murió de amor al conocer la heroica muerte de su amado, capitán de los ejércitos del rey en la guerra de Flandes, en tiempos de Felipe II. Desde entonces su fantasma, una dama vestida de blanco con la cabellera suelta, recorre en noches como esta los salones de la mansión con una antorcha en la mano, atrapada entre el cielo y el infierno, torturada por el recuerdo de su amor y su muerte sin confesión...

En estas que, de repente, la sala queda a oscuras. Un Pj avisado que pase una tirada de Espíritu se dará cuenta que ha sido obra de un movimiento sincronizado de los criados, estratégicamente distribuidos por la sala. Eso le permitirá ahorrarse la

tirada de *Voluntad* cuando vea la aparición espectral, pálida y vestida de blanco, que portando una luz avanza a paso quedo hasta el centro de la estancia (los que fallen la tirada de *Voluntad*, al igual que muchos de los presentes, no podrán evitar lanzar una exclamación, y alguna dama habrá que se desmayará). La visión avanzará hasta Kenelm, y lanzando una alegre carcajada se abrazará a él, mientras los criados vuelven a encender las velas e iluminan la sala. La "aparición" no es otra que Mariana Vaca, hija de la célebre actriz Jusepa Vaca, y la conocida amante de lord Kenelm. Todo ha sido un espectáculo macabro, muy del gusto de los ingleses...

PISTAS DE PAPEL (SEGUNDA PARTE)

De todos modos, ese encuentro puede dar lugar a una feliz circunstancia, y es que, si en su momento no consiguieron contactar con el editor Juan Pérez de Montalbán (ver *Pistas de papel, primera parte*) ahora pueden conseguirlo de modo mucho más fácil, gracias a los contactos de Mariana.

Si solicitan permiso para irse a Sevilla, tanto don Álvaro como la condesa volverán a negarse: las cosas están muy calientes en la Villa, y los Pj son ahora peones valiosos que hay que mantener cerca.

De hecho, si insisten mucho en la necesidad de seguirle la pista al espía fantasma del padre Valdivieso se encontrarán con una sorpresa en la forma de un asesino a sueldo que intentará silenciar al que chilla demasiado cuando esté solo, sea retándole a duelo en lugar público (y tratando de matarle en lugar de solamente herirle), sea acuchillándole por la espalda o vaciándole dos pistolas a boca de jarro.

Baltasar Castells

Fuque a sueldo

- * **Destreza:** 13
- * **Espíritu:** 13
- * **Fortaleza:** 10
- * **Ingenio:** 10
- * **Reflejos:** 13
- * **Bríos:** 12
- * **Armas:** Ropera Mata amigos 16/10 (+3), Vizcaína 15/10 (+1), Cuchillo [con hoja acanalada*] 14/9 (+1), Pistola de silla 14 (+3).
(*: el cuchillo tiene la canaladura untada con veneno de virulencia 3; ver reglas sobre venenos en la pág. 85 del manual).
- * **Protección:** Sombrero (1), Camisa acolchada (1), Cotón doble (1), Guantes (1), Botas (1)
- * **Maniobras de esgrima:** Entrenamiento de mano torpe (nivel 3), Entrenamiento con espada y daga (nivel 3), Doble ataque, Cuchillada, Defensa del revés.



- * **Habilidades:** Callejeo 14, Habla de germanía 11, Intimidación 10, Rastrear 14, Recursos 10, Sigilo 14, Voluntad 13.
- * **Ventajas:** Contactos, Espadachín, Clases de esgrima.
- * **Desventajas:** Costumbres odiosas, Matasiete, Villano.

Si el grupo logra capturarlo vivo e interrogarlo terminará confesando que le encargó el trabajo un gentilhomme de parla extranjera, de esos herejes, como el príncipe ese que ha venido a alzarle las faldas a la infanta... Lamentablemente, si usan sus contactos en la corte para que lo interroguen profesionales, el jaque morirá durante la tortura, o en su celda, de resultas de sus heridas²³.

Puede suceder que decidan ir sin permiso a Sevilla, o que alguno de ellos tomara esa iniciativa ya en la primera parte de esta aventura. En tal caso, encontrarán sin dificultad una mansión, junto al convento de Santa Paula, con el escudo de los Cienfuentes. Pero la casona no es ya mansión señorial, sino corral de vecinos, o lo que es lo mismo, babel donde en cada estancia vive una familia diferente. A base de *Diplomacia*, *Charlatanería* y quizá de repartir algo de dinero alguno de los viejos inquilinos recordará que sí, que hace años se alojaron aquí una extraña pareja: él un antiguo corsario inglés, preso por los moros y, una vez redimido por los trinitarios, convertido al catolicismo, y ella una mujer casi calva, con el rostro desfigurado por algún accidente o enfermedad, que se decía que era una española raptada por los ingleses, que finalmente había logrado volver a su patria. Poco tiempo estuvieron juntos, que un día él se fue para no volver jamás, y la mujer, enajenada, fue acogida en el cercano convento de Santa Paula...

Los Pj sólo tienen pues que cruzar la calle para seguir con la investigación. En efecto, hace más de veinte años que el convento tiene acogida a una pobre loca, enferma y desfigurada, que balbucea frases sin sentido (a cambio de esta acogida, se quedó el convento con la propiedad de la casona vecina, que es a las arcas de las monjas donde van a parar los alquileres de los vecinos, pero eso, ahora, no viene a cuento). La cuestión es que no es esta la primera visita que recibe la loca, que no hace mucho recibió otra, del criado de un jesuita que traía las más altas recomendaciones consigo... A los jugadores no debería costarles mucho adivinar que ese tal no puede ser otro que Damián, el fiel criado de Valdivieso.

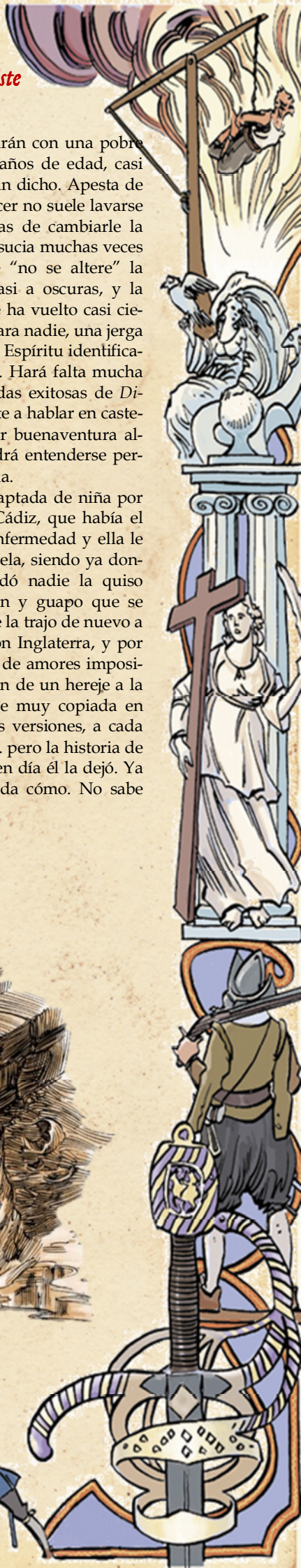
Si logran verse con la loca (cosa que no debería ser difícil, mediante una pequeña limosna en el

cepillo de la iglesia) se encontrarán con una pobre mujer, de cincuenta o sesenta años de edad, casi calva y desfigurada, como les han dicho. Apesta de un modo espantoso, que al parecer no suele lavarse y no se preocupan las hermanas de cambiarle la ropa, en la que ella misma se ensucia muchas veces con su incontinencia. Para que "no se altere" la tienen recluida en una celda casi a oscuras, y la mujer, tras tan largo encierro, se ha vuelto casi ciega. Chapurrea más para sí que para nadie, una jerga que un Pj que pase una tirada de Espíritu identificará como la parla de los ingleses. Hará falta mucha paciencia (en concreto, tres tiradas exitosas de *Diplomacia*) para que la mujer acierte a hablar en castellano y contar su historia. Si por buenaventura alguno de los Pj habla inglés, podrá entenderse perfectamente con ella con esa lengua.

Ella se crió en Inglaterra, raptada de niña por un inglés durante el saqueo a Cádiz, que había el hombre perdido a su hija por enfermedad y ella le pareció similar. Enfermó de viruela, siendo ya doncella, y desfigurada como quedó nadie la quiso maridar, salvo un hombre joven y guapo que se llamaba Richard Troshan, que se la trajo de nuevo a Sevilla. Se hablaba ya de paz con Inglaterra, y por ello fue más famosa su historia, de amores imposibles, de redenciones y conversión de un hereje a la fe verdadera. En ese tiempo fue muy copiada en pliegos de cordel, con diferentes versiones, a cada cual más fantástica y bizantina... pero la historia de verdad poco le duró, que un buen día él la dejó. Ya no recuerda cuando. No recuerda cómo. No sabe por qué...



²³ Si a estas alturas los jugadores no se han dado cuenta que no pueden confiar en ninguno de sus contactos habituales de la Corte, se le da permiso al narrador para asesinarlos sin piedad, por gilip... despistados (N. de los AA).



LA DESAPARICIÓN DE LOS ENAMORADOS

De regreso a Sevilla (o al cabo de un tiempo si no se han ido) los Pj se enterarán del escandaloso hecho de que tanto Kenelm Digby como Mariana Vaca se han fugado. Eso ha causado gran consternación, en primer lugar porque Kenelm tenía una serie de obligaciones ante el príncipe y su tío el embajador que no podía dejar sin más por una aventura pasajera. En segundo lugar, mucha pasión o mucho oro habrá tenido que dar el inglés a Mariana, pues estaba preparando el estreno de una comedia de Lope que tendrá lugar hoy mismo en el corral del Príncipe, de nombre *El Arenal de Sevilla*. En su lugar, se está preparando rápidamente para sustituirla una tal María de Castro, comedianta de la que poco o nada se sabe.

No cuesta nada hacer algunas averiguaciones... y éstas no ayudan, precisamente, a tranquilizar los ánimos:

- * Por lo que respecta a los padres de Mariana, Juan de Morales y Jusepa Vaca, ambos andan azorados. Si los Pj demuestran ser personas de mundo, Jusepa les explicará que ella anduvo de tercerías entrambos amantes, y bien segura está que su hija no hubiera hecho ninguna locura ni ninguna escapada sin consultárselo. ¡Y mucho menos hubiera despreciado un papel en una obra de Lope!
- * El embajador, conde de Bristol, considera totalmente impropio de su primo que lo haya dejado en la estacada de tal modo. Ha hecho incluso pequeñas averiguaciones (pues como los Pj han de entender, dispone de sus propias fuentes de información) pero nadie sabe nada.
- * Los criados del embajador, interrogados mediante un intérprete o mediante uno de los Pj si habla inglés, explicarán que el joven Digby recibió un despacho cerrado que le envió un mensajero bien embozado. Se le crispó el semblante y partió sin decir palabra... Al llegar a este punto, una tirada de *Detectar Mentiras* permitirá averiguar que algo hay que no dicen. Si se les presiona (de ser preciso, con el señor embajador delante) admitirán que no partió solo, sino en compañía de sire Jacobo Stone. Pero es Jacobo (o James, como se prefiera) hombre que no debe ser nunca mencionado, pues es quien se encarga de los negocios no demasiado limpios de la embajada. Es decir... el hombre que se dedica a contratar jaques y valentones cuando alguien molesta o sabe demasiado. Quizá el "hereje" que tantos quebraderos de cabeza les ha dado últimamente...

Nota para el Narrador: Esta información también se puede obtener si los Pj se ponen en contacto con la condesa de Puñonrostro, y a través de ella con Gaspar de Bonifaz. Pues el espía mayor tiene ojos y oídos en todas partes, empezando por las embajadas extranjeras, y bien sabe que James Stone partió con el joven Digby, por mucho que lo niegue.

Si se informa de ello al embajador, se pondrá lívido, pues es a James a quien le confió la búsqueda de su primo. En este momento su "hombre para todo" de la embajada se encuentra en el corral del Príncipe, vigilando que nada malo le suceda a Carlos Estuardo, que va a asistir "de incógnito" a la obra junto al rey de España y un grupo de notables... para ello se ha reservado el aposento que estará justo debajo de donde han de situarse éstos...

EPILOGO: JACARANDA EN EL CORRAL

*Vino Gales a bodas con la infanta
En procura de tálamo y princesa
Ignorante el leopardo que esta empresa
No corona el audaz, sino el que aguanta
(Don Álvaro de la Marca, Conde de Guadalmedina)*

LA "OTRA" CONJURA DE LA PÓLVORA

Está el Corral del Príncipe a rebosar de gente, y los Pj han de abrirse paso a empujones, mientras a sus espaldas chillan y protestan los mendigos reales y fingidos. Pese a que la obra ya está empezada, los porteros de la primera y segunda puerta insisten en cobrar, el primero dos reales por persona por el derecho a entrar y el segundo otro más para limosna de los hospitales, que haciendo obra pía la Iglesia consiente el espectáculo frívolo de las comedias.

Por fin, en el patio, los Pj pueden distinguir, previa tirada de Espíritu, que la gente mira hacia uno de los aposentos superiores, donde al parecer han entrado el Rey, el Valido, el Príncipe, el Favorito, los Gentilhombres y Notables y quizá la madre que parió a alguno. Y el aposento de abajo... tiene las cortinas corridas y bien corridas. Quien adentro esté, no permite que lo vean... pero poco podrá ver.

Empieza el segundo acto. Hay un pequeño tumulto entre el público, pero es dudoso que nadie del grupo le haga caso. Los Pj han de pasar por la parte de atrás para ir hasta el aposento en cuestión, donde esperan encontrar a James y pedirle explicaciones, de lo de Kenelm, de lo del espía y de lo suyo (no necesariamente por tal orden)... y allí se encontrarán con una curiosa escena: un hombre está avanzando de espaldas, desparramado cuidado-

samente un reguerillo de pólvora de un barrilete... y el reguerillo va a morir al interior del aposento que está debajo de aquél donde están el Rey, el príncipe y todos los demás. Media docena de hombres, espadas en mano, están vigilando, aunque se quedan tan parados de ver a los Pj como éstos de verlos a ellos.

Y es un buen momento para que los Pj hagan memoria y repasen lo aprendido: el motín de la pólvora, en el que participó el padre de Kenelm.

Treinta y seis barriles para matar a un rey... E ingleses que no desean ver a su príncipe casado con una católica... ¿Hasta donde estarían dispuestos a llegar?

Pregunta que tendrá que esperar respuesta, si es que alguien es tan lero de pedirla, a estas horas... La sorpresa se quiebra. Uno de los herejes (pues todos ellos lo son) ladra una orden. James Stone y cinco de sus sicarios se lanzan por el pasadizo, hacia el grupo. El sexto lo hace al poco, tras dejar caer una antorcha encendida sobre el reguero de pólvora. Los Pj tienen algo más de un minuto (siete turnos de combate) para apagar la pólvora antes de que todo estalle. El pasadizo es estrecho, y dos contrincantes ya lo bloquean... y hay siete para vencer...

James Stone

- * **Destreza:** 12
- * **Espíritu:** 13
- * **Fortaleza:** 13
- * **Ingenio:** 12
- * **Reflejos:** 12
- * **Bríos:** 13
- * **Armas:** Backsword 15/9 (+3), Daga de Guardamano 14/10 (+0), Pistola 13 (+2).
- * **Protección:** Sombrero (1), Coleta de cuero (2), Camisa acolchada (1), Guantes (1) Botas (1).
- * **Golpes de espada de filo:** *Esgrima de tizona y daga* (nivel 3), *Steel Cross*, *Cut*, *Thrust*, *Parry*.
- * **Habilidades:** *Cabalar* 13, *Detectar mentiras* 15, *Diplomacia* 14, *Etiqueta* 12, *Liderazgo* 14, *Sigilo* 12, *Veneno* 13.
- * **Ventajas:** *Cargo*, *Clases de esgrima*, *Sentidos desarrollados* (Oído y Vista).
- * **Desventajas:** *Lealtad* (al calvinismo), *Secreto*.

Sicarios ingleses

- * **Destreza:** 12
- * **Espíritu:** 12
- * **Fortaleza:** 11
- * **Ingenio:** 10
- * **Reflejos:** 12
- * **Bríos:** 12
- * **Armas:** Backsword 13/8 (+2).
- * **Protección:** Sombrero (1), Cotón doble (1), Guantes (1), Botas (1).
- * **Habilidades:** *Correr* 12, *Esquivar* 6, *Rastrear* 12.

Dentro hay seis barriles de pólvora (suficientes para hacer volar el piso superior con todos sus ocupantes)... y Kenelm Digby, drogado e inconsciente en un rincón junto al umbral. Suficientemente cerca para morir por la explosión pero lo bastante lejos para que su cadáver quede reconocible. El hijo del mártir de la conspiración de la pólvora se habrá vengado...

Puede que los Pj no consigan llegar hasta sus enemigos en esos siete asaltos. En tal caso, verán un chorrito de líquido que parece caer del cielo y apaga la llama²⁴. Cuando alcen el rostro verán al bobo de Archie Armstrong, que en un castellano gangoso les dirá:

— Yo también soy calvinista... y maldita la gracia que me hace que mi príncipe se case con vuestra infanta... Pero un rey es un rey... Y estas cosas no se hacen — y con su sonrisa más bufonesca, hará una reverencia

²⁴ Lo sé, lo sé, es un homenaje a *Sospechosos Habituales* (Nota de uno de los autores... El otro procura sofocar una risa...).

y se irá... para asomarse al poco y añadir – *Además, vuestro rey no piensa dar a su hermana como esposa a mi príncipe... Estos reyes bobos, tanto los vuestros como los míos, se creen que no tengo ni orejas, ni entendederas... Y que no sé de parlas extranjeras...*

Si los Pj *realmente* lo necesitan, Archie igualmente les ayudará con el combate. Si no, simplemente les dejará hacer.

Al salir fuera, una vez terminado todo, los Pj verán que está entrando la justicia. Al parecer, ha habido un tumulto en el corral de comedias, y por lo que dicen los asombrados testigos, el propio príncipe de Gales y su favorito han bajado del aposento, espadas en mano, a dar estocadas. En defensa de un anónimo espadachín, al parecer amigo de Quevedo, pues éste igualmente ha participado en la reyerta.

EXPLICACIONES FINALES

Si los Pj han dejado con vida a algún sicario de James no les será difícil llegar hasta Mariana Vaca, raptada por orden de los conjurados, y usada como cebo para atraer a Kenelm. Se encuentra en el sótano de una casa a la malicia que James usaba para cuando tenía que encerrar y/o torturar a alguien... así que podrán voacés imaginar el estado en el que todo se encuentra, que apesta el lugar a heces y a sangre reseca. Vigilan el lugar un hombre tuerto y una vieja de rostro picado por la viruela, que no presentarán resistencia ante un acero desnudo o el cañón de una pistola. La comedianta, aparte de desesperada, amordazada y encadenada a una

pared, está bien.

Por lo que respecta al misterioso espía infiltrado “en lo más alto” de la Corte, es aquí cuando los jugadores han de hacer un pequeño ejercicio de memoria:

Se les ha dicho que la paz con Inglaterra tuvo lugar en 1604, y que el tal Richard llegó de la mano de “la española inglesa” uno o dos años antes que acabara la guerra, abandonándola al poco. Si una vez en la corte hacen algunas averiguaciones no les costará descubrir (con la ayuda de *la Princesa* si lo necesitan) que don Álvaro de Moscoso y Patiño entró al servicio de Gaspar de Guzmán en 1602, cuando él estudiaba en Salamanca. Demostró su fidelidad manteniéndose a su lado en un motín de estudiantes, cuando el joven Guzmán, con 14 años, ejercía de rector de la universidad. Al año siguiente murió el hermano mayor de Gaspar, Jerónimo, al parecer de enfermedad, y los planes familiares cambiaron: Gaspar ya no estaba destinado a servir a la iglesia, sino a hacer carrera en la Corte.

Y junto a él, siempre junto a él, su fiel, bovino, perruno Álvaro de Moscoso...

Ni que decir tiene que si enfrentan a la pobre loca del convento sevillano a don Álvaro de Moscoso ésta lo identificará como su amado Richard... y ni que decir tiene que éste lo negará enérgicamente. En la primera ocasión que tenga, tratará de suicidarse tragando un veneno que guarda en el compartimiento oculto de una sortija que siempre lleva consigo. Ya no tiene nada: ni su contacto fiel (James) ni su cuidadosamente elaborada identidad secreta. Solamente el odio de su Rey, del embajador, y de la nación que lo acogió hace años.

CONCLUSIÓN: LOS DOS TRAIADORES

Es mediodía, del día siguiente de los hechos sucedidos en el corral del Príncipe. Los Pj, todo el grupo esta vez, están haciendo antesala otra vez en el Alcázar. Pero esta vez la puerta tras la que esperan es la del despacho del valido, el Conde de Olivares.

Hace ya un rato que unos alguaciles trajeron a un hombre alto y delgado, de aspecto mugriento, cubierto de arañazos. Luego, extrañamente, lo han dejado solo con el valido. Al cabo de un buen rato ha entrado lo que a todas luces parecía un cuevachuelista de cierto renombre, y se ha vuelto a ir, masticando odios y rencores, y apretando convulsivamente un fajo de documentos con sus dedos manchados de tinta. Finalmente ha salido el hombre mugriento, quizá un viejo soldado, con la dignidad de un rey, sin mirar ni a derecha ni izquierda, y el



valido ha estado un buen rato solo. Por fin, ha tocado una campanilla y ha hecho pasar al grupo.

El valido viste un traje de seda azul oscura, con una golilla blanca. Está mirando la ventana, de espaldas al grupo, contemplando como se van juntando las nubes cargadas de lluvia. Murmura para sí, al parecer ajeno a la presencia del grupo:

— Ya estaba a mi lado... Cuando yo era rector... Eran mil o más, armados con piedras, yo tenía catorce años, y él estaba a mi lado... Cuando yo era rector...

De pronto se interrumpe, consciente de que no está solo, y frunce el ceño a los Pj. A regañadientes, como si le costase hacerlo, les felicita por haber descubierto a tan importante traidor en el mismo corazón del reino.... y, de pasada, haber salvado la vida al rey y al príncipe de una potencia extranjera.

— Pero no esperéis reconocimiento público por ello — gruñirá —. Hay cosas que no deben saberse, y el que los reyes pueden ser víctimas de conjuras y aún de asesinatos es una de ellas.

Como recompensa, cada Pj puede aumentar en un punto su nivel social (que no su nivel de riqueza, le resulta más barato a Olivares dar premios en títulos que en dinero). Además, aquellos que lo deseen pueden obtener de manera automática el cargo de Alférez en el Ejército o Gentilhombre de la Corte, siempre que cumplan los requisitos necesarios (posición social, nivel de habilidades y Honra intachable).

— De todos modos, de momento no vais a tomar posesión de estos cargos: os habéis ganado la confianza de los ingleses, y os necesito aquí, en Madrid, hasta que el príncipe Carlos se vaya de España... con la infanta o sin ella.

Nuevamente el valido parece sumergirse en una ensoñación, y sin mirar a nadie en concreto dirá...

— Hoy es un día triste, porque he conocido a dos traidores. Uno me ha abandonado, y no puedo permitirme perder los servicios del otro...

Bruscamente se levantará, y de nuevo paseará hasta la ventana. A través de la lluvia, el viejo soldado que estuvo a solas con Olivares está cruzando el patio, con la cabeza bien alta.

— Miradlo bien — dirá Olivares a los Pj —. No es el más piadoso ni el más honesto, pero vive Dios que es un hombre valiente...



RECOMPENSAS

Cada Pj que haya jugado la campaña entera (y sobrevivido a la misma, evidentemente) recibirá 4 PX.

Si lograron evitar la voladura de la pólvora sin la ayuda de Archie 3 PX más.

Y si lograron identificar a don Álvaro Moscoso como el traidor 3 PX más.

Además, pueden apuntarse un favor por parte del Conde de Bristol, muy agradecido de que le hayan salvado a su primo y lo hayan librado a él del deshonor. O eso dice él...

Y anotarse como contacto a Kenelm Digby, al menos hasta que se vaya en septiembre junto con Carlos Estuardo, rumbo a Inglaterra, con una secreta duda en el corazón: ¿estaba su primo detrás de la conjura desde el principio, y lo mandó llamar para usarlo como cabeza de turco? Nadie lo sabe, pues todos los que podrían hablar están muertos...

Pero estamos a principios de abril, el príncipe no se irá hasta septiembre y mientras tanto los Pj están en Madrid...

Porque, no lo olvidemos, Sólo Madrid es Corte...



APÉNDICES DE GENTE DE FAMA Y COSAS NECESARIAS



Apéndice de este tratado en el que, como viene siendo habitual en este tipo de obrillas, los autores amontonan lo que se le quedó en el tintero y lo que, aunque llegó a salir de su pluma, no supo encontrar mejor acomodo en otras partes del texto: personajes, palabras, utensilios varios y alguna que otra zarandaja más...



GALERÍA DE GENTES DE LA CARDA

Pasen ucedes y no gasten ceremonias, que aquí preferimos el cuajo a la cuna, y no nos impresionan los dineros, pues si bien es cierto que lindo suenan en la bolsa, tan cierto es igualmente que no tienen el nombre de su dueño escrito en ninguna parte, como no sea el del rey, que lo es de todos, y el de Dios, a quien todos pertenecemos, pues Él mismo nos creó. Fui bautizada como Justa Díez, pero todos me conocen como Justina, la pícara, y algo de razón tendrá el mote, que he andado yo, a pesar de mi condición y de mis faldas, con pícaros y con ladrones, con mendigos y fulleros, y nadie mejor que yo para ayudarles a separar el grano de la paja, que al igual que no es oro todo lo que reluce, no todo el barro es estiércol, y las malas gentes pueden nacer igual en un jergón de paja que en la más rica cama con dosel de seda...

No se extrañen que sea una mujer la que acabe este texto, ya que vamos a hablar de cosas necesarias, de la mala habla y de hombres, y entenderán conmigo en que son esos tres campos de dominio notorio para las hembras, que siempre somos prácticas en pensar en lo que vamos a necesitar, somos mal habladas cuando nos conviene usar la lengua como los hombres tiran de la espada y del voto a tal, y le tenemos tomada la justa medida a nuestros compadres, salvo cuatro bobas que se dejan encandilar, y bien les está lo que les pasa, que suele ser una barriga bien rellena y un "si te he visto no me acuerdo".

Empecemos con los hombres, y con alguna que otra mujer. Los que aquí aparecen son gentes de mal vivir, que no es este sitio ni lugar para lindicos ni pisaverdes. Algunos existieron realmente, pero la mayoría son fruto de la imaginación de diferentes escritorzuelos y poetastros. Y yo, que alguno he conocido, les diría a vuestas mercedes, si me lo permitieran, que esos son sin duda los más verdaderos de todos. Que el que dice hacer tal y cual cosa, a menudo exagera, en cambio, el que oye tal o cual hazaña, normalmente la mengua, temeroso de que sus lectores lo tachen de fantasioso. Que los que no fueron, bien pudieron ser...

ALFARACHE, GUZMÁN DE

El pícaro trotamundos

"Hablando voy a ciegas y dirásme muy bien que estoy muy cerca de hablar a tontas, pues arrinjo la piedra sin saber adónde podrá dar, (...) Aunque también te digo que como tengo las hechas tengo sospechas. A mí me parece que son todos los hombres como yo, flacos, fáciles, con pasiones naturales y aun estrañas. Que con mal sería, si todos los costales fuesen tales. Mas como soy malo, nada juzgo por bueno: tal es mi desventura y de semejantes".

(Mateo Alemán: Guzmán de Alfarache)

Semblanza

Es Guzmán natural de Sevilla, hijo de un comerciante genovés arruinado. O al menos se tiene por tal, que su madre, al ver cómo se habían esfumado los dineros de su marido le adornó la frente con sendos cuernos haciendo de querida de un anciano pero aún lujurioso caballero. La vida de tan pecadora mujer acabó como tenía que acabar: viuda de marido, viuda de amante y viuda de hijo, que la abandonó al poco que pudo, para vivir de su ingenio por los caminos de Dios. Como pícaro, comparte bribonadas con venteros, hace de esportillero y ladrón (que decir uno es decir lo otro) en Madrid, es favorecido por cortesanas y perseguido por alguaciles en Toledo, se alista en los tercios que van camino a Italia y deserta antes de ver su primera batalla, llegando a ser paje de un cardenal en la mismísima Roma, y luego bufón del embajador de Francia, que le tiene en gran estima, pues con sus trapacerías y diabluras consentidas ahuyenta a los invitados inoportunos. Por culpa de "una mala mujer" ha de abandonar tan ventajosa posición, y recorre toda Italia dedicándose al juego y al robo. Finalmente, de vuelta a Madrid, se enamora de mujer honrada, que demuestra ser de la piel de Barrabás, pues lo deja arruinado antes de tener la decencia de morir. Su segunda mujer es muy guapa, y él piensa sacar provecho de ello, haciéndola tusona de ricoshom-



bres. Como el negocio va bien, se traslada de Madrid a Sevilla, donde la riqueza es mayor y la gente menos murmuradora. Allí se le trueca la fortuna, que su mujer lo deja por un capitán de galeras, robándole cuanto tiene y dejándole en la ruina. Ha de delinquir para sobrevivir, volviendo a sus trapacerías y robos. Finalmente es encarcelado y condenado a apalear sardinas, aunque se dice de él que a última hora logró un indulto.

He dejado hacer al escribano porque soy mujer discreta, pero ya haré que le tiren de las orejas cuando convenga, que lo que ha dicho del tal Guzmán poco o nada se parece a la realidad de este ser ruin y despreciable, que como muchos hombres, ansía lo que no tiene y lo desprecia una vez poseído. Y bien puedo hablar con conocimiento del tema, pues la mujer del de Alfarache, como luego se verá... fui yo.

Interrelación con los Pj

El grupo puede encontrar a este redomado pícaro sin escrúpulos en cualquier parte de Italia o España, y mejor será que anden con cuidado, que es más falso que Judas y solamente atiende a su propio beneficio, no existiendo para él otra moral que no sea la suya, ni mejor ley que la que mejor le favorezca.

Características básicas

- * Destreza: 12
 - * Espíritu: 14
 - * Fortaleza: 9
 - * Ingenio: 10
 - * Reflejos: 15
 - * Bríos: 12
- Velocidad: 15
Puntos de daño: 12

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'50 m
- * Peso: 45 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 3 (villano)
- * Honra: -
- * Edad: 28 años.
- * Apariencia: -1 (0 entre delincuentes).

Ventajas

- * Agilidad (2)
- * Dedos ligeros (1)
- * Iniciativa (3)

Desventajas

- * Mala estrella (-2)
- * Pecadillos (-3, lujuria)
- * Villano (-1)

Habilidades

- * Callejeo 14

- * Charlatanería 16
- * Diplomacia 13
- * Habla de germanía 10
- * Idioma italiano 10
- * Ratear 13
- * Recursos 13

Habilidades de Combate

- * Arma corta 12
- * Esquivar 8
- * Pelea 12



ALONSO

Mozo de muchos amos

"...que yo he nacido en el potroz y es porque en aquel barrio y plazuela, como en el Azoguejo de Segovia, se crían mozueros que pueden dar quince y falta a los que más se precian y presumen de saber, entender y penetrar las cosas más arduas y dificultosas, así para bien como para todo género de vicio."

(Ferónimo de Alcalá: El donado hablador)

Semblanza

Le llamaremos Alonso, y nada más, por no llamar cosas peores a este perillán deslenguado, que quien no es bien nacido no merece apellidos ni mote que le hagan como tales. Una cosa es cierta, y es que, al contrario que muchos, Alonso no presume de una nobleza que nunca tuvo, ni siquiera alardea de sangre limpia, quizá porque no lo sea tanto, aunque más bien creo yo que es porque a él, estas cosas, le importan una jiga, si llega.

Nacido en Córdoba, sabemos de sus labios que ha sido criado toda la vida: de un estudiante, en Salamanca; de un capitán, en Italia; de un sacristán, en Andalucía; de un gentilhombre, en Toledo; de un letrado, en Córdoba; de un médico, en Sevilla; de una viuda, en Valencia; de un autor de comedias otra vez en Sevilla. Luego de todo ello se hizo donado en un convento en Navarra²⁵. Debió picarle el gusanillo de la religión, que luego lo encontramos de ermitaño. Pero le dura poco el arrebató místico, que pronto nos lo encontramos casado por interés con una vieja acomodada. Lamentablemente pronto enviuda, y el dinero se le esfuma de las manos como si de agua se tratara, por lo que ha de volver a la vida de la servidumbre: entra al servicio de un caballero portugués en Lisboa; luego, de un pintor en la ciudad de Toro, y en Segovia, es criado de un perraile primero y de un mercader después.

El final de su vida no deja de ser irónico: embarca en Alicante y es capturado por piratas berberiscos, que lo llevan preso a Argel, donde es finalmente rescatado, como muchos otros, gracias a la intercesión de los monjes mercedarios. Él, servidor de tantos amos, a los que ha estafado y robado en mayor o menor medida, ha estado a punto de terminar sus días como un triste esclavo. Esto le hace reflexionar y volver a la vida de ermitaño, y esta vez con fervor y piedad, que nunca es tarde si uno se arrepiente a tiempo...

Interrelación con los Pj

Alonso encarna perfectamente al criado que, por muchos amos que tenga, piensa ante todo en sí mismo antes que en nadie más. El grupo puede encontrarle, a él o a cualquier alter ego suyo, al servicio de cualquier persona de mediano pasar.

Características básicas

- * **Destreza:** 13
- * **Espíritu:** 13
- * **Fortaleza:** 9
- * **Ingenio:** 11
- * **Reflejos:** 13
- * **Bríos:** 11
- Velocidad:** 13
- Puntos de daño:** 11

Características menores

- * **Aspecto físico:** *corriente*
- * **Estatura:** 1'70 m
- * **Peso:** 65 kg
- * **Nivel de riqueza:** 2 (*pobre*)
- * **Posición social:** 3 (*criado*)

²⁵ Se conoce con este nombre al sirviente con hábito dentro de un convento, de ahí el título de la novela que protagoniza. Estos sirvientes no profesaban los votos de religión, aunque vivieran dentro del convento, y tampoco participaban en todos los oficios religiosos, siendo encargados del "trabajo duro" que los remilgados y señoriales monjes, por supuesto, no iban a realizar... (Nota de los Autores).

- * **Honra:** -
- * **Edad:** 25 años.
- * **Apariencia:** +1 (+2 en ambientes refinados).

Ventajas

- * **Carisma** (2)
- * **Letrado** (2)
- * **Sentidos desarrollados** (2, *vista*)

Desventajas

- * **Mala estrella** (-2)
- * **Pobreza** (-3)
- * **Villano** (-1)

Habilidades

- * **Comerciar** 14
- * **Cultura local** 11
- * **Detectar mentiras** 15
- * **Diplomacia** 14
- * **Etiqueta** 10
- * **Fingir** 13
- * **Maña** 13
- * **Ratear** 12
- * **Recursos** 10
- * **Teología** 10

Habilidades de Combate

- * **Esquivar** 7
- * **Pelea** 13

BILCO, NICOLÁS

El Galán

"...rubicundo, barbudo y sonriente, de cráneo afeitado y fuertes brazos"
(Arturo Pérez-Reverte: *El oro del Rey*)

Semblanza

El tal Nicolás dice ser irlandés, que es pueblo originario, según dicen, de una isla que está al lado de la pérfida Albión, cuna de los herejes. Con todo, se cuenta que en esa Irlanda se reza como manda el buen Dios, es decir, que son católicos romanos, lo que no deja de ser un mérito teniendo tan cerca tanto hereje junto.

Se trata de hombre ya maduro y algo fondón, protector de damas de medio manto en Sevilla. El número de las mozas, al igual que el rostro de las mismas, varía con el tiempo, pero suele rondar entre cuatro y cinco. A las cantoneras se las ve satisfechas, sin chirlos en la cara ni señal de paliza, tan necesarios a veces para amansar a las de su condición. Lo que no hace por menos que provocar que la gente de la carda sevillana se exclame de que tan tranquilizador y sonriente personaje como es el Galán, que nunca dice una palabra más alta que la otra y siempre tiene una sonrisa en los labios y una

palabra ocurrente a punto de saltarle de la lengua, mantenga a raya a tanto ganado, que ya se sabe que solamente hay dos maneras de amansar a las mujeres, con la vara de madera o con la vara de carne. Y excúsenme vuestas mercedes de no explayarme más en la explicación, pero creo haber dicho ya demasiado, y el que no entienda, es que no es buen entendedor²⁶.

Corre sin embargo un rumor sobre su persona que dice (aunque poco puede haber de cierto en ello) que su verdadero nombre es Juan Eslava, y que es jienense, no irlandés. El motivo por haber cambiado de nombre es cosa suya, y la sonrisa tiende a desaparecer de su rostro si se le hacen preguntas indiscretas. Los discretos pronto aprenden que conviene no pedirle demasiadas explicaciones al Galán, que sin perder la sonrisa es capaz de meter dos cuartas de acero en las entrañas a aquel entrometido que escarba en su vida privada, tanto si es por curiosidad malsana hacia él o hacia alguna de sus "hijas", que bien se las puede llamar así, ejerciendo él de padre...

Interrelación con los Pj

Nicolás Bilco, el Galán, no suele salir de Sevilla, que por algo es la capital de la carda, y vive prácticamente retirado del oficio de matasiete, que sus mujeres ya ganan dineros por él. Con todo, se apuntará a cualquier trabajo si hay suficiente montante por en medio. Los Pj pueden contratarlo como asesino a sueldo (siempre que no sea de mujeres) o como guardaespaldas en Sevilla o por los alrededores. Del mismo modo puede ejercer de contacto entre la carda sevillana para alguno de los Pj, o intervenir (a favor o en contra de los Pj) si alguna de sus "hijas" se mete en problemas.

Características básicas

- * Destreza: 13
- * Espíritu: 14
- * Fortaleza: 10
- * Ingenio: 12
- * Reflejos: 14
- * Bríos: 12
- Velocidad: 14
- Puntos de daño: 12

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'65 m
- * Peso: 85 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 4 (hidalgo)
- * Honra: 5 (intacta)
- * Edad: 53 años.
- * Apariencia: +3 (+5 entre la carda).

Ventajas

- * Buena reputación (2)
- * Carisma (3)
- * Espadachín (3)
- * Iniciativa (3)

Desventajas

- * Honor -2
- * Pecadillos (-3, lujurioso)

Habilidades

- * Callejeo 14
- * Cultura local 12
- * Habla de germanía 13
- * Diplomacia 14
- * Seducción 17
- * Sigilo 14.

Habilidades de Combate

- * Arma corta 13
- * Esgrima 16
- * Esquivar 7
- * Pelea 13

Maniobras de Esgrima

- * Ataque rápido (ataque completo)
- * Deslizamiento (defensa normal)
- * Estocada especial (ataque normal)
- * Finta (ataque completo)
- * Incremento de daño (entrenamiento, nivel 2)
- * Parada instintiva (ataque completo)
- * Tajo de barrido (defensa completa)

CORTADO, DIEGO

Cortadillo el Bueno

"...mi tierra no es mía, pues no tengo en ella más que un padre que no me tiene por hijo y una madrastra que me trata como alnado; el camino que llevo es a la ventura y allí le daría fin donde hallase quien me diese lo necesario para pasar esta miserable vida."

(Miguel de Cervantes: Rinconete y Cortadillo)

Semblanza

Mozuelo castellano, hijo de un sastre, del que aprendió a cortar hábilmente con la tijera. Pero pronto se dio cuenta que era más rentable cortar con ella cordones de bolsas bien repletas de ducados antes que varas de paño, y al ser viudo su padre y casado de nuevo, y tenerle poco afecto su madrastra, decidió probar fortuna por los caminos, llevándole sus pies hasta Toledo, donde residió cuatro meses largos, en los que ejerció su oficio de descuidero y cortabolsas sin mayores sobresaltos, hasta que un canario le cantó el soplo a la corchetería, y por tal mal confidencia hubo de salir de la ciudad, que, como él mismo dice, "siendo yo persona sencilla, no juzgué oportuno presentarme ante el Corregidor, por

²⁶ Menos mal que no se ha explayado más, maese autor... (Nota del Corrector).

más que él, enterado de mis habilidades, quisiera conocerme...". Que ya se sabe que cuando los principales se interesan por uno, las cosas acaban con ansias, cordel y cepo, si no galeras o cosa peor. En una venta a medio camino entre Castilla y Andalucía conoció al que sería su mejor amigo, Pedro Rincón, y juntos marcharon a Sevilla, capital del pecado y la rufianesca, donde, al servicio de la cofradía de ladrones de don Monipondio, ambos medraron.

En la dicha cofradía responde al nombre de Cortadillo *el Bueno*, ya que demostró tener una honradez impropia de los de su oficio al devolver una bolsa que había sido sustraída al pariente de un alguacil, que a cambio de un diezmo hace la vista gorda al respecto de las actuaciones de los sicarios de Monipondio.

Interrelación con los Pj

Cortadillo suele moverse por Sevilla, siempre acompañado de su colega Rinconete, y aunque es un pícaro simpático y de aspecto lenguaraz, no por ello deja de ser menos peligroso, que gusta de manejar cuchillo de matarife de cachas amarillas, y si bien no es matachín, bien tiene a sus espaldas toda la nutrida tropa de rufianes de Monipondio por si la precisa.

Características básicas

- * Destreza: 14
- * Espíritu: 13
- * Fortaleza: 9
- * Ingenio: 10
- * Reflejos: 13
- * Bríos: 11
- Velocidad: 13
- Puntos de daño: 11

Características menores

- * Aspecto físico: *corriente*
- * Estatura: 1'55 m
- * Peso: 45 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
- * Posición social: 1 (*criminal*)
- * Honra: -
- * Edad: 15 años.
- * Apariencia: 0 (+1 entre delincuentes)

Ventajas

- * Carisma (3)
- * Dedos ligeros (1)
- * Miembro de una Cofradía (4)

Desventajas

- * Edad (-1, *juventud*)
- * Iltrado (-2)
- * Villano (-3)

Habilidades

- * Abrir cerraduras 15
- * Charlatanería 14

- * Habla de germanía 9
- * Ratear 16
- * Recursos 10
- * Sigilo 13

Habilidades de Combate

- * Arma Corta 14
- * Esquiva 7
- * Pelea 14



DÍEZ, JUSTINA

La pícara con honra

"Y ya que le parece mal que yo sea historiadora de mi vida, no lo sea él de mis años, ni es bien que se meta en hacer cuentas justas un tan público pecador como él. Sepa que si parece que tengo rugas, es que cuando me enoja con hidarruines como él, hago alforzas en el rostro para embeber la cólera. Y créame que a no saber que ha poco que le hizo de corona el dueño de la montancha"

(Francisco López de Úbeda: Libro de entretenimiento de la Pícaro Justina)

Semblanza

Según su propio relato, es Justa Díez hija de mesoneros, que es casi lo mismo que decir de pícaros, que ya se sabe que si el buen Jesús convertía el agua en vino, no es menos milagroso que, a base de bautizos, los dueños de ventas y bodegas conviertan el vino en agua. A la muerte de sus padres Justina rechazó la salida fácil para mujeres desamparadas y guapas como ella (meterse a puta), y prefirió vagar por los caminos, burlando a los ricos y ayudando, en lo posible a los que consideraba tan desgraciados como ella. Pese a sus continuas trapacerías y rome-rías, se mantiene virgen, y quiere el buen Dios que las acciones virtuosas que dé cuando en cuando

realiza tengan recompensa, pues una hija de morisca la hace heredera de una cierta fortuna. No acaban ahí sus aventuras, sino que más bien empiezan, pues quieren sus hermanos hacerse con su dinero, argumentando que, siendo mujer y soltera, no estaba capacitada para sacar adelante su hacienda. Justina logra burlar a sus hermanos casándose por interés nada menos que con Guzmán de Alfarache, el cual, según ella, nunca le tocó un pelo, que los amores son los amores y los negocios los negocios, y no es buena cosa mezclar una cosa con la otra.

Y bien cierto es, que no diré yo que no tuviera mis desahogos, pero con Guzmán, nada de nada. Por mucho que él ande contando mentiras, creanme vuestras mercedes, que una solamente dice verdades.

Interrelación con los Pj

Al ser tan viajera, el grupo puede encontrarse a Justina un poco por cualquier parte, a veces sola, otras en compañía de algún grupo de pícaros timadores y embaucadores como ella. Representa a la perfección el papel de la mujer-cebo que, con la excusa de ofrecer sus encantos, atrae a los incautos a la trampa. Con todo, Justina no es, al contrario que otras de su calaña, mujer carente de escrúpulos, que para burla de sus compañeros gusta de practicar la caridad y ayudar a los que realmente lo necesitan. Del mismo modo, se negará en redondo a involucrarse en ninguna muerte ni acción violenta.

Características básicas

- * Destreza: 12
- * Espíritu: 14
- * Fortaleza: 9
- * Ingenio: 11
- * Reflejos: 13
- * Bríos: 12
- Velocidad: 13
- Puntos de daño: 12

Características menores

- * Aspecto físico: guapa
- * Estatura: 1'60 m
- * Peso: 55 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 2 (campesina)
- * Honra: 1 (intacta)
- * Edad: 21 años.
- * Apariencia: +1 mujeres / +3 hombres (+2/+4 entre la delincuencia)

Ventajas

- * Belleza (3)
- * Sentido común (2)

Desventajas

- * Honor (-2)
- * Pecadillos (-1, tozudez)
- * Villano (-2).

Habilidades

- * Charlatanería 15
- * Comerciar 14
- * Curar 12
- * Fingir 13
- * Habla de germanía 10
- * Ratear 14
- * Recursos 11
- * Seducción 16.

Habilidades de Combate

- * Esquiva 7
- * Pelea 12

DON PABLOS

El Buscón, ejemplo de vagamundos y espejo de tacaños

"Decíame mi padre:

—Hijo, esto de ser ladrón no es arte mecánica sino liberal.

Y de allí a un rato, habiendo suspirado, decía de manos:

—Quien no hurta en el mundo, no vive. ¿Por qué piensas que los alguaciles y jueces nos aborrecen tanto? Unas veces nos destierran, otras nos azotan y otras nos cuelgan..., no lo puedo decir sin lágrimas (lloraba como un niño el buen viejo, acordándose de las que le habían batanado las costillas). Porque no querían que donde están hubiese otros ladrones sino ellos y sus ministros. Mas de todo nos libró la buena astucia."

(Francisco de Quevedo: Historia de la vida del Buscón llamado don Pablos)

Semblanza

Pablo (o "don Pablos", como gusta de hacerse llamar, simulando así una hidalguía que no posee) es segoviano, hijo de un barbero ladrón y borracho y de una hechicera amante de camas ajenas a las de su marido, lo que provocó dos cosas: que a base de vender, la madre se librara en un principio de las pesquisas del Santo Oficio (que los Inquisidores, además de sacerdotes, muchas veces son, además, hombres, y por lo tanto en absoluto insensibles a una mujer con las piernas abiertas), y a que su legítimo tuviera serias dudas acerca de la paternidad de Pablos. Sea como fuere, en medio tan vil, la mejor escuela es la de la picaresca, y en ella se licenció el tal Pablos, casi diríamos que con un honroso "cum laude": fue criado de estudiante rico, lo que le permitió conocer hambres y penurias de los pícaros maestros, que hacen pasar hambre a sus alumnos prohijados y a los criados de éstos. Pasó luego con su amo a la universidad de Alcalá, donde tampoco le favoreció la fortuna, que fue víctima de las novatadas crueles de los tunos y los estudiantes veteranos. Allí perdió el poco recato y honradez que le quedaban, que de mucho golpear, hasta el más duro de los hierros termina doblegándose. Pronto asombró a los estudiantes, por ser más ladrón y más pícaro que todos ellos juntos, hasta el extremo de

amancebarse con la mujer que cuidaba de su amo, para estafarle. Se enteró por su tío, verdugo en Segovia, de que su padre había sufrido en la horca la muerte que se merecía, y que su madre había sido hecho presa por la Inquisición, que tanto va el cántaro a la fuente, que finalmente termina roto en mil pedazos. Recogió en Segovia su escasa herencia y tras vivir una temporada con su tío, marchó a Madrid, donde se hizo pasar por hidalgo para alternar con éstos y con sus damas, robando y estafando a unos y a otras.

Pasó una temporada en la cárcel, como era de esperar, y saliendo de esta prosiguió con mil y una tropelías, encontrando su fortuna, o así creía él, en una damita ingenua y cargada de dineros, a la que procedió a cortejar con mucho disimulo y contención. Sin embargo, quiso el diablo que la tal doncella fuera nada menos que la prima de su amo, el estudiante, que lo denuncia y le da una soberana paliza (con la ayuda desinteresada de amigos, familiares y criados). De resultados de tal lance sale nuestro Pablos casi desnudo y con el cuerpo muy quebrantado y magullado, que ha de andar una temporada como mendigo, sin tener de qué comer y casi sin con qué vestirse. De vagabundo y mendigo pasa a ser actor, al recogerle una compañía de cómicos, que tampoco es tan grande el salto entre uno y otros. Sea como fuere, en Toledo actúa como comediante en diferentes corrales, llega a ser no muy buen poeta y a galantear monjas guapas, que no es mala afición el rondar las rejas. De comediante pasa a ladrón, que no deja de ser metamorfosis lógica, que un comediante tiene un poco de ladrón y un ladrón un poco de comediante, por lo que es cuestión de trastocar los respectivos "mucho" y "poco" para cambiar de un medio de vida a otro. Lo último que se sabe de él es que, tras andar por cofradías de delincuentes, un mal lance le hizo tener que acogerse a sagrado en una iglesia, de la que escapó para embarcarse en las Indias. No sabemos como le fue, que solamente uno que bien sabe nos dijo un enigmático "no le fue mejor, que nunca mejora su estado quien muda solamente de lugar y no de vida y costumbres".

Interrelación con los Pj

Don Pablos no gusta del robo a mano armada, que el desenvainar la toledana puede ser contagioso, y si se rifan hurgones, puede ser él quien acabe con el pellejo agujereado, cosa que no le acomoda. En cambio, no dejará pasar ninguna ocasión de ganar poco o mucho dinero por cuenta ajena, sin importarle un comino las consecuencias que sus actos puedan tener a un tercero...

Características básicas

- * Destreza: 13
- * Espíritu: 14
- * Fortaleza: 9
- * Ingenio: 10
- * Reflejos: 13
- * Bríos: 12
- Velocidad: 13
- Puntos de daño: 12

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'60 m
- * Peso: 55 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 3 (villano)
- * Honra: -
- * Edad: 25 años.
- * Apariencia: +2 (+3 en ambientes cortesanos).

Ventajas

- * Carisma (3)
- * Dedos ligeros (1)
- * Letrado (2)

Desventajas

- * Cobardía (-2)
- * Villano (-1)
- * Voluntad débil (-1)
- * Vulnerable al dolor (-2)

Habilidades

- * Callejeo 14
- * Charlatanería 16
- * Diplomacia 15
- * Etiqueta 11
- * Fingir 13
- * Interpretar 13
- * Ratear 13
- * Seducción 14
- * Voluntad 13

Habilidades de Combate

- * Arma corta 12
- * Esquivar 7
- * Pelea 13

GANZÚA, NICASIO

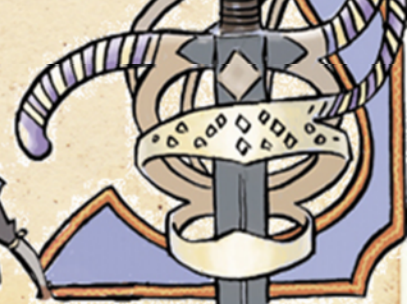
Valentón con cuajo

"Era el tal Ganzúa bravo notorio del barrio de La Hería, flor de la antana y primoroso ejemplar de la jacaranda sevillana, muy apreciado entre los de su oficio"

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del Rey)

Semblanza

Jaque sevillano de rostro cetrino y peligroso, ancho de manos y cara con un mostacho de a cuar-



ta, de feroces puntas engomadas. Tenía muy recios los asuntos de la honra y el honor, y eso le costó la vida, que yendo por una calle estrecha le salpicó de barro el coche del conde de Niebla, y de las palabras y de los voto a tal se pasó a desenvainar las toledanas, quedando el lance con un amigo del conde y un criado muertos en el sitio, y el mismo aristócrata con un mal hurgón en la pierna. Quiso la mala fortuna de Ganzúa que soplase un *canario*, o lo que es lo mismo, que hubiera una delación, y aunque aguantó bien el *ansia*, la gura hacía tiempo que se la tenía jurada, con lo que acabó muerto de la enfermedad del cordel, que es lo mismo que decir que lo ahorcaron en la plaza pública.

Tenía Ganzúa coima propia, una cantonera algo entrada en años y carnes llamada Maripizca la *Aliviosa*, que a pesar de haber recibido periódicas palizas de su jayán cuando traía cuatro cuartos de menos de las calles, y de lucir una marca de navaja de una vez que el Ganzúa tuvo bronca con ella estando muy borracho, estaba muy enamorada de su hombre, de su cuajo y de su temple, y le lloró hasta el final.

Trajo la ejecución del Ganzúa una epidemia de muertes, que ya se sabe que cuando un ejecutado tiene amigos, no suele irse solo por la posta. Al fuelle que lo denunció se le hizo una sangría debajo de la garganta, al corchete que lo detuvo con malos modos, y que respondía al nombre de Mojarrilla, le cayeron varias mojadas, y algo más de un susto se llevó el juez Fonseca, que firmó la ejecución del jaque. Se salvó de la carnicería el verdugo, que al fin y al cabo solamente hizo su oficio, y, todo hay que decirlo, con mucha pericia y dedicación.

Interrelación con los Pj

En el mundo de las novelas de Alatríste, Nicasio Ganzúa es ejecutado en 1625, por lo que el Narrador, si desea ser fiel a la cronología oficial, se cuidará muy mucho de hacerlo aparecer después. Por lo demás, es un jaque de mucho pundonor y muy delicado en según qué temas, por lo que hay que tratarlo como si de un auténtico hidalgo se tratase que si no, sea amigo, enemigo o el Papa de Roma el negocio deja de depender de las palabras y pasa a ser cosa de filosas.

Características básicas

- * Destreza: 13
- * Espíritu: 12
- * Fortaleza: 12
- * Ingenio: 9
- * Reflejos: 12
- * Bríos: 12

Velocidad: 12
Puntos de daño: 12

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'85 m

- * Peso: 80 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 3 (villano)
- * Honra: -
- * Edad: 38 años.
- * Apariencia: -1 (0 entre delincuentes).

Ventajas

- * Espadachín (3)
- * Resistencia física (2)
- * Rufeño (1)

Desventajas

- * Iltrado (-2)
- * Matasiete (-1)
- * Pecadillos (-2, mal genio)
- * Villano (-1)

Habilidades

- * Callejeo 11
- * Habla de germanía 10
- * Intimidación 13
- * Juegos de azar 9
- * Sigilo 12

Habilidades de Combate

- * Armas cortas 14
- * Esgrima 15
- * Esquiva 6
- * Lanzar cuchillo 13
- * Pelea 13

Maniobras de Esgrima

- * Ataque rápido (Ataque completo)
- * Desenvainar (Preparación)

Hurgonadas de valentón

- * Acogotar (Ataque normal)
- * Tapaboca (Defensa normal)

GINESILLO

El Lindo

"...un atildado jaque rubio de mirada afable y sonrisa peligrosa, que llevaba el pelo a la milanesa, largo y sedoso hasta los hombros..."
(Arturo Pérez-Reverte: *El oro del Rey*)

Semblanza

Se trata de un valentón sevillano que, muy al contrario de los de su ralea, no gusta ni de bramar ni de fanfarronear... y tampoco gusta de mujeres, pues es notorio que es ahembrado, y que prefiere la compañía de los hombres. Cosa extrañísima entre los de su oficio, pero que él ha sabido llevar muy bien: hace diez o quince años un corchete que se atrevió a llamarlo "puto" en público fue despachado por la posta sin más trámite. Es tipo muy peli-

groso con la espada, y mudo cuando le conviene, que pocos como él resisten una tortura bien o mal dada, que, como él mismo dice con resignación, las mismas letras tiene un “no” que un “sí”. Tanto cuajo le ha hecho merecedor del respeto de sus camaradas, y eso le ha librado del quemadero, que bien es sabido que la Inquisición persigue el vicio nefando y lo castiga con la hoguera. Ya para terminar, y citando a Íñigo Balboa, que lo conoció brevemente en Sevilla diremos que Ginesillo era “*tan peligroso como un alacrán doctorado en esgrima*”.

Interrelación con los Pj

Al igual que el Galán, Ginesillo no suele trabajar fuera de Sevilla, donde tiene amigos que lo respetan y enemigos que lo temen. De todos modos, ningún otro lazo lo ata con dicha villa, y si hay sonante por en medio, su espada y él pueden aparecer en cualquier parte, ya sea a favor o en contra del grupo.

El Narrador puede dar un matiz cómico a la historia haciendo que Ginesillo se enamore, o al menos se sienta muy atraído, por alguno de los Pj masculinos. ¡Y a ver cómo reacciona el jugador ante esta situación!

Características básicas

- * Destreza: 13
- * Espíritu: 14
- * Fortaleza: 9
- * Ingenio: 12
- * Reflejos: 14
- * Bríos: 12
- Velocidad: 14
- Puntos de daño: 12

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'65 m
- * Peso: 60 kg
- * Nivel de riqueza: 3 (modesto)
- * Posición social: 3 (villano)
- * Honra: -
- * Edad: 42 años.
- * Apariencia: -1 (0 entre los delincuentes).

Ventajas

- * Agilidad (2)
- * Fuerza de Voluntad (2)
- * Escuela de esgrima (3)
- * Espadachín (3)
- * Resistencia física (2)

Desventajas

- * Pobreza (-2)
- * Sanguinario (-2)
- * Secreto (-2)
- * Villano (-1).

Habilidades

- * Callejear 14
- * Cultura local (Sevilla) 14
- * Habla de germanía 13
- * Interpretación 13
- * Sigilo 14
- * Voluntad 16

Habilidades de Combate

- * Arma corta 15
- * Arma de fuego 14
- * Esgrima 16
- * Esquivar 7
- * Pelea 13

Maniobras de esgrima

- * A fondo (ataque completo)
- * Ataque rápido (ataque completo)
- * Desenvainar (preparación)
- * Deslizamiento (defensa normal)
- * Esgrima de espada y daga (entrenamiento, nivel 3)
- * Entrada (ataque normal)
- * Entrenamiento de mano torpe (entrenamiento, nivel 3)
- * Estocada especial (ataque normal)

Maniobras de esgrima con espada y daga

- * Defensa del revés (defensa normal)
- * Doble ataque (ataque completo)

GONZALEZ, ESTEBANILLO

Hombre de buen humor, con compostura de pícaro y chanza de bufón

*“El hombre que ha de hacer una buena ensalada ha de ser justo, liberal y miserable: justo en el vinagre, liberal en el aceite y miserable en la sal”
(Esteban González: La vida y hechos de Estebanillo González, hombre de buen humor, compuesto por él mismo)*

Semblanza

Es Estebanillo, como gusta que le llamen por su rostro aniñado (siempre rijoso) y escasa estatura, gran amante de viajar y ver mundo, y para ello utiliza su oficio de criado y sus artes de pícaro. Según él mismo confiesa, ha estado en Italia, Portugal, Francia, Flandes, Polonia e Inglaterra. Que no se engañe vuesa merced por su buen humor y sus maneras afables si con él se tropieza, que se burla del honor y se orina en la honradez. Además de ejercer de criado, sus oficios son tan variados como sus residencias, que ha sido aprendiz de barbero en Roma, y sollastre de un capitán de galeras en Nápoles (donde también ejerció con mala fortuna el oficio de sangrador en el hospital, aprovechando, de paso, para robar a sus pacientes, que muchas veces pasa-

ban a mejor vida gracias a sus cuidados). Ha sido burlador de judíos, "no porque los odie especialmente —como él dice—, sino porque es muy fácil estafarlos". También ha sido peregrino, ladrón, alcahuete, soldado, buhonero, y correo del duque de Amalfi, cortesano napolitano de Salerno, intrigante, retorcido y rencoroso como todos los de su Salerno natal, que sin embargo se ríe de las gracias de Estebanillo y lo tiene por hombre de confianza. Y en verdad lo es, que el muy pícaro sabe que su fortuna está con el duque, y por una vez en su vida, lo sirve con fidelidad, que no hay mejor aprecio que el interesado....

Interacción con los Pj

Los Pj pueden tropezarse con Estebanillo en su mocedad, cuando vaga libremente por los caminos haciendo mil y un oficios, ejerciendo de descuidero cuando puede, burlador cuando encuentra alguna tonta, estafador si hay crédulos cerca y pícaro en todas las ocasiones. También pueden hacerlo cuando entra al servicio del duque de Amalfi, recorriendo los caminos de Europa con sus mensajes o participando en sus intrigas. En cualquier caso, sus maneras y su aspecto juvenil conducen a error a quien por primera vez lo ve, que es el tal Estebanillo bufón, cobarde, sinvergüenza y borracho, entre otras lindezas... Tenerlo como amigo es más peligroso que llevar una víbora debajo de la camisa...

Características básicas

- * Destreza: 14
- * Espíritu: 14
- * Fortaleza: 9
- * Ingenio: 12
- * Reflejos: 14
- * Bríos 12
- Velocidad: 14
- Puntos de daño: 12

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'55 m
- * Peso: 45 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 3 (villano)
- * Honra: -
- * Edad: 23 años.
- * Apariencia: +2 (+3 en ambientes elegantes)

Ventajas

- * Aliados (8, patrón)
- * Carisma (3)
- * Don de lenguas (1)

Desventajas

- * Cobarde (-2)
- * Lealtad (-2)
- * Villano (-1)

Habilidades

- * Charlatanería 16
- * Cultura local 12
- * Detectar mentiras 15
- * Diplomacia 15
- * Etiqueta 14
- * Fingir 13
- * Idioma Francés 10
- * Idioma Inglés 8
- * Idioma Italiano 11
- * Idioma Portugués 11
- * Idioma Tudesco 9
- * Ratear 14
- * Seducción 13
- * Sigilo 13.

Habilidades de Combate

- * Armas cortas 13
- * Esquivar 7
- * Pelea 14



JAQUETA, JUAN

Asesino en crisis

"...era muy moreno de tez y pelo, con enormes patillas que le llegaban hasta las quijadas. Tenía un par de marcas en la cara que no eran precisamente de nacimiento, y manos gordas de uñas negras y remachadas"
(Arturo Pérez-Reverte: El oro del Rey)

Semblanza

Compañero del capitán Alatraste en Nápoles (donde ambos sirvieron en el tercio, luchando contra los turcos) y en Sevilla luego, como espada a sueldo, continúa Jaqueta en esta última ciudad y con este mismo oficio, que no es hombre al que le gusten los cambios si puede evitarlos. Gusta vestir

de cuero, que siempre evita lo peor de los hurgones, y no es amigo de las roperas, que él, con una espada corta se basta y se sobra para hacer su oficio, y si es arma villana a pocos ha de importarles, que él no es hombre que ande dándose aires que no posee.

Es el primer jaque a quien el capitán va a ver en Sevilla, cuando anda reclutando valentones para la aventura de la urca holandesa que se narra en *El oro del Rey*.

Interacción con los Pj

Como tantas espadas mercenarias, el tintineo de una bolsa puede situarlo junto al grupo o en contra del mismo. Ya fuera de horas de trabajo, se queja de continuo Jaqueta de lo mal que anda el oficio, que hay mucho aficionado que abarata los precios, y que a un matachín profesional le cuesta lo suyo ganarse "honradamente" un jornal digno...

Gusta de retraerse, cuando hay gura revoloteando cerca, en el corral de los Naranjos, que es el nombre con el que la carda conoce al patio de la Iglesia Mayor de Sevilla. Si no se le encuentra allí, por andar de buenas con la Justicia, siempre habrá alguien que dará razón de su paradero por algunas monedas...

Características básicas

- * Destreza: 14
- * Espíritu: 13
- * Fortaleza: 12
- * Ingenio: 10
- * Reflejos: 13
- * Bríos: 13
- Velocidad: 13
- Puntos de daño: 13

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'70 m
- * Peso: 65 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 1 (criminal)
- * Honra: -
- * Edad: 43 años
- * Apariencia: -1 (0 entre delincuentes)

Ventajas

- * Rufeño (1)
- * Clases de Esgrima (4)

Desventajas

- * Iltrado (-2)
- * Villano (-3)

Habilidades

- * Callejeo 13
- * Cultura local (Sevilla) 15
- * Habla de germanía 10
- * Idioma Italiano 10
- * Intimidación 14

- * Liderazgo 13
- * Sigilo 15

Habilidades de Combate

- * Armas cortas 16
- * Armas de fuego 14
- * Esquivar 7
- * Pelea 14

Hurgonadas de valentón

- * Cornada (Ataque normal)
- * Revolar (Ataque normal)
- * Manos dobles (Ataque completo)

JAYÁN

El rey del estaríbel

"...un mozo tuerto, alto, abigotado, mohino de cara, cargado de espaldas y de azotes en ellas; traía más hierro que Vizcaya, dos pares de grillos y una cadena de portada."

(Francisco de Quevedo: *Historia de la vida del Buscón llamado don Pablos*)

Semblanza

El tal Jayán es uno de los más peligrosos elementos que nunca hayan pisado cárcel alguna. El Buscón se lo encuentra en los calabozos de la Villa y Corte, donde es tanta su mala fama que lo tienen siempre cargado de cadenas. Pero ni ello ni los azotes lo doblegan, que es el terror de los otros presos, a los que dedica bromas crueles si no le pagan sus buenos dineros para dejarlos tranquilos. Le auxilian dos rufianes tanto o más peligrosos que él: uno llamado Robledo y otro Trepado, y tienen reclutada media docena de matones más, todos ellos condenados a guras, o a apalear sardinas, si no a muerte. Y son tropa peligrosa, que quien ha perdido toda esperanza no tiene miedo a nada.

Interrelación con los Pj

El Narrador puede usar este PnJ como referencia de matón (o jefe de ellos) de cualquier cárcel de mala muerte a la que los personajes tengan la mala fortuna de dar en ella sus huesos. De todos modos, si el grupo se ha de ver en tal lance, convendría leerse la aventura *Donde la incomodidad tiene su asiento*, que viene en este mismo suplemento

Características básicas

- * Destreza: 13
- * Espíritu: 12
- * Fortaleza: 13
- * Ingenio: 10
- * Reflejos: 12
- * Bríos: 13
- Velocidad: 12
- Puntos de daño: 13

Características menores

- * **Aspecto físico:** corriente
- * **Estatura:** 1'90 m
- * **Peso:** 95 kg
- * **Nivel de riqueza:** 4 (medio)
- * **Posición social:** 1 (criminal)
- * **Honra:** -
- * **Edad:** 44 años.
- * **Apariencia** -2 (0 entre delincuentes)

Ventajas

- * Buena reputación (2, entre la Carda)
- * Clases de esgrima (4)
- * Rufeño (1)

Desventajas

- * Defecto físico (-3, tuerto)
- * Matasiete (-1)
- * Villano (-3)

Habilidades

- * Cultura local 10
- * Detectar mentiras 11
- * Habla de germanía 11
- * Intimidación 13
- * Juegos de azar 11
- * Liderazgo 13
- * Ratear 12
- * Recursos 9
- * Sigilo 12

Habilidades de Combate

- * Armas cortas 15
- * Esgrima 15
- * Esquiva 6
- * Pelea 13

Hurgonadas de valentón

- * Acibarrar (Ataque completo)
- * Acogotar (Ataque normal)
- * Cornada (Ataque normal)

JULIA, SOR

La monja bandido

(...) sepan todos / cuantos hoy viven que yo / soy Julia, en número infame / de las malas la peor. / Mas ya que ha sido común / mi pecado, desde hoy / lo será mi penitencia; / y pidiéndole perdón / al mundo del mal ejemplo, / de la mala vida a Dios.
(Calderón de la Barca: La devoción de la cruz)

Semblanza

Es Julia mujer de origen noble que, por ser descubiertos sus amores ilícitos con un hidalgo pobre, es obligada por su familia a ingresar en un convento. A su vez, su amado Eusebio de la Cruz, es declarado fuera de la ley al matar en duelo, a

causa de su relación con Julia, a Lisardo, el hermano de ésta, y se hace capitán de una partida de bandoleros. Para vengarse Curzio, el padre de Lisardo y Julia, consigue una comisión para cazar y ejecutar a Eusebio, como bandido y asesino que es. Desesperado, Eusebio asalta el convento donde tienen encerrada a Julia y huye con ella. Disfrazada de hombre, Julia acompaña a su amante como un bandido más, sin que nadie en la tropa sospeche su condición de mujer. Finalmente, Curzio y su tropa acorralan a los bandidos de Eusebio, y dan muerte a éste. Julia, no obstante, reorganiza a los bandidos convirtiéndose en su capitana. Su intención es capturar a su padre y matarlo, vengando así la muerte de su amante. Sin embargo, poco antes de morir, Eusebio de la Cruz ha dicho unas palabras que hacen que Curzio se de cuenta que es un hijo suyo, fruto a su vez de amores fuera del matrimonio, al que abandonó en el bosque. Al enterarse de ello Julia y caer en la cuenta que se ha ayuntado con su propio hermano vuelve al convento²⁷.

Interrelación con los Pj

Hasta sus amores con Eusebio, Julia es una doncella noble más, tan apocada y tímida como cualquiera. Pero tras su huida del convento se convierte en un bandido especialmente sanguinario, que no duda en matar impunemente incluso a los que la ayudan, por miedo a que luego la delaten. A diferencia de Eusebio, no respeta ni a culpables ni a inocentes, ni a mujeres ni a niños... ¡Cuidado con los que se la encuentren, pues difícil es que salgan con vida!

Características básicas

- * Destreza: 12
- * Espíritu: 13
- * Fortaleza: 9
- * Ingenio: 12
- * Reflejos: 12
- * Bríos: 11
- Velocidad: 12
- Puntos de daño: 11

Características menores

- * Aspecto físico: guapa
- * Estatura: 1'50 m
- * Peso: 45 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 4 (doña)
- * Honra: 0 (deshonrada)
- * Edad: 21 años.
- * Apariencia: +2 mujeres / +4 hombres

²⁷ Si, ya se que es algo bastante trágico, pero qué quieren, es una obra de Calderón, que era un rato moralista... Y les he ahorrado la resurrección de Eusebio para recibir la confesión y la escenita final con Julia abrazada a una cruz de piedra alzándose sobre el escenario... (N. de los AA.)

Ventajas

- * Belleza (3)
- * Letrado (2)
- * Sentido de la orientación (1)

Desventajas

- * Sanguinaria (-3)
- * Secreto (-2, estar deshonrada)
- * Voluntad débil (-1)

Habilidades

- * Cultura local 11
- * Detectar mentiras 13
- * Diplomacia 14
- * Latines 11
- * Liderazgo 14
- * Rastrear 12
- * Sigilo 11
- * Supervivencia 11
- * Teología 12
- * Voluntad 12

Habilidades de Combate

- * Arma corta 11
- * Arma de fuego 13
- * Esquiva 6
- * Pelea 12

LOBATILLO

Mayoral de la gente canalla

"...era un hombre de hasta cuarenta años, algunas canas, agradable presencia, calvo, de mediana estatura, calza de obra, galas al uso, una banda de oro al cuello de las que se empezaban a usar entonces, y dos pajecillos detrás de sí, vestidos de una mezcla razonable..."

(Antonio Liñán y Verdugo: Guía y avisos de forasteros que vienen a la Corte)

Semblanza

Jefe de una cuadrilla de delincuentes que opera en Madrid. Entre sus filas se cuentan descuideros, grumetes, jugadores *negros*, alguna tusona y varios valentones que protegen a tan variopinta familia. Gusta Lobatillo de darse aires de gran señor, ir vestido con finas ropas y de frecuentar la compañía de los poderosos y de los adinerados, que Dios nuestro Señor repartió con tanta largueza la necesidad entre los hombres, que hubo para todos, tanto para pobres como para ricos, tanto para nobles como para villanos. El caso es que no son pocos los que, cegándose ante los avíos y la parla de ese rufián, le dejan entrar de su mano en los lugares más selectos, y junto a él van sus secuaces, vestidos como criados suyos, que hacen su agosto y aún todo su verano con las repletas faltriqueras que les rodean...

Interacción con los Pj

Según se de el caso, los Pj pueden ser víctimas de este inteligente delincuente como asalariados suyos. También pueden ser sus cómplices, y a veces sin saberlo siquiera. Pues Lobatillo se introduce a veces en las casas y fiestas donde no lo conocen de la mano de otro, sobre el cual investiga antes y al que se presenta como un amigo de la familia, dándole tantos datos y detalles que su víctima no puede dudar de su palabra.

Características básicas

- * Destreza: 13
- * Espíritu: 13
- * Fortaleza: 10
- * Ingenio: 12
- * Reflejos: 13
- * Bríos: 12
- Velocidad: 13
- Puntos de daño: 12

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'60 m
- * Peso: 60 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 3 (villano)
- * Honra: -
- * Edad: 33 años.
- * Apariencia: +2 (+3 en ambientes delincuentes y cortesanos).

Ventajas

- * Carisma (3)
- * Dedos ligeros (1)
- * Letrado (2)

Desventajas

- * Avaricioso (-2)
- * Intolerante (-1, a los cristianos nuevos)
- * Rechazo a las armas de fuego (-2)
- * Villano (-1)

Habilidades

- * Charlatanería 15
- * Etiqueta 13
- * Fingir 12
- * Habla de germanía 12
- * Latines 12
- * Liderazgo 14
- * Ratear 15
- * Recursos 11
- * Seducción 12

Habilidades de Combate

- * Arma corta 12
- * Esgrima 13
- * Esquiva 7
- * Pelea 13

MÉNDEZ, IGNACIO

El asesino impune

Semblanza

Veterano de los tercios de Italia, gusta de vestir como capitán y ser tenido como tal, aunque la triste realidad es que no es más que un miserable que desertó en Nápoles cambiando la magra paga del soldado por la más sustanciosa de la espada a sueldo. Un crimen del que no se supo excusar le obligó a huir a la península, donde encontró su fortuna, pues entró al servicio oficioso del Conde de Olivares, que a través de su escudero Álvaro de Moscoso le encargó cierto número de "servicios" más o menos sangrientos, siempre anteponiendo los intereses de Estado a la Ley o siquiera la simple moralidad. Asesino sin escrúpulos, Méndez se labró buen futuro como brazo ejecutor del valido del rey, siendo su "trabajo" más sonado la muerte en plena calle de Juan de Tassis, conde de Villamediana y rival de Olivares en el favor del rey. Como recompensa de esta muerte, le fue concedido a Méndez el cargo de Guarda Mayor de los Reales Bosques. Auxilió a Méndez en su asesinato un tal Alonso Mateos, ballestero del Rey, que por tener el defecto de beber demasiado y soltársele la lengua con el vino, sufrió un accidente de caza pocos días después, que le disparó por la espalda uno de sus propios compañeros... Tampoco terminó Méndez sus días mucho mejor, que su mujer, Micaela de la Fuente, terminó envenenándole con unos polvos que, irónicamente, el mismo Méndez se había traído de Nápoles. Que ya se sabe, señores, que los muertos solamente hablan en las comedias que se interpretan en los corrales, y en las novelas de caballerías. En el mundo real, nada hay más discreto que un cadáver.

Interrelación con los Pj

El "capitán" Ignacio Méndez, como gusta de hacerse llamar, es un enemigo peligroso, tanto por ser protegido de Olivares como por su propio carácter. Prefiere matar por la espalda que de frente, y la más mínima sospecha le hace enviar sobre un posible enemigo varios valentones, aunque solamente sea como advertencia. Por otro lado, es cosa sabida entre la Carda que acepta encargos ajenos, no solamente de Palacio, y cualquiera que pueda pagar sus caros servicios puede contar con su espada para despachar por la posta a algún enemigo o rival.

Características básicas

- * Destreza: 14
- * Espíritu: 13
- * Fortaleza: 10
- * Ingenio: 11
- * Reflejos: 13
- * Bríos: 12
- Velocidad: 13
- Puntos de daño: 12

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'70 m
- * Peso: 60 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 4 (hidalgo)
- * Honra: 5 (intacta)
- * Edad: 38 años.
- * Apariencia: 0 (+1 entre delincuentes y en ambientes cortesanos)

Ventajas

- * Aliados (8, patrón: Olivares)
- * Escuela de esgrima (3)
- * Espadachín (3)

Desventajas

- * Avaricioso (-3)
- * Cobardía (-2)
- * Pecadillos (-3, lujuria)

Habilidades

- * Callejeo 11
- * Cabalgar 15
- * Comerciar 13
- * Etiqueta 12
- * Habla de germanía 10
- * Intimidación 11
- * Liderazgo 14
- * Sigilo 14

Habilidades de Combate

- * Armas de fuego 14
- * Esgrima 16
- * Esquivar 7
- * Pelea 14

Maniobras de esgrima

- * A fondo (Ataque completo)
- * Estocada especial (Ataque normal)
- * Parada instintiva (Ataque completo)

Tretas de escuela española

- * Arrebato (Ataque normal)
- * Mandoble (Ataque normal)
- * Batimiento (Defensa normal)





NOCHE, DON DIEGO DE

El caballero murciélago

Semblanza

Más ficticio que real, de él nos habla Alonso Jerónimo de Salas Barbadillo, que dicen que lo conoció y tuvo extenso trato con él²⁸. Se trata de un caballero que, sea por la razón que fuere, prefiere las tinieblas a la luz del sol. Se levanta al ocaso y recorre, de noche, las oscuras calles de la Villa. Con el alba, se acuesta. Dicen que tiene una extraña enfermedad, que hace que, al contrario que los demás mortales, le adormezca la luz y lo avive la oscuridad. Otros dicen, simplemente, que es un corta gargantas y un ladrón, aunque se mueve a su aire, sin mantener relación alguna con el mundo de la Carda. Sea como fuere, vive en un caserón solitario, en los arrabales de la Villa, aunque dentro de la tapia. Dicen los que lo tratan que es su casa en extremo sombría, con las paredes cubiertas de tapices negros y decorada con cuadros de paisajes, siempre nocturnos.

²⁸ Aunque siendo Salas Barbadillo autor de otras novelas de ficción de mayor mérito como *La hija de la Celestina*, *El sutil cordobés Pedro de Urdemalas* y *El sagaz Estacio*, nos permitirán que pongamos en duda la palabra del autor. Quien quiera sacar sus propias conclusiones, que lea la obra, cuya última edición (que nosotros conocemos) publicó la editorial Atlas de Madrid en 1944. No nos digan luego que tenemos demasiada imaginación, que al menos uno de nosotros tiene más bien poca (N. de los AA.).

Interrelación con los Pj

Don Diego de Noche no (repito *no*) es un vampiro, ni un espectro, ni nada parecido... Pero muchos son (entre ellos, quizá los Pj) los que opinan lo contrario. Así que el Narrador puede jugar con la ambivalencia y dejar las cosas en el aire... Sobre las motivaciones de Don Diego, nadie las sabe, como tampoco nadie sabe su verdadero nombre, y no vamos a desvelarlas aquí. El Narrador es libre de hacerlo aparecer como desee, ya sea a favor de unos o de otros, o simplemente como una aparición fantasmal, oscura y pálida, que surge de pronto de entre las sombras...

Características básicas

- * Destreza: 13
- * Espíritu: 14
- * Fortaleza: 9
- * Ingenio: 13
- * Reflejos: 14
- * Bríos: 12
- Velocidad: 15
- Puntos de daño: 12

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'90 m
- * Peso: 70 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 4 (hidalgo)
- * Honra: 5 (intacta)
- * Edad: ¿?
- * Apariencia: -4

Ventajas

- * Agilidad (2)
- * Espadachín (3)
- * Letrado (2)
- * Sentidos desarrollados (2, oído)

Desventajas

- * Costumbres odiosas (-3)
- * Honor (-2)
- * Mala reputación (-2)
- * Rechazo a las armas de fuego (-2)

Habilidades

- * Cultura local (Madrid) 13
- * Detectar mentiras 15
- * Intimidación 13
- * Latines 14
- * Rastrear 14
- * Recursos 12
- * Sigilo 16
- * Táctica 12
- * Trepar 11
- * Venenos 13

Habilidades de Combate

- * Armas cortas 14



- * Esgrima 16
- * Esquiva 7
- * Lanzar cuchillo 15
- * Pelea 13

Maniobras de esgrima

- * A fondo (Ataque completo)
- * Ataque rápido (Ataque completo)
- * Esgrima con espada y daga (Entrenamiento, nivel 3)
- * Entrada (Ataque normal)
- * Entrenamiento de la mano torpe (Entrenamiento, nivel 3)
- * Parada instintiva (Ataque completo)
- * Respuesta (Defensa normal)

Maniobras de esgrima con espada y daga

- * La cruz (Defensa completa)
- * Cuchillada (Ataque normal)
- * Doble ataque (Ataque completo)

PASAMONTE, JERÓNIMO DE

Soldado hechizado

Semblanza

Este hidalgo aragonés nació a mediados del siglo XVI en el pueblo de Malvenda. Religioso hasta rozar la beatería, su vocación era ser monje, pero su escaso patrimonio (que no alcanzaba para pagar la dote con la que entrar en un convento) le obligó a cambiar la cruz por la espada, y a alistarse en los tercios. Pese a su mala salud y peor vista (que le obligaba a llevar gruesas gafas) este aragonés alto y desgarrado resultó ser soldado cumplidor, incluso valiente: estuvo en las batallas de Lepanto, Ambarrino y Túnez, y finalmente fue hecho prisionero por los argelinos, con los que estuvo preso como esclavo desde 1574 hasta 1592. Se ha dicho incluso, aunque no hay creencia cierta de ello, que fue compañero y amigo de Cervantes.

Finalmente liberado de su cautiverio, su salud, que nunca fue demasiado buena, se encontraba muy resentida, viéndose aquejado por continuas fiebres, que le provocaban cólicos y delirios. Siguió como soldado, más por necesidad que por otra cosa, sirviendo primero en Gaeta y más tarde en Nápoles. En sus continuos accesos de fiebre creía ver demonios y brujas por todas partes, y achacaba a envenenamientos y conjuros su cada vez más mermada salud. Su afición al vino no ayudó, precisamente, a disipar sus delirios, y lo condujeron prácticamente a la locura. Por consejo de su confesor fray Ambrosio Palomba escribió sus memorias hacia 1605, en las

que describió con todo lujo de detalles sus luchas contra los demonios y sus adoradoras las brujas²⁹.

Su manuscrito fue revisado por el Santo Oficio, ante la sospecha que contuviera herejía o descripciones nigrománticas. No obstante, tras cuatro meses los calificadores de la Inquisición lo dieron por bueno, cristiano y aún moralizante *"pues previene contra las malas artes de las servidoras de Satanás"*. Para los que quieran saberlo, el texto, aunque dispuesto para la impresión, no se publicó nunca, y si se hizo fue en limitada edición de la que no se conservan ejemplares. En 1922 el historiador R. Foulché-Delbosc lo descubrió en los archivos de la Biblioteca Nacional de Nápoles, y logró su publicación.

Como ya se ha dicho, no hay pruebas de que Cervantes y Pasamonte se conocieran, pese a que una buena parte de la vida de ambos discurre paralela. Hay, incluso, quien ha creído ver en el ingenioso hidalgo don Quijote, que alucinado confundió la realidad con la fantasía, una caricatura de este pobre soldado hechizado...

Interrelación con los Pj

Desde 1592 hasta su muerte Pasamonte vive en Nápoles, y es fácil encontrarlo en cualquier taberna, borracho como una cuba y explicando sus delirios a cualquiera que le quiera escuchar (y a ser posible le pague una ronda). Entre borrachera y borrachera, suele ir a la iglesia, a rezar pidiendo perdón por sus pecados y a pedir protección contra el Diablo. Siente un profundo recelo hacia cualquier mujer, ya que considera que todas son de la piel de Barrabás, y ve brujas y diablos por todas partes, como ya se ha dicho. Los Pj pueden lograr su ayuda (y es que, sobrio o borracho, su espada no es algo que despreciar) si saben venderle adecuadamente la historia, explicándole que se trata de luchar contra el Maligno...

Características básicas

- | | |
|----------------|--------------------|
| * Destreza: 13 | |
| * Espíritu: 13 | |
| * Fortaleza: 9 | |
| * Ingenio: 11 | |
| * Reflejos: 14 | Velocidad: 15 |
| * Bríos: 11 | Puntos de daño: 11 |

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'80 m
- * Peso: 65 kg

²⁹ Una de las más brujas más poderosas contra las que se enfrentó fue su suegra, cosa que no es ninguna novedad para los que estamos casados, que ya se sabe que los tres enemigos del hombre no son mundo, demonio y carne como dicen los teólogos, sino suegra, cuñada y mujer (Nota de uno de los autores... El otro se muerde las uñas nervioso...).

- * **Nivel de riqueza:** 4 (*medio*)
- * **Posición social:** 4 (*hidalgo*)
- * **Honra:** 5 (*intacta*)
- * **Edad:** 46 años.
- * **Apariencia:** 0

Ventajas

- * *Espadachín* (3)
- * *Iniciativa* (3)

Desventajas

- * *Borracho* (-3)
- * *Defecto físico* (-2, *cegado*)
- * *Intolerante* (-1, *mujeres*)

Habilidades

- * *Cabalar* 12
- * *Curar* 10
- * *Idioma Italiano* 10
- * *Liderazgo* 13
- * *Maña* 12
- * *Sigilo* 13
- * *Táctica* 10
- * *Teología* 12

Habilidades de Combate

- * *Armas cortas* 14
- * *Armas de fuego* 13
- * *Esgrima* 15
- * *Esquiva* 7
- * *Pelea* 13

Maniobras de esgrima

- * *A fondo* (Ataque completo)
- * *Ataque rápido* (Ataque completo)
- * *Parada instintiva* (Ataque completo)

RINCÓN, PEDRO

Rinconete

"...sé un poquito de floreo de Vilna, entiéndeseme el retén; tengo buena vista para el humillo; juego bien la sola, de las cuatro y de las ocho, no se me va por pies el raspadillo, verrugueta y el colmillo, éntrome por la boca de lobo como por mi casa, y atreveríame a hacer un tercio de chanza mejor que un tercio de Nápoles, y a dar astillazo al más pintado mejor que dos reales prestados."

(Miguel de Cervantes: Rinconete y Cortadillo)

Semblanza

Hijo de un vendedor de bulas, se le metió el diablo en el cuerpo pese al sagrado oficio de su señor padre, que apenas mozuelo se abrazó al talego de la recaudación de dichas bulas y se fue con él a Madrid, donde lo gastó alegremente, con tantas ansias y rapidez, que cuando finalmente vino la justicia a prenderle no halló en las entrañas del talego ni tan siquiera medio maravedí. Tenidos en

cuenta los pocos años del mozo, la ley se contentó con escarmentarle con latigazos y destierro, que en cuatro años no ha de poder pisar la Villa de Madrid. Rondó luego Rinconete los caminos, viviendo de su ingenio y de una baraja marcada, con la que hacía mil y una fullerías jugando a la ventiuma. Conoció en la venta del Molinillo a su compadre Cortado, del que ya se ha hablado, y juntos ingresaron en la cofradía de delincentes de don Monipondio, donde prosperaron con sus malas artes.

Interacción con los PnJ

A Rinconete puede encontrarse por Sevilla, y no es el mejor de los encuentros que persona honrada pudiera tener, que es un fullero hábil con el libro de cuarenta hojas, como ya se ha dicho. Siempre anda acompañado de su compadre Cortadillo, que entre jacaras y bromas alivia al más pintado del peso de su bolsa. No es Rinconete hombre de buscar peleas ni conflictos, aunque lleve escondida una media espada o espada corta, que de las dos maneras puede decirse, con la que, en caso de necesidad, puede vaciarle las tripas al más pintado. Pero en caso de problemas serios, Rinconete recurrirá a los matachines de la cofradía de don Monipondio, que la ventaja de estar asociado es que uno puede recurrir a los verdaderos especialistas para hacer éste o aquél negocio....

Características básicas

- * **Destreza:** 13
- * **Espíritu:** 14
- * **Fortaleza:** 9
- * **Ingenio:** 10
- * **Reflejos:** 13
- * **Bríos:** 12
- Velocidad:** 13
- Puntos de daño:** 12

Características menores

- * **Aspecto físico:** corriente
- * **Estatura:** 1'55 m
- * **Peso:** 45 kg
- * **Nivel de riqueza:** 4 (*medio*)
- * **Posición social:** 1 (*delincuente*)
- * **Honra:** -
- * **Edad:** 16 años.
- * **Apariencia:** -1 (0 entre delincentes)

Ventajas

- * *Dedos ligeros* (1)
- * *Miembro de una Cofradía* (4)
- * *Sentidos desarrollados* (1, *vista*)

Desventajas

- * *Edad* (-1, *juventud*).
- * *Iletrado* (-2)
- * *Villano* (-3)

Habilidades

- * Callejeo 11
- * Comerciar 14
- * Cultura local (Sevilla) 9
- * Charlatanería 14
- * Detectar mentiras 14
- * Fingir 13
- * Habla de Germanía 9
- * Juegos de Azar 15
- * Ratear 14

Habilidades de Combate

- * Armas cortas 15
- * Esquiva 7
- * Pelea 13

ROJAS, AGUSTIN DE

Caballero del Milagro

Semblanza

Madrileño, hijo de hidalgos, entró con muy corta edad a servir como paje para gente principal. Pero como llevaba en las venas el gusanillo de la aventura y la vida sosegada no le acomodaba, con catorce años recién cumplidos abandonó a sus amos para marchar a Sevilla, donde se enganchó en un banderín de alistamiento. Como soldado sirvió al rey en Francia, donde fue hecho preso, y una vez liberado luchó contra los herejes ingleses primero y contra los turcos infieles después, que estuvo en el tercio de Nápoles. De vuelta a su patria, se instaló en Andalucía, donde la mala suerte lo llevó a caer en el pozo de la mala vida: en un mal lance mató a quien no debía, y hubo de acogerse en sagrado. Tomándose la corchetería el suceso como algo personal, no se relajó la vigilancia como mil y una veces pasa, por lo que hubo que recurrir a una amada suya, que se gastó todos sus dineros en sobornos para lograr su huida. Anduvieron juntos y escondidos, y ambos conocieron las más bajas cotas de miseria, que él, para poder comer, lo mismo tenía que pedir limosna que robar una capa o saquear un huerto. Le cambió la fortuna, pues la agilidad de su lengua y la agudeza de su ingenio le hicieron ingresar en una farándula, con la que estuvo tres años recorriendo los caminos, como un cómico más. Tras tres años de esta vida, un desengaño le hizo meterse una temporada a ermitaño, y resolvió volver a la senda honrada. Pero no gusta el demonio de que las almas que ya considera suyas se le escape, y todo fue mala fortuna: un pleito y un robo lo dejaron arruinado, sufrió cárcel y aún heridas en el cuerpo, pero el perseverar en el camino de su redención hicieron que, finalmente, la virtud se impusiese, y acabó sus días como escribano real en Zamora. Conocemos tan bien sus hazañas por ha-

berlas escrito él mismo en 1604, a la edad de 39 años, en un librito que tituló *Viaje Entretenido*.

Interrelación con los Pj

En la época de Alatríste (década de los años 20 del siglo XVII) Agustín de Rojas es un escribano cincuentón, aunque las apariencias engañan, que lo que lleva vivido le ha dado unos conocimientos de la germanía que pueden darle una sorpresa a más de uno...

Características básicas

- * Destreza: 12
- * Espíritu: 13
- * Fortaleza: 9
- * Ingenio: 12
- * Reflejos: 12
- * Bríos: 11
- Velocidad: 13
- Puntos de daño: 11

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'60 m
- * Peso: 80 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 4 (hidalgo)
- * Honra: 5 (intacta)
- * Edad: 58 años.
- * Apariencia: 0 (+1 entre la delincuencia y en ambientes elegantes)

Ventajas

- * Cargo (2, escribano real)
- * Espadachín (3)
- * Letrado (2)

Desventajas

- * Edad (-6, muy viejo)

Habilidades

- * Curar 12
- * Detectar mentiras 14
- * Diplomacia 13
- * Etiqueta 14
- * Habla de germanía 12
- * Latines 14
- * Leyes 11
- * Liderazgo 12
- * Sigilo 11
- * Táctica 11

Habilidades de Combate

- * Armas cortas 13
- * Armas de fuego 13
- * Esgrima 14
- * Esquiva 6
- * Pelea 12

Maniobras de esgrima

- * Ataque rápido (Ataque completo)
- * Deslizamiento (Defensa normal)
- * Estocada especial (Ataque normal)



Características básicas

- * Destreza: 14
- * Espíritu: 14
- * Fortaleza: 10
- * Ingenio: 12
- * Reflejos: 14
- * Bríos: 11
- Velocidad: 14
- Puntos de daño: 11

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'70 m
- * Peso: 55 kg
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 2 (extranjero)
- * Honra: 5 (intacta)
- * Edad: 43 años.
- * Apariencia: -1 (0 entre delincuentes).

Ventajas

- * Ambidextro (2)
- * Espadachín (3)
- * Rufeño (2)
- * Letrado (2).

Desventajas

- * Avaricioso (-2)
- * Costumbres odiosas (-1, recitar a Camoens)
- * Honor (-2)
- * Villano (-2, extranjero)

Habilidades

- * Arte (Poesía) 15
- * Detectar mentiras 16
- * Diplomacia 15
- * Habla de germanía 13
- * Idioma latín 11
- * Latines 12
- * Sigilo 14
- * Teología 11

Habilidades de Combate

- * Armas cortas 16
- * Armas de fuego 14
- * Esgrima 17
- * Esquiva 7
- * Pelea 14

Maniobras de esgrima

- * Entrada (Ataque normal)
- * Parada instintiva (Ataque completo)
- * Trabar (Defensa normal)

Maniobras de esgrima con espada y daga

- * Cuchillada (Ataque normal)
- * Defensa del Revés (Defensa normal)
- * Doble ataque (Ataque completo)

SARAMAGO

El portugués

"...un valentón con colete hasta las rodillas, escurrido de carnes y de pelo, que era cano, abundante y rizado entorno a un respetable cráneo tostado por el sol"

(Arturo Pérez-Reverte. *El oro del Rey*)

Semblanza

Espada a sueldo, como muchos otros, pero diferente de ellos por su amplia cultura. Se dice de él que ejerció de teólogo en Coimbra, en su Portugal natal, antes que un duelo le obligara a huir y refugiarse en tierras de Castilla. Aunque es hombre de leyes y letras, además de espada, se dedica al oficio de ésta última porque es más rentable, ya que ahorra hasta el último maravedí que gana para poder cumplir su sueño: imprimir una obrilla que tiene escrita a medias, un poema épico que no deja leer a nadie. Tiene la manía o costumbre de, antes de matar, recitar por lo bajini los versos de su compatriota Camoens, ya que considera *Os Lusíadas* la mejor obra jamás escrita ni recitada...

Interrelación con los Pj

Como cualquier otro *lindo* que se tercie, Saramago puede aparecer como amigo o enemigo de los Pj, según de quien sea la mano que suelta el sonante. Aunque, como muchos, Sevilla y a veces Madrid son sus principales núcleos de trabajo, no le importa desplazarse si se le paga lo suficiente. A veces se le puede ver en alguna casa de conversación, aunque jugar, juega poco, y gusta de frecuentar los círculos literarios siempre que puede.



Hurgonadas de valentón

- * Acogotar (Ataque normal)
- * Cornada (Ataque normal)
- * Tapaboca (Defensa normal)

SERRALLONGA, JUAN

El bandolero de las Guillerías

Semblanza



Este famoso bandido catalán nació en Viladrau, Osona, en 1594. A diferencia de otro bandido catalán célebre, Perot *Rocaguinarda* (ver manual, pág. 214), Serrallonga es de origen humilde, y será analfabeto toda su vida. Tiene nueve hermanos, de los que al menos cinco (que se sepa) se dedican o han dedicado al bandidaje. Casado desde 1618, alterna pequeños robos y asaltos con la honrada labor de labriego, hasta que en 1622 es denunciado por un vecino. Eso lo coloca definitivamente al margen de la ley, y ya que andaba en eso, a la primera ocasión le hizo una visita al fuelle para hacerle una sangría en el cuello, que ya se sabe que el vicio de cantar es plaga que debe ser atajada al momento...

Poco a poco va reuniendo un grupo de seguidores, con los que comete los delitos propios de un bandolero: robos a los viajeros, secuestros con petición de rescate, castigos a delatores o a gentes hostiles para imponer un clima de terror (dichos castigos podían variar desde una simple paliza hasta quemar una cosecha, matar varias piezas de ganado o incluso cortarle la nariz al susodicho). En casos extremos (y no tan extremos) no duda en llegar al asesinato... De hecho, se le imputan más de cincuenta muertes en toda su carrera como bandolero. Hasta 1626, va alternando su vida como bandido con la de labriego, y sigue pasando temporadas en su granja de Querós, junto a su mujer y sus hijos.

A partir de 1627, sin embargo, las cosas cambian: tiene ya a casi cien hombres bajo su mando, y al ser tenido como el bandolero más importante de Cataluña, atrae en demasía la atención de las autoridades. El duque de Cardona encabeza una implacable persecución, que le obliga a huir a Francia en 1630, dejando atrás su familia y sus posesiones, que son destruidas o incautadas por la justicia.

En 1632 vuelve nuevamente a Cataluña, con parte de su banda, y con una mujer: la viuda Joana Massissa, que se convierte en su amante y que, vestida de hombre, lucha como uno más. Pero las cosas han cambiado y ha de huir constantemente de la justicia, que lo detiene en octubre de 1633, siendo ejecutado en Barcelona el 8 de Enero de 1634.

Interrelación con los PJ

Serrallonga no es lo que se dice un bandido generoso, así que los PJ pueden tener serios problemas si se tropiezan con él o con sus secuaces y no le dan de buen grado cuanto les pidan. Aunque no cree en política, Serrallonga tiene amigos en el bando de los *Nyerros*, siendo los principales los señores de Vivers y de Ayer. Por otro lado, el apoyo popular que tiene entre la gente humilde catalana, sea por miedo o por admiración, es muy grande.

Características básicas

- * Destreza: 12
- * Espíritu: 12
- * Fortaleza: 13
- * Ingenio: 10
- * Reflejos: 12
- * Bríos: 13
- Velocidad: 13
- Puntos de daño: 13

Características menores

- * Aspecto físico: corriente
- * Estatura: 1'80 m.
- * Peso: 85 kg.
- * Nivel de riqueza: 4 (medio)
- * Posición social: 2 (campesino)
- * Honra: -
- * Edad: 28 años.
- * Apariencia: 0 (+1 entre los campesinos catalanes)

Ventajas

- * Buena estrella (3)
- * Buena reputación (2, entre los campesinos de su tierra)
- * Carisma (1)

Desventajas

- * Iltrado (-2)
- * Sanguinario (-2)
- * Villano (-2)

Habilidades

- * Cabalgar 12
- * Cultura local (Cataluña rural) 11
- * Intimidación 15
- * Liderazgo 13
- * Orientación 12
- * Rastrear 11
- * Sigilo 13
- * Supervivencia 10
- * Táctica 9

Habilidades de Combate

- * Armas cortas 14
- * Armas de fuego 13
- * Esquiva 6
- * Pelea 12



LISTA DE EQUIPO ADICIONAL

¡Solamente al cuevachuelista que esto mal emborriona se le ocurre hacer lo que hizo, y es encargar la lista de las cosas necesarias a un boquirrubio como era don Juan de Tassis, que en la lista de equipo que en el tratado principal de este juego de roles aparece, prestó más importancia a las armas que a la comida, como si más importante fuera matar que comer y beber... Pero no se apuren, que una vez más aquí está la buena de Justina, para desembarazar este entuerto y los que hagan falta...

Esta lista de equipo complementa la de la pág. 229 del manual. Al igual que en ella, los precios (salvo que se exprese lo contrario) vienen indicados en reales.

Armaduras Nuevas

Objeto	Precio	Peso	Notas
Cotón doble	20	1	Jubón forrado de estopilla
Guantelete de perro	15	1	-1 a la Destreza de la mano que lo lleva.
Jaco	50	12	Coleto de malla

Armas Nuevas

Objeto	Precio	Peso	Notas
Daga de misericordia	20	0'25	-1 armadura; -1 parada; -1 Apariencia.
Guadijeño	10	0'30	+1 al ataque en combate cerrado.
Jara	2	0'20	-2 a la Apariencia
Navaja	8	0'25	-2 velocidad primer turno

Modificaciones de Armas de Ventaja

Objeto ¹	Precio	Peso	Notas
Hoja acanalada	+20		½ tiempo de curación, Fragilidad, -1 Apariencia
Hoja dentada	+15		Anula camisa acolchada, Impide Deslizamiento, bonus de +3 a Trabrar al contrario, -1 Apariencia
Pomo	+20	+0'50	+1 al ataque completo, -1 Apariencia

¹ Al precio del arma a la que se realiza la modificación se le suma lo indicado en la fila de precios. En el caso del pomo, se le añade también algo más de peso.

Servicios

Objeto	Precio	Peso	Notas
Artista	13-1.000	-	Por obra (según tamaño y material de la obra, y reputación del artista).
Cochero	13	-	Por carrera o servicio (las salidas de la ciudad se pagan más altas).
Lavandería	1	-	Por carga de ropa.
Maestro Artesano	65	-	Por cada día de trabajo.

Comida y Bebida

Objeto	Precio	Peso	Notas
Aceite	1	1	Una botella de 1 litro.
Aceitunas	2	1	
Agua de Canela y Anís	1	-	Jarra de agua con especias, tomada como refresco.
Aguapié	2	1	Una botella de 1 litro. Orujo de uva con agua.
Aguardiente	10	1	Una botella de 1 litro.
Albondiguillas	3	-	De carne o de pescado.
Almendrote	45 blanc.	-	Guiso campesino de carne y queso sazonado con ajo.
Almojábanas	2	-	Tortas de queso cocidas con manteca de cerdo, huevo y azúcar.
Aloja	50 blanc.	-	Jarra de agua, miel y especias tomada como refresco.
Aloque	3	1	Una botella de 1 litro. Es un vino tinto barato.
Arroz	1	1	
Arteletes	2	-	Pastelillo de carne de caza o ternera con almendras sobre sopa de nata.
Azúcar	5	1	
Bandujo	2	-	Tripa de cerdo, carnero o vaca rellena de carne picada.
Bizcocho	10	1	Pan seco de larga duración utilizado en los viajes en barco. Dura 6 semanas.
Bodrio / Sopa Boba / Gallofa	Gratis	-	Sopa de berzas y mendrugos de pan. Se da en los conventos.
Caldo de Gallina	1	-	Jarra de caldo de gallina con vino.
Capón de Leche	3	-	Capón de ave cebado con harina y leche.
Canela	200	0,5	
Capitoratada	2	-	Guiso de carne (normalmente gallina o lomo de cerdo en adobo) con hierbas, ajo y huevo.
Carne de Caza	20	1	
Carne Hojaldrada	2	-	Hojaldre de pan relleno con carne picada.
Carnero Asado	3	-	Carnero regado con vido y asado con especias y ajo.
Carnero Verde	3	-	Guiso de carnero con perejil, ajos, tocino, huevo, verduras y especias.
Cerdo	3	-	Cerdo asado o cocido.
Cerveza	1	-	Una jarra. Se sirve fría en verano.
Chanfaina Pastoril	1	-	Guiso de carne, morcilla o asadura en salsa espesa.
Chocolate	1	-	Un vaso de chocolate cocido en agua o en leche.
Codorniz	3	-	Codorniz asada regada con vino y aceite.
Confite	2	-	Pasta con azúcar en forma de bola.
Clavo	100	0,5	
Comino	30	0,5	
Conejo Emparedado	2	-	Conejo veteado con tocino.
Cordero en Salsa Verde	2	-	Guiso de cordero con salsa de perejil.
Despojos de Carne	1	1	Sesos, pies, lenguas, bofes, asaduras, grosura y callos.
Escabeche	1	-	Ave o pescado en adobo de aceite, vino, vinagre y laurel.
Formigos	30 blanc.	-	Majados de trigo o cebada hervidos con leche.
Fruta	1	1	Se consumen sobre todo naranjas, peras, cerezas, guindas, limas dulces, melón y ciruelas.
Gachas	30 blanc.	-	Harina cocida con agua y sal.
Garbanzos con manos de cerdo	1	-	Cocido de garbanzos con manitas de cerdo.
Gato	30 blanc.	-	Guiso de carne de gato.
Gazpacho de Pastor	1	-	Perdiz, conejo o liebre asado con manteca de cerdo servido sobre una torta
Gragea	1	-	Confite pequeño.
Hipocrás	2	-	Jarra de vino hervido con miel o azúcar y especias.
Horchata	2	-	Una jarra de agua con azúcar y chufa.
Huevos (docena)	1	-	
Jigote	3	-	Pierna de carnero adobada con limones, vino y especias.
Laurel	20 blanc.	-	
Leche	50 blanc.	1	Una botella de 1 litro.
Leche de Almendras	1	-	Una jarra de leche con almendras machacadas tomada como refresco.
Limonada de Vino	1	-	Jarra de vino con jugo de limón aguado tomada como refresco.
Malcocinado de Valladolid	40 blanc.	-	Olla de despojos de carne, miga de pan y legumbres.

Objeto	Precio	Peso	Notas
Manjar Blanco	2	-	Golosina de pollo, leche, azúcar y harina de arroz.
Manteca	50 blanc.	1	
Mermelada	1	-	Conserva de membrillos o de otras frutas, con miel o azúcar.
Migas	35 blanc.	-	Migas sofritas con manteca de cerdo y ajo.
Mirrauste	3	-	Guiso de carne con almendras, canela, limones y nuez moscada.
Mondogos	45 blanc.	-	Salchichas de carne picada o despojos.
Morcilla	35 blanc.	-	Tripa de cerdo rellena con sangre cocida con especias y cebolla.
Mostaza	30	0,5	
Naranjada	50 blanc.	-	Un vaso de confitura de mondas de naranja amarga con miel.
Olla Podrida	1	-	Guiso de carne (carnero, vaca, pollo, longaniza o cerdo), legumbre y hortaliza.
Orégano	20 blanc.	-	
Pan	30 blanc.	1	Una hogaza de 1 kg.
Pepitoria	2	-	Guiso de carne con vino blanco y pimienta, con salsa con yema de huevo.
Perro	35 blanc.	-	Guiso de carne de perro.
Pescado (cocinado)	2	-	Cocido en adobo de vinagre, ajo, aceite, romero y laurel.
Pescado en salazón	50 blanc.	1	
Pescado Fresco	2	1	
Pimienta	50	0,5	
Puchero de Pobre	20 blanc.	-	Hervido de nabos, berenjenas, repollo, pimientos, garbanzos y tocino o manteca.
Quebranto	50 blanc.	-	Carne de oveja acecinada.
Queso de cabra	1	1	
Sal	20 blanc.	1	
Tasajo de Cabra	30 blanc.	-	Trozo de carne de cabra seco y salado.
Tocino	6	1	
Torrezno	30 blanc.	-	Tocino asado.
Turmas	1	-	Criadillas de carnero o toro.
Uña de Vaca	1	-	Cocida con garbanzos, cebolla y tocino.
Vaca Cocida	3	-	Guiso de carne de vaca.
Vino	6	1	Una botella de 1 litro.
Vino de La Sagra	9	1	Una botella de 1 litro.
Vino de San Martín de Valdeiglesias	12	1	Una botella de 1 litro.
Vino Mosto de Toro	10	1	Una botella de 1 litro.
Vino Pedro Ximén de Montilla	10	1	Una botella de 1 litro.

Útiles de Artesano

Objeto	Precio	Peso	Notas
Anafe	1	1,5	Hornillo de barro sobre el que se pone la olla.
Azucla	8	1	Pequeña hacha utilizada por los carpinteros para debastar (-2 si se usa en combate).
Balanza	20	1	
Barra de Hierro	1	1	
Bramante	3	1	Ovillo de cordel (hasta 20 metros).
Cacerola	5	0,5	Caben 6 litros.
Cadena (10 metros)	13	15	
Clavos	10	2	50 clavos.
Imprenta	300	-	Necesaria para imprimir libros.
Lima	5	1	
Mandil de Cuero	10	0,2	
Martillo	10	2	
Pala	15	3	
Pico	10	5	
Tenazas	5	0,1	
Tijeras de Barbero	5	-	
Anafe	1	1,5	Hornillo de barro sobre el que se pone la olla.

Útiles de Artista y Cómic

Objeto	Precio	Peso	Notas
Entrada de Teatro (Mosquetería)	1	-	Localidad a pie en el patio del corral.
Entrada de Teatro (Asiento)	3	-	Localidad con asiento en el patio del corral.
Entrada de Teatro (Degolladero)	5	-	Localidad con asiento en los laterales del patio. Sólo para intelectuales reconocidos.
Entrada de Teatro (Grada)	6	-	Localidad en los laterales del primer piso del corral.
Entrada de Teatro (Desván)	7	-	Localidad en el tercer piso.
Entrada de Teatro (Barandilla)	7	-	Localidad en el centro del segundo piso. Sólo para clérigos.
Entrada de Teatro (Cazuela)	8	-	Localidad en el centro del primer piso. Sólo para mujeres.
Entrada de Teatro (Aposento)	15	-	Localidad del segundo piso del corral con celosías (una especie de palco)
Instrumento Musical	10-1000	-	
Mazo y Cíncel	15	1,5	

Útiles de Pícaros y Ladrones

Objeto	Precio	Peso	Notas
Altabaque	50 blanc.	-	Cestillo de mimbre utilizado para pedir limosna.
Araña	5	-	Anzuelo con ganchos para agarrar objetos por las ventanas. Mide 5 metros.
Cuerda	2	0,75	Mide 10 metros.
Escala de Cuerda (10 metros)	15	1,5	Proporciona +4 a Trepar.
Ganzúas Normales	30	-	Se llamaban <i>aerras</i> , <i>calabazas</i> o <i>llaves universales</i> .
Ganzúas de Buena Calidad	60	-	Proporciona +1 a Abrir cerraduras.
Garabato (10 metros)	10	4	Cuerda con gancho utilizada para trepar por muros (proporciona +2 a Trepar).
Garfio	5	3	
Palanca	8	5	Mide 1,5 metros de longitud, de hierro.
Sierra de apóstol	7	-	Utilizadas para serrar argollas, candados o barrotes delgados. Mide unos 10/15 cm.
Tijeras Pequeñas	4	-	Utilizadas para cortar bolsas (proporciona +1 a Ratear).
Uña	30	-	Dedal con gancho para robar bolsas (proporciona +2 a Ratear).

Útiles de Fullero

Objeto	Precio	Peso	Notas
Baraja de Naipes	5	-	
Baraja de Naipes Preparada	10	-	
Bolsilla	1	-	Bolsa usada para esconder naipes (proporciona +2 a Ratear al hacer trampas en el juego).
Dados	3	-	
Dados Cargados	5	-	Los puntos de ciertas caras están cargados con azogue.

Vestimenta

Objeto ¹	Precio	Peso	Notas
Alforjas Pequeñas ²	1	0,25	Caben 5 kg
Alpargatas	1	0,3 k	Calzado con suela de esparto o cáñamo sujeto con cintas.
Bigotera	1	-	Prenda de seda o gamuza para anudar el bigote durante las noches.
Botas	8	2	De caña larga y protegen las piernas (pág. 74 del manual de juego).
Camisa	1	0,3	Prenda con cuello y mangas, normalmente abotonada por delante.
Camisola	2	0,4	Blusa larga con encajes o volante plisado en el cuello y las mangas.
Capa	6	2	Prenda que se lleva sobre los hombros y puede llegar hasta los pies.
Calzón	2	0,2	Pantalones que cubren hasta la rodilla.
Capotillo de Dos Haldas	1	0,5	Casaca campesina corta y hueca abierta por los costados.
Capucha / Caperuza	1	-	De tela y encerada para que sea impermeable.
Cerusa / Solimán / Albayalde	9	0,3	Afeite o maquillaje para blanquearse el rostro, hombros y cuello.
Chapines	10	0,5	Sandalias femeninas de suela de cuero utilizadas para reguardar los zapatos del barro.
Corpezuelo	3	0,3	Corpiño basto
Corsé	5	0,5	Prenda interior con ballenas para ceñirse el talle.
Enaguas	2	0,2	Falda interior de tela blanca con muchos volantes superpuestos.
Falda	3	1,5	Incluye basquiña (saya exterior) y verdugado (ahuecado interior).
Faltriquera / Bolsa	2	-	Permite guardar hasta 50 monedas de cualquier tipo.
Gorrilla	1	-	Gorrilla o bonete de paño, sin copa ni alas, aunque suele tener visera.
Greguescos	1	0,2	Calzón corto, ancho y holgado, que apenas llega a los muslos.
Guantes	5	0,5	Guantes de cuero que proporcionan protección en las manos (pág. 74 del manual de juego).
Guante de Cetrería	10	0,3	Guantes reforzados para practicar cetrería.
Guardainfante	5	2	Armazón de alambre forrado de trapo para acampanar faldas.
Guardapiés	3	1,7	Falda larga, pero menos que la basquiña, y que muestra los pies.
Herreruelo	3	0,75	Capa corta por encima de la rodilla.
Jubón	2	0,5	Chaleco de cuero o piel ceñido y ajustado al cuerpo desde la cabeza a la cintura.
Manta	1	2,5	Prenda de lana o algodón que permite resguardarse del frío.
Manto	5	1,5	Capa femenina que se lleva sobre el vestido y cubre de cabeza a pies.
Maquillaje y Peluca	25	1,5	
Máscara	10	-	Para bailes, carnavales o representaciones teatrales.
Medias	3	-	
Mochila	1	0,25	Caben 5 kg. Se llamaba burjuleta.
Perfume	10-150	0,3	Perfume de ámbar o de agua de rosas.
Polainas	1	-	Media calza de paño o cuero que cubre la pierna hasta la rodilla y se abotona.
Ropa Interior	1	-	
Ropilla	2	-	Chaqueta corta con mangas, sin botones, acuchillada y con faldilla en las ingles.
Sabana	2	1,5	
Saboyana	5	1,8	Basquiña abierta por delante que muestra una segunda falda interior (pollera)
Sombrero	3	-	De estilo chambergó, de ala ancha, adornado con cintilla o plumas.
Sombrero de Paja	20 blanc.	-	Utilizado por campesinos o caminantes para protegerse del sol.
Sotana Normal	5	-	
Sotana Elegante	25	-	
Sotana de Lujo	50	-	
Tocado de Mujer	3	-	Prenda de tela delicada con las que se cubren las mujeres.
Tudescos	2	-	Calzas.
Valona	2	-	Cuello de encaje grande, plano y vuelto sobre la espalda, hombros y pecho.
Velo	5	-	Tocado de tul, gasa u otra tela delgada de seda o algodón.
Vestido	8	1	Traje de mujer entero, de mangas ligeras y anchas.
Zapatos	5	0,5	Calzado realizado por zapatero, de cordobán y suela de corcho.
Zapatos Blancos	7	0,5	Zapato fuerte y resistente, cosido a correa.
Zaragüelles	1	0,3	Calzón ancho y lleno de pliegues utilizado por campesinos.
Zurrón	1	0,25	Caben 5 kg

¹ Los precios de las vestimentas se pueden multiplicar (hasta x5) si se trata de una prenda lujosa.

² Las normales, las del manual, pág. 229, son para monturas.

Objetos Varios

Objeto	Precio	Peso	Notas
Aceite de Lámpara o Farol	2	0,5	Este medio litro arde durante 24 horas.
Arcón	20	3	Caben 40 kg.
Baretilla	5	-	Trompetilla para escuchar mejor (añade +1 a tiradas de oír).
Barril	10	1	Caben 16 litros.
Cable de Acero (10 metros)	15	5	Es muy difícil que se rompa.
Caja de Yesca	2	-	Encender una caja de yesca es casi instantáneo.
Canuto de Hojalata	1	0,1	Para guardar mapas, licencias o menciones.
Capucha de Cetrería	2	-	
Cera para Sellar	5	0,5	
Cubo	2	0,5	Caben 5 litros.
Cuerda Reforzada (10 metros)	25	1	Es la cuerda más resistente que existe, excepto el cable.
Escalera (5 metros)	34	5	
Espejo	50	0,1	Espejo de mano, con un diametro no mayor de 15 cm.
Farol	12	1	Se alimenta con aceite de lámpara.
Farol Sordo	20	1	Solo alumbraba en una única dirección. Puede deslumbrar (tirar E-3 para evitarlo).
Jabón	1	-	
Jaula de Pájaros	15	1	
Joyero	13	0,5	
Libro	20-200	1	Ya sea en blanco o impreso.
Lupa	40	-	Dos aumentos.
Moisés	3	1	Cesto de mimbre utilizado como cuna para bebés.
Reloj de Arena	10	0,1	
Reloj Mecánico	250	-	
Soga (10 metros)	10	1	Es más resistente que la cuerda (pero menos que la cuerda reforzada)
Vela de Cera	1	-	Dura 8 horas.
Vela de Sebo	10 blanc.	-	Dura 4 horas. Desprende humo y olor desagradables.
Velón de Cera	10	1	Dura 16 horas.
Velón de Sebo	1	1	Dura 8 horas. Desprende humo y olor desagradables.

"Íbamos dispuestos para el viaje: Olmedilla con un gabán negro y largo, previsto el capitán de capa, sombrero, espada y daga, y yo con un enorme bato a cuestas donde llevaba, con más discreción, algunas provisiones, dos mantas ruanas, un odre con vino, un par de pistolas, mi daga (...), pólvora y balas, la herruerza del alguacil Sánchez, el colete de piel de búfalo de mi amo, y otro ligero, nuevo, de buen y grueso ante, que habíamos comprado para mí por veinte escudos en un jubonero de la calle Francos."

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del Rey)





VOCABULARIO ADICIONAL DE LA LENGUA (O HABLA) DE GERMANÍA

Y si ampliamos la lista de cosas que podemos llevar con nosotros, hagamos lo mismo con la lista de palabras que podemos soltar a cambio, que siendo este tratado de gentes de la Carda, mal iríamos si no hiciéramos abundante referencia a nuestra parla propia...

UNA NOTA SOBRE EL HABLA DE GERMANÍA

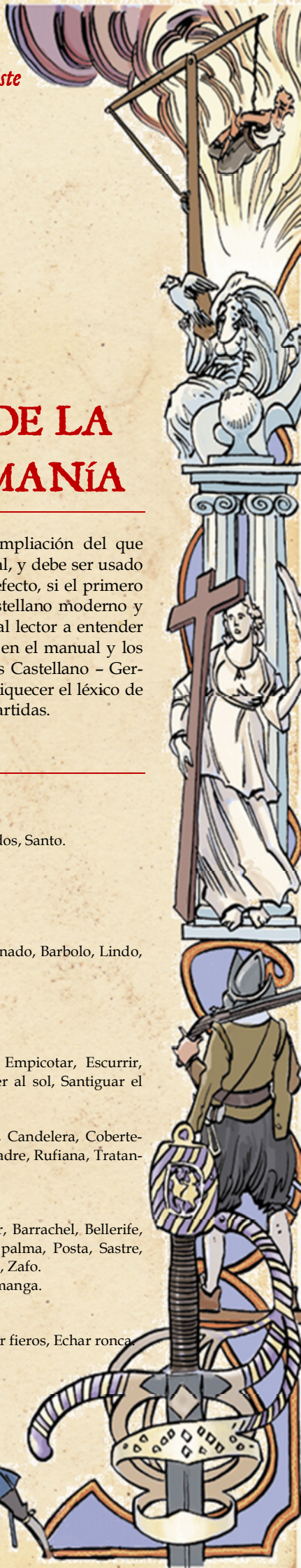
A comienzos del siglo XVI, los gremios de las ciudades de Valencia y Mallorca se enfrentaron abiertamente a los nobles, agrupándose en hermandades denominadas *Germanías* (palabra catalana que significa eso mismo, "Hermandad"). Terminada la guerra (pues eso es lo que fue) el término *Germanía* se desvirtuó, convirtiéndose en un sinónimo de la *Carda*, la *jacaranda*, la *rufianesca*..., en fin, de los maleantes, delincuentes y prostitutas, especialmente los de la ciudad de Sevilla, desde donde parece ser que se propagó dicho vocablo, por obra y gracia de cierto grupo de bandidos que, expulsados de la sierra por el buen hacer de las autoridades, se agruparon en institución parecida para mejor seguir su vida de hurtos y delincuencias.

Con el tiempo, la *Germanía* crea su propia jerga, un idioma extraño, pero cargado de creatividad y mucho humor negro, compuesto de palabras transformadas o inventadas que se extenderá rápidamente por toda España, lo que enriquece aún más su peculiar vocabulario. No pasará mucho tiempo antes de que algunos de sus términos sean aceptados en el idioma español y pasen a embellecer las obras de numerosos poetas y dramaturgos de la época.

Este vocabulario es una ampliación del que aparece en la pág. 241 del manual, y debe ser usado de manera complementaria: en efecto, si el primero es de Habla de Germanía - Castellano moderno y su finalidad es servir de ayuda al lector a entender el vocabulario jergal que se usa en el manual y los suplementos, este vocabulario es Castellano - Germanía, y tiene como objetivo enriquecer el léxico de Narradores y jugadores en sus partidas.

A

- * *Abad*: Raso.
- * *Abanico*: Ventayo.
- * *Abogado*: Brequensor, Buscarruidos, Santo.
- * *Acariciar*: Tornear.
- * *Acompañar*: Cercar.
- * *Acechar*: Avizorar.
- * *Adiós*: Vale.
- * *Afeitár*: Talar.
- * *Afeminado*: Ahembrado, Almidonado, Barbolo, Lindo, Marigalleta, Pandero.
- * *Afrenta*: Contumelia.
- * *Agarrar*: Acerrar.
- * *Agua*: Clariosa.
- * *Agujero*: Cala, Guzpatero.
- * *Ahorcar*: Desjarretar el tragar, Empicotar, Escurrir, Esterar el tragar, Pernear, Poner al sol, Santiguar el pueblo con los talones.
- * *Alboroto*: Trisca.
- * *Alcahueta*: Aguzadera, Bizmaca, Candelera, Cobertura, Cubijadera, Engarzadora, Madre, Rufiana, Tratante de gustos, Trotaconventos.
- * *Alemán*: Flinfón, Tudesco.
- * *Alforja*: Ballena, Ballesta, Giba.
- * *Alguacil*: Abrazador, Apuntador, Barrachel, Bellerife, Envarado, Guro, Oficial de la palma, Posta, Sastre, Sobresalto, Terror, Vara inhiesta, Zafo.
- * *Alguacil Sobornado*: Alguacil de manga.
- * *Alto*: Arbolado.
- * *Alumbrar*: Clarear.
- * *Amenazar*: Echar las cabras, Decir fieros, Echar ronca.



- * *Amistad*: Liga.
- * *Amor*: Dios Machín, Ojal.
- * *Amuleto*: Nómima.
- * *Andar*: Calar, Calcar.
- * *Anillo*: Amigo, Dedil, Torzuelo.
- * *Apalea*: Menear el bálago.
- * *Apresar*: Trinchar.
- * *Apuñalar*: Barahustar, Coser, Puntear, Soterrar.
- * *Arañar*: Arpar.
- * *Arca*: María.
- * *Arcahuz*: Pedreñal.
- * *Armarse*: Artillarse, Cargarse de yerro.
- * *Arruga*: Alforja.
- * *Asaduras*: Coradas.
- * *Asno*: Cuatro de menor, Rozno.
- * *Astrólogo*: Estrellero, Judiciario de las causas.
- * *Astuto*: Conchudo, Marrajo, Pardal.
- * *Atacar*: Entrar a por uvas, Tarascar.
- * *Atrevido*: Sobrado.
- * *Avaro*: Apretado.
- * *Azotar*: Envesar, Frisar, Mosquear, Palmear, Pencar, Sellar, Varear.
- * *Azotes*: Aderezos, Caireles, Colorados, Dátiles, Disciplinas, Escogidos, Frisos, Jubón, Ojetes, Sayos, Tocinos.

B

- * *Banda de Delincuentes*: Cofradía, Monipondio.
- * *Bandera*: Sábana pintada.
- * *Bandolero*: Ermitaño de camino, Pedigüeño en caminos.
- * *Banquete*: Gaudeamus, Tajada.
- * *Baraja de Cartas*: Bueyes, Cartispitis, Catecismo, Descuadernada, Espillantes, Gaita, Huebra, Libro de cuarenta y ocho, Libro de Juan Bolay, Lucas, Pierres Papín.
- * *Baraja de Cartas Trucada*: Hechizos.
- * *Barba*: Bosque, Zalea.
- * *Barco*: Burra de palo.
- * *Barriga*: Arca del pan, Barrio de los cuajares, Garipás, Grosura, Mondongo.
- * *Barrios Bajos*: Barrio de la Heria, Carda, Germanía, Jacarandina, Tramontanas.
- * *Batalla*: Santiago.
- * *Beata*: Roesantos.
- * *Beber*: Azumbrar, Besar el jarro, Chiflar, Echar una gotera, Jarrear, Piar, Rezar laudes.
- * *Bellaco*: Coral, Maco.
- * *Besar*: Hocicar.
- * *Beso*: Buz (el que se da en las manos).
- * *Bigote*: Criminal.
- * *Blanca (Moneda)*: Blanquilla.
- * *Blasfemar*: Bramañar, Cristear, Desgarrar de la oseta, Jurar a los doctrinales.
- * *Boca*: Cámara de popa, Garlona, Poste.
- * *Boda*: Melonada.
- * *Bodegón*: Casa de gula, Estado, Figón, Pensamiento, Recambio, Registro, Tabanco, Tabernáculo de la gula.
- * *Bodegonero*: Figonero, Tabanquero.
- * *Bolsa de Dinero*: Cica, Cigarra, Esquero, Gato, Mochila, Pella, Sica, Zaina.
- * *Borceguí*: Estival.
- * *Borrachera*: Lobo, Zorra.

- * *Borracho*: Azumbrado, Brindado, Calamocano, Cuco, Jarro, Mono, Moscovita, Pellejo, Saludador, Uva, Zaque.
- * *Bota de Vino*: Bufia, Pipa.
- * *Botas*: Ilustres, Tobas.
- * *Botella de Vino*: Limeta.
- * *Brazo*: Alón.
- * *Bribón*: Cofrade.
- * *Broquel*: Barcelonés faldudo, Campanudo, Concha.
- * *Bufón*: Entretenido, Trástulo.
- * *Buhonero*: Gorgotero.
- * *Burla*: Almagre, Brega, Criada, Mamona, Tiro.
- * *Burlarse*: Jugar de abejón.
- * *Buscar*: Farabustear.

C

- * *Caballo*: Almífor, Cuatro, Dromedario, Postillón.
- * *Cabellos*: Aires, Borra, Columpio de las liendres, Hebras.
- * *Cabeza*: Campanario, Capitel, Casco, Chola, Coca, Modorra.
- * *Cadáver*: Depósito, Vasido.
- * *Cadena*: Cereceda, Madrastra, Tiradera.
- * *Caer*: Bolear.
- * *Cagar*: Ciscar, Corruscar.
- * *Caída*: Barquinazo.
- * *Calabozo*: Horado, Tristura.
- * *Calvicie*: Lupicia.
- * *Calle*: Carrera, Estrada.
- * *Calvo*: Calavera.
- * *Calzas*: Follosas, Leonas, Taleguilla.
- * *Calzones*: Alares.
- * *Cama*: Blanda, Ovil, Piltra, Sufrida.
- * *Caminar*: Martillar.
- * *Camino*: Calca, Cárcamo, Cruz, Martillado, Polvorosa, Tira.
- * *Camisa*: Alcándora, Blancante, Carona, Certa, Lima, Prima.
- * *Campana*: Espanta-albures.
- * *Campo*: Verdón.
- * *Capa*: Abuela, Nube, Pelosa, Piso, Red, Rodrigo.
- * *Capitán*: Maese.
- * *Cara*: Coram vobis, Facha, Frontispicio, Mundo, Retablo.
- * *Cárcel*: Angustia, Bolsón de la horca, Casa de poco pan, Cesto de culpas, Estaribel, Piscina, Temor, Tranco.
- * *Carcelero*: Banquero.
- * *Carnicero*: Criojero.
- * *Carrera*: Estivón.
- * *Carreta*: Galea.
- * *Carruaje*: Barroche.
- * *Carta*: Palmenta.
- * *Casa*: Castillo, Caverna, Nido.
- * *Casa de Juego*: Casa de Conversación, Casa de Ginebra, Casa de Tablaje, Coima, Garito, Hospital, Leonebra, Mandracho, Tahurería.
- * *Casa de Ladrones*: Aduana, Atarazana.
- * *Casco*: Gavia.
- * *Cementerio*: Cotonía.
- * *Cepillo de Iglesia*: Juan.
- * *Cerdo*: Gruñente, Jareto.
- * *Cerradura*: Cerralla, Juan Díaz.
- * *Cerrojo*: Cerro, Pedro.

- * *Charlatán*: Echacuervo.
- * *Chapines*: Corchos.
- * *Chismoso*: Correo, Gismero.
- * *Chiste*: Verso.
- * *Chulo (Proxenet)*: Cairo, Engibacaire, Gancho, Gazmio, Mancebito, Pagote, Rufián.
- * *Cicatriz*: Alforza, Zanja.
- * *Cicatriz en la cara*: Beneficio, Calvario, Dios os salve, Per signum crucis.
- * *Ciego*: Anublado, Nodo.
- * *Cielo*: Alto, Máquina astrologal.
- * *Cinto*: Tachonado.
- * *Cintura*: Cinta.
- * *Ciudad*: Ancha, Taragozajida.
- * *Clérigo*: Alfaquín, Dómine, Farfaro, Gurullape, Sacrismocho.
- * *Cliente*: Correspondiente.
- * *Cobarde*: Aguado, Calandria, Calcirroto, Gomarra, Mandilón, Menguado.
- * *Cobre*: Mina ludia.
- * *Cocinero*: Botillero.
- * *Cojo*: Gambo.
- * *Colmillo*: Presa.
- * *Comer*: Atarazar, Cortar la cólera, Desvedar la bellota, Embuciar, Esguazar, Gandir, Jugar de colmillo, Muquir, Rozar.
- * *Comida*: Bocudo, Bucólica, Cibo, Mufla, Muquición, Pasto, Rozo.
- * *Cómplice*: Alquivio, Pala.
- * *Confesar bajo tortura*: Berrear, Cantar, Desbrochar, Gargantear.
- * *Confusión*: Babilonia.
- * *Copular*: Ahoyar, Batir el cobre, Calzar, Colar el embudo, Correr una lanza, Culear, Dar a la bomba, Encañutar, Hacer agujero, Hilar, Jugar al choclón, Machacar, Tomar.
- * *Corazón*: Garlochín.
- * *Corchete*: Alacrán, Alfiler, Belleguín, Borce, Corchapín, Galafate, Garfio, Harpía, Motil, Porquerón, Sabueso, Soldado de la muerte, Ventor, Zarza.
- * *Corchetería (Tropa de Corchetes)*: Gurullada.
- * *Cornudo*: Barbado, Buey, Cabestro, Cabrón, Cartujo, Cortés, Estadista, Manso, Maridillo, Paciente, Siervo.
- * *Corregidor*: Imagen, Mayoral.
- * *Correr*: Calcorrear.
- * *Criado*: Estribo, Fantesco, Gandalín, Platero, Sacoime.
- * *Criado de Cocina*: Marmitón, Sollastre.
- * *Criado de Ladrón*: Alatés, Azorero, Cestamandil.
- * *Criado de Iglesia*: Cachopo.
- * *Criado de Prostituta*: Burdelero, Mandil, Trainel, Urgamendal.
- * *Cristo*: Reverberado.
- * *Cruel*: Sayón.
- * *Cubrir*: Anublar.
- * *Cuchilla de Matarife*: Jífero.
- * *Cuchillada*: Bergantín, Cruz, Honda, Renglón, Trasquilón.
- * *Cuchillo*: Baldeo, Barahustador, Cerda, Desmallador, Enano, Filoso, Flamenco, Secreto, Tajamar.
- * *Cuerpo Humano*: Árbol, Bajel, Gargamillón, Nave.
- * *Culata de Arma*: Mocho.
- * *Culo*: Ancas, Buz, Cerradero, Conjunción, Envés de la barriga, Napas, Ojo, Salvonor, Trancahílo.
- * *Culto*: Ladino.
- * *Curiosear*: Mosquetear.

D

- * *Dados*: Albaneses, Brechas, Cuadros, Gañices, Hormigas, Huesos de muerto, Juanes, Pestes, Tarafes.
- * *Dados Cargados*: Fustas.
- * *Daga*: Brillante, Estaca.
- * *Daga Rompepuntas*: Ganchosa.
- * *Dar*: Lomar.
- * *Dedos*: Mandamientos.
- * *Degollar*: Abrir el gznático.
- * *Delatar*: Bramar, Buhar, Dar el cañuto, Pasar la palabra, Soplar.
- * *Delgado*: Amolado, Magrujo.
- * *Demonio*: Dianche, Malo.
- * *Descubrir*: Descornar.
- * *Desenvainar*: Aflojar, Arrancar, Desabrigar, Meter mano.
- * *Desertor*: Tornillo.
- * *Desgraciado*: Tumbaollas.
- * *Desnudar*: Desmotar, Desollar.
- * *Desnudo*: Corito, En cordobán, En pelete, In puribus.
- * *Destierro*: Mando, Romería.
- * *Destrozo*: Riza.
- * *Desván*: Sotambano.
- * *Detenido*: Apiolado.
- * *Día*: Clarea.
- * *Dientes*: Clamos, Lumaderos.
- * *Dinero*: Amigos, Charneles, China, Cumquibus, Guelte, Moa, Montante, Morusa, Nipos, Numo, Piojo, Resuello, Sangre, Sustancia.
- * *Dios*: Alto coime, Coime de las clareas, Dux.
- * *Disimular*: Cantar la sorna.
- * *Disparar*: Afeitar.
- * *Disparate*: Bernaldina, Borrachera.
- * *Dolor*: Tripas.
- * *Dormir*: Sornar.
- * *Ducado (Moneda)*: Amarillo, Graño, Juan Dorado.
- * *Dueña*: Corralario.

E

- * *Embarazo*: Balsa.
- * *Emborracharse*: Cargar delantero, Envinar, Jugar copas.
- * *Emboscada*: Zalagarda.
- * *Embustero*: Pendolista, Tragamallas.
- * *Enamorado*: Feligrés, Penante.
- * *Encarcelar*: Embolsar.
- * *Enfadarse*: Amohinarse, Amostazarse, Atufarse, Cagar el bazo.
- * *Enfermedad*: Clamo.
- * *Engañar*: Calvar, Echar mucho clavo, Encajar, Mauillar, Sacaliñar.
- * *Engaño*: Alicantina, Embleco, Garatusa, Maula.
- * *Enseñar*: Bedar.
- * *Entender*: Entrujar.
- * *Enterrar*: Glosar un cementerio, Muquir la tierra, Perseguir hasta la mata, Plantar.
- * *Entrañas*: Precordias.
- * *Escapar*: Casar.
- * *Esconder*: Sepultar.
- * *Esgrimir*: Cintarear, Jugar la negra, Mover la hoja.
- * *Espada Corta*: Terciado.
- * *Espalda*: Corcova, Entrecuesta, Papel blanco, Tolba.

Espía: Escolta.

- * *Espiar:* Andar haciendo la acechona, Ir en columbrón.
- * *Espinazo:* Cierro.
- * *Esposa:* Coyunda.
- * *Espuelas:* Ferronas.
- * *Esqueleto:* Notomía.
- * *Esquina:* Cantillo.
- * *Establo:* Estala.
- * *Estafador:* Birlador, Cordobés.
- * *Estocada:* Corva, Embocada, Hurgón, Mojada, Salto.
- * *Estómago:* Cuero, Olla.
- * *Espuela:* Aguijón.
- * *Extranjero:* Bretón.

F

- * *Falso:* Rubio.
- * *Fanfarrón:* Baladrón, Bravote, Matasiete, Rodamonte, Tragaollas.
- * *Fanfarronear:* Blasonar del arnés, Campanear, Cantar de la cherinola, Echar de vicio, Triscar.
- * *Felación:* Bebedardo, Tragacaramillo.
- * *Feo:* Carantamula, Carantoña, Tocho.
- * *Feria:* Bola.
- * *Flecha:* Cometa.
- * *Fingir:* Doblar.
- * *Francés:* Franchote, Gabacho.
- * *Freno del Caballo:* Gobierno.
- * *Frío:* Gris.
- * *Fuego:* Brasas.

G

- * *Galeote:* Apaleador de sardinas, Caimán, Cochero naval, Escribano, Forzado, Letrado de sardinas, Organista de palos.
- * *Galeras:* Escribanía, Galilea, Gurapas, Pesca de los atunes, Reino de las ansias, Rincón, Yeguas de Neptuneo.
- * *Ganapán:* Mercader de la costilla.
- * *Ganar en el Juego:* Andar en vuelta, Cañonear monago.
- * *Ganzúa:* Calabaza, Clauca, Llave universal, Pescada, Varal.
- * *Garganta:* Calle, Canal, Cerro, Garguero, Gola, Gorja, Mofladera, Pasapán, Tragapán.
- * *Garrote:* Fustanque.
- * *Golpear:* Menear el cofre, Santiguar, Sobar, Solfear.
- * *Gonorea:* Achaque de los hombres.
- * *Gordo:* Bada, Cangilón, Carillena, Diego Mazorca.
- * *Gorrón:* Caballero de la Tuna, Esponja, Pegote, Sabañón de mesa ajena.
- * *Gota (Enfermedad):* Mal de los ricos.
- * *Grilletes:* Antojos, Botinicos vizcaínos, Cascabeles.
- * *Gritar:* Alzar el garlo, Bufetar, Encender el bramo.
- * *Criterio:* Herrería, Lelilés, Trulla.
- * *Grito:* Brama, Bufo.
- * *Guante:* Lúa.
- * *Guía:* Lengua.

H

- * *Hablar:* Chirlar, Garlar.
- * *Hambre:* Agonía, Boque, Gazuza.
- * *Harapos:* Argamandees.
- * *Herir:* Espichar, Signar.
- * *Herida:* Chirlo, Giro, Jeme, Mojada, Portillo.
- * *Herreruelo:* Bonito, Herrero.
- * *Hipócrita:* Colotorto, Santochada.
- * *Holgazán:* Albardán, Cascavanco, Don Sangual, Guillote, Poltronazo, Rompepoyos.
- * *Hombre:* Brone, Lombre.
- * *Hombro:* Chueca.
- * *Homosexual:* Bardaje, Bujarrón, Comadrero, Horadado, Marión, Ninfo, Puto, Somético, Traidor de zargüelles.
- * *Horca:* Balanza, Bendición con los talones, Borne, Cabo de palos, Culpio de valientes, Enfermedad de Cordel, Estiracuellos, Paletoque, Viuda.
- * *Hospital:* Coto, Espino.
- * *Hostia:* Consagrada.
- * *Huir:* Afufar, Alargar, Aventarse, Batir talones, Enseñar la herradura, Irse al ángel, Peñarse, Ponerse en calca, Quiñar, Redoblar, Tomar calzas de Villadiego, Trasponer.

I

- * *Idiota:* Majagranzas.
- * *Iglesia:* Antana, Estrella, Salud.
- * *Ignorante:* Intoso, Mostrenco.
- * *Incauto:* Besugo, Blanco, Bueno, Palomo.
- * *Inexperto:* Bisoño, Chapetón.
- * *Infierno:* Huerco.
- * *Insultar:* Decir los nombres de las Pascuas, Jabonar.
- * *Insulto:* Mote.

J

- * *Jarra de Vino:* Bárrosa, Esquilón, Hoja de vidrio, Pichel.
- * *Joven:* Babosillo, Barbiponiente.
- * *Jubón:* Apretado, Cota, Justo, Primo.
- * *Judío:* Enjuino.
- * *Juego de Cartas:* Carro.
- * *Juego de Manos:* Tropelía.
- * *Juez:* Avisado, Baldo, Equinoctial, Noli me tangere, Señor de la Garnacha, Zapatero de culpas.
- * *Jugar:* Espillar, Ficar.
- * *Jurar:* Fiar sobre un tazón, Revodar.

L

- * *Lacayo:* Gallego.
- * *Ladrón:* Agarrante, Araña, Bailador, Birlo, Brasero, Calcatifero, Descuidero, Discreto, Gaitero, Garduño, Gavilán, Lechuza, Mayordomo, Murcio, Palanquín, Sacre, Volador.
- * *Ladrón de Bolsas:* Aliviador de sobaco, Cicatero, Cigarrero, Masicoral, Sicatero.
- * *Ladrón de Capas:* Capeador, Rapa nubes.
- * *Ladrón de Casas:* Comadreja, Escalador, Grumete.

- * *Ladrón de Iglesias:* Devoto, Juanero.
- * *Ladrón de Ganado:* Almiforero, Cuatrero.
- * *Lágrima:* Nilo, Perla, Zupia.
- * *Lanza:* Astil, Bohordo.
- * *Lasciva:* Verrión.
- * *Látigo:* Baqueta, Cardo, Corbacho, Palma, Penca, Pínel de baqueta, Rístra.
- * *Leche:* Lebeni.
- * *Lengua:* Desosada, Maldita, Sierpe.
- * *Libertad:* Calle.
- * *Lima:* Culebra.
- * *Lisiar:* Mancar.
- * *Llaga:* Fuente.
- * *Llave:* Aella.
- * *Llorar:* Plaguear.
- * *Loco:* Cascafreno, Convaleciente, Estravo.
- * *Luchar:* Amartar, Brigar, Contar los botones, Envedijar.

M

- * *Madrugada:* Niebla.
- * *Maestro de esgrima:* Travo.
- * *Malicioso:* Turno.
- * *Maltratar:* Guindar.
- * *Malvado:* Fierabrás.
- * *Manco:* Gafo.
- * *Mandíbula:* Quijar.
- * *Mano:* Ancla, Cerra, Cinco, Garra, Labrador.
- * *Manta:* Tamba.
- * *Manto:* Cernícalo, Ligero.
- * *Mar:* Charco de los atunes.
- * *Marimacho:* Virago.
- * *Masturbarse:* Hacer la puñeta.
- * *Matar:* Casar (o cenar) con Jesucristo, Cazurrar, Dar modorra, Dar tierra, Dejar a las buenas noches, Despabilar, Despachar por la posta, Hacer cecina, Vendimiar.
- * *Matón:* Bernardo, Bravo, Cid, Comesiete, Crudo, Desuellacar, Escarramán, Hijo de vecino, Hurgonero, Jaque, Lindo, Macareno, Oficial de la muerte, Punteador, Rajabroqueles, Rufo, Valentón, Zaque.
- * *Medias:* Cañas, Cáscaras.
- * *Medicina:* Farmacopol.
- * *Médico:* Algebrista, Gastapotras.
- * *Mejilla:* Juanete.
- * *Mendigar:* Andar a la brivia, Apolillar, Bribar, Picardear.
- * *Mendigo:* Agosto, Borgoñón, Caballero del Milagro, Capacha, Clamista, Demandante, Estantigua, Gallofero, Pobre del Ave María, Sopón, Zampalimosnas.
- * *Mensajero:* Faraute, Palmentero.
- * *Menstruación:* Achaque, Camisa, Defeto ordinario.
- * *Mentir:* Levantar caramillos, Mentir por la gola.
- * *Mentira:* Verlandina.
- * *Mentiroso:* Baratón.
- * *Mesa:* Tabla.
- * *Mesón:* Escalón, Sospecha, Tajón.
- * *Mesonero:* Architeclino, Comporte, Huesped, Talonero.
- * *Mirar:* Columbrar, Desmicar.
- * *Miserable:* Teniente.
- * *Mochila:* Burjuleta, Peltraba.
- * *Morir:* Escurrir la bola, Estar con el candilón, Estirar las corvas, Tañer campana, Trasponer, Vasir.

- * *Muchacha:* Chula, Garda.
- * *Muchedumbre:* Maraña, Runfla.
- * *Muerte:* Chata, Cierta, Descarnada, Güesa.
- * *Mujer:* Gente de corcho, Luda.
- * *Mula:* Almifora, Machuela.
- * *Mulato:* Azambuja.
- * *Murmurar:* Descubrir la talega, Roer los zancajos.

N

- * *Nariz:* Asiento, Calle del tabaco, Chimenea, Pija, Sonaderas.
- * *Negro (Color):* Loro, Morcillo.
- * *Negro (Hombre):* Juan Blanco, Quemado.
- * *No:* Nexo, Ni, Nones, One.
- * *Noche:* Capa, Nis, Sorna.
- * *Noticia:* Fresca.
- * *Novio:* Velado.

O

- * *Obispo:* Obisepeso.
- * *Ocultar:* Toldar.
- * *Ojo:* Arcaduz, Candil, Cliso, Linterna, Visante.
- * *Olla:* Ordinaria, Picoa, Piñata.
- * *Oreja:* Aldaba, Asa, Campana, Escarpia, Mirla.
- * *Orgasmo:* Llegar a Francia, Pasamiento.
- * *Orinal:* Mortero puerco, Potro.
- * *Orinar:* Jar.
- * *Oro:* Cachucho, Mina mayor.
- * *Oscuridad:* Escurana.

P

- * *Pagaré:* Hoyo.
- * *Pan:* Artife, Hartón.
- * *Pañuelo:* Fazo, Mocante.
- * *Pared:* Plomada.
- * *Partida de Cartas:* Mano.
- * *Pasear:* Dar un cerco, Ruar.
- * *Paseo:* Tur.
- * *Patada:* Cabriola, Puntillazo.
- * *Pecho:* Chepo.
- * *Pechos:* Pulpones.
- * *Pedir Auxilio:* Aclamar, Cantar triunfo de espadas.
- * *Pedrada:* Turrónada.
- * *Pelea:* Escarapela, Rifa, Ruido.
- * *Peligro:* Rumbo.
- * *Peluca:* Ladera.
- * *Pene:* Aparejo, Badajo, Bastón, Bombarda, Botijón, Cañuto, Carajo, Caramillo, Címbalo, Cirio, Garrocha, Hisopo, Lanza, Mano de mortero, Non del empuñar, Padre, Rabo, Vellota.
- * *Perder en el Juego:* Alijar la nao, Callar como en misa, Hacer agua el navío.
- * *Pérdida:* Trasquilmocho.
- * *Perseguir:* Guindrar.
- * *Persuadir:* Cantar la soya.
- * *Peste (Enfermedad):* Catarro.
- * *Pícaro:* Belitre, Caballero de la Tuna, Cañón, Juan Francés, Patife.
- * *Picota:* Rollo.
- * *Pie:* Chanco, Pinrel, Pisante.

- * *Piedra*: Arista, Turrón.
- * *Pierna*: Calcurria, Carranca, Gamba, Greva, Pirámide.
- * *Piojo*: Gao, Guilfe, Juan de Garona, Picón.
- * *Pistola*: Boca de fuego, Turquía.
- * *Pistoleta*: Milanés.
- * *Plata*: Mina menor.
- * *Pleito*: Sanguijuela.
- * *Pobre*: Agosto.
- * *Pregonero*: Bramador, Calandría.
- * *Preso*: Abrazado, Apiolado, Buhado, Enrejado, Treno.
- * *Preso Ajusticiado*: Bochado.
- * *Préstamo*: Prestido.
- * *Presumido*: Avechucho, Baranda, Cazahampo, Pisa-verde.
- * *Presumir*: Entonarse.
- * *Prometer*: Echar una ese y un clavo.
- * *Propina*: Bragas.
- * *Prostíbulo*: Berreadero, Compás, Dehesa, Gualtería, Laguna, Mancebía, Manfla, Mesón de la ofensa, Tienda.
- * *Prostituta*: Arrepentida, Badana, Berrionda, Buharras, Bullidora del deleite, Buscarroldanes, Cantoras de cadira, Cisne, Dama de medio manto, Daifa, Gabasa, Gualdrapa, Marcada, Marquesa, Puta, Ramera, Solapada, Trotona.
- * *Prostituta Callejera*: Andorra, Buscona, Cotorrera, Descosida, Gusarapa, Piltrafa, Saltabardales, Tapada, Zurrapa.
- * *Prostituta Cara*: Goda, Marca de cuenta, Mujer de encarama, Puta de empanada, Trucha.
- * *Prostituta Vieja*: Cimitarra, Lechuza de medio ojo, Mujer pasante, Pandorga, Putañona, Sellenca.
- * *Proteger*: Hacer espaldas.
- * *Pueblo*: Garo, Mato.
- * *Puerta*: Golpe.
- * *Pulmonía*: Mal de ijada.
- * *Puñal*: Agujón, Caleta, Corte, Desmallador, Navajón.
- * *Puñetazo*: Tabalada.
- * *Puño*: Pasamano.
- * *Putero*: Bordión.

Q

- * *Queso*: Formage.

R

- * *Real (Moneda)*: Carlín, Coba, Contento, Juan Platero, Rucio.
- * *Recompensa*: Pecunia.
- * *Refugiarse a sagrado*: Arrimarse a Cristo, Llamarse antana.
- * *Reloj*: Demostrador.
- * *Remar*: Escribir en el agua.
- * *Remiendo*: Capillada.
- * *Remo*: Péndola, Pino, Pluma.
- * *Rendirse*: Hacer ceribones.
- * *Reñir*: Berrear.
- * *Rico*: Florido, Godo.
- * *Riña*: Baraja, Pelaza, Quimera, Revuelta, Zacapela.
- * *Risa*: Riso.
- * *Robar*: Afanar, Aliviar, Arañar, Bailar, Calcorrear, Desgafar, Engarrafar, Fatigar, Gafar, Garramar, Ma-

riscar, Perchar, Pescar, Rascar, Saldudar, Tentar, Tirar de puño, Volar.

- * *Robar Bolsillos*: Calar, Cortar, Meter el dos de bastos.
- * *Ronda (la)*: Duende, Gura, Zarza.
- * *Ropa*: Jaez.
- * *Ropera (espada)*: Abanico, Barrabasa, Centella, Conclusión, Doncella (si nunca se desenfunda), Durindana, Filosa, Fisberta, Herrada, Hoja valenciana, Hojarasca, Joanes me fecit, Joyosa, Lengua de acero, Matapecados, Respeto, Sacabucha, Siete palmos, Temeraria, Toledana.
- * *Ruín*: Tomín.

S

- * *Sábana*: Paloma.
- * *Salario*: Gaje.
- * *Salto*: Boleo.
- * *Sangrar*: Batir catarata.
- * *Sangre*: Colorada, Pebre, Sanguina.
- * *Seda*: Alcatife, Babosa.
- * *Seducir*: Armar.
- * *Sentencia*: Consolatoria.
- * *Sentencia de muerte*: Tristeza.
- * *Señor*: Seor, Sor.
- * *Sepulturero*: Plantador.
- * *Sí*: Iso.
- * *Sien*: Sierra.
- * *Sífilis*: Bubas, Carreta, Catalinas, Chichones, Domapotos, Grillimón, Lazarino, Mal francés, Romadizo, Sarrañón indiano.
- * *Silencio*: Soniche.
- * *Silla*: Cadira, Sillene.
- * *Silla de Caballo*: Estanque.
- * *Sobaco*: Islilla.
- * *Sobornar*: Amansar, Ganar el diezmo, Negociar, Untar cerra.
- * *Sol*: Juan Claro.
- * *Soldado*: Belerbey, Golondrino, Levante, Zorizo.
- * *Sombrero*: Capelo, Chapeo, Fieltro, Gavión, Poniente, Quita y pon, Tejado.
- * *Soplón*: Bostezo, Bramador, Canario, Cañuto, Céfiro, Fuelle, Judas, Malsín, Papagayo, Silbato, Viento.
- * *Sospecha*: Espina.
- * *Sospechar*: Escarbar.
- * *Sospechoso*: Abisado.
- * *Sotana*: Loba.
- * *Sucio*: Almidonado, Cairelado, Cazcarioso, Macarrón, Pancho.

T

- * *Taberna*: Bayuca, Casa de gula, Contaduría, Ermita, Moscovia, Perdón, Tablado, Vayunca.
- * *Tabernero*: Artante, Bufiador, Contador, Ermitaño, Perdonero.
- * *Tacaño*: Espilocho, Guardón, Midas.
- * *Tafetán*: Liso.
- * *Tahúr*: Cien sayos, Diestro, Griego, Juan Valenciano, Maestro Mayor, Negro, Pandillador, Taquín, Templón.
- * *Tajo*: Resbalón.
- * *Tambor*: Atabal.
- * *Tantear*: Ondear.

- * Tapiz: Carpeta.
- * Temblar: Tremolar.
- * Tenazas: Dentones.
- * Terciopelo: Vellido.
- * Tijeras: Hermanas, Mordientes.
- * Tinaja: Nassa.
- * Tocino: Murceo.
- * Tonto: Bambarria, Cariharto, Mamacallos, Soca.
- * Tortura: Ansia, Jarope, Presa, Torneo.
- * Torturar: Apretar la cuerda, Engarruchar, Peligrar.
- * Trago: Colana, Taco.
- * Traición: Casquetada, Revesa.
- * Traidor: Dupla, Magancese, Marfuz, Zaino.
- * Trampa en el Juego: Flor, Fullería, Herida mortal, Ida.
- * Trato: Feria.
- * Treta: Agachada, Leva.
- * Triste: Maganto.
- * Tristeza: Noche.
- * Tuerto: Ojinón.
- * Tumba: Comba.

U

- * Usurero: Logrero.

V

- * Vaina: Aljaba, Fodro.
- * Valiente: Arrolدانado, Guzmán, Paisano, Roldán.
- * Valor: Aliento, Cuajo, Hígados.
- * Vendedor Ambulante: Merchante, Montambanco.
- * Venta (Posada): Confusión, Percha, Puerto, Tirana.
- * Ventana: Luminaria, Ventosa.
- * Verdugo: Boche, Boya, Confesor de historias, Cuño de penas, Falso, Gurra, Jinete de Gaznates, Jubetero, Mal vecino, Oficial de la palma, Rompenueces, Trinchante de gargueros.
- * Vergüenza: Paseo.
- * Vestido: Adorno, Jaez.
- * Viente: Fondo, Jergón, Pancho.
- * Vino: Azumbre, Calepino de tragos, Cáramo, Pío, Pólvora, Tiple, Turco.
- * Violar: Afrentar.
- * Vomitar: Revesar, Trocar.
- * Vómito: Basca.
- * Vulva: Alquitara, Arca, Babil, Buzón, Candil, Crica, Fruta, Haba, Hendedura, Lana, Majuelo, Papo, Serralla.

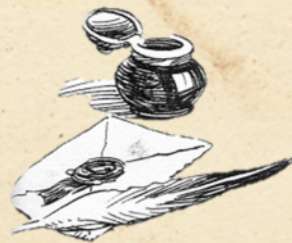
Z

- * Zapato: Calco, Duro, Estivo, Pisante, Ramplón, Suela.
- * Zaragüelles: Alares.

"Ducientas mojadas vamos a tarascarles a estos señores en los cuajares, camaradas. Que aquí, el que no se va en uvas se va en agraz"
(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre)

ALGUNAS EXPRESIONES GERMANES

- * ¡Alerta!: ¡Avisón!
- * ¡Atrás!: ¡Arriedro vayas!
- * ¡Ay!: ¡Guay!
- * Buenas Noches: Campanada.
- * En Mala Hora: Enhoranegra.
- * Estate Atento: Despavesas las linternas.
- * ¡Guárdate!: ¡Guarte!
- * ¡Guapa!: ¡Rostro!
- * Hijo de Puta: Hi de a forros, Hi de puta.
- * ¡Hola!: ¡Orí!
- * ¡Huye!: ¡Ábate!
- * ¡Maldición!: ¡Corpo de Mahoma!
- * ¡Márchate!: ¡Ala!
- * ¡No Huyais!: ¡Cepos quedos!
- * No dejar títere con cabeza: Ni piante ni mamante.
- * No me importa nada: Enviar el diablo para puto.
- * ¡Ojo!: ¡Avizor!
- * Pasarlas Canutas: Ir con las de Caín.
- * Quien llora no mama: Quien destaja no baraja.
- * Tranquilidad: No se alborote el aula.
- * Vuestra Merced: Huercé, Vuarcé, Vucé, Vusted.



FLORES DE POESÍA DE VARIOS INGENIOS DE ESTA CORTE

El habla de germanía llegó a ponerse de moda, junto con el género de la novela picaresca, y algunos poetas consagrados llegaron a escribir versos en dicha parla, sobre todo a partir de 1609, cuando aparece publicado el *Vocabulario de Germanía* de Juan Hidalgo. Impreso en Barcelona y, según el propio Hidalgo, recopilado para ayudar a la justicia a entender la parla del hampa, alcanzó un éxito inusitado, siendo reimpresso en 1623, 1644 y 1654. Por cierto, no lo busquen en las librerías, que la última edición (que yo sepa) es de 1875...

ROMANCE DE LAS VOCES DE GERMANIA

Impreso en Zaragoza, en 1623. Autor anónimo

En Toledo en el altana
un lobo mayor ha entrado,
palmeadas las espaldas
con un cotón colorado;
como de la trena sale,
salía desvalijado,
mal artillado el navío,
sin farda y muy mal toldado;
y allá en viniendo la sorna
en el monte se ha calado,
donde vido a su maleta,
que en la silla está cantando,
y por la puerta trasera
luego juega de tablado.
La iza, cuando lo vido,
muy gran contento ha tomado;
echóse las oncemil,
baldeo y casco acerado
y un rodanchón de mayor,
zinguizangue atravesado,
manga y guante con aforro,
porque de él es muy usado,
y torna las de Sevilla

él y su maleta al lado;
habla nueva germanía
porque no sea descomado,
que la otra era muy vieja
y la entrevan los villanos.
A la cama llama blanda,
donde sornan en poblado.
A la fresada, vellosa,
que mucho vello ha criado.
Dice a la sábana, alba,
porque es alba en sumo grado.
A la camisa, carona,
y al jubón llama apretado.
Dice el sayo, tapador,
porque le lleva tapado.
Las caras llama a las medias;
al zaraguel, arrojado;
llama a los zapatos, duros,
que las piedras van pisando.
A la capa llama nube,
dice al sombrero tejado,
respeto llama a la espada,
que por ella es respetado.
Al puñal, atacador,
que es nombre muy acertado;
al broquel le llama muro,
porque le hace reparo.
Al rufián llama estafa,
porque es a estafar usado.
A la marquesa, tributo,
porque acude con el cairo.
Porque tratan todos dentro,
al burdel le llama cambio;
al padre llama alcancía,
do se encierra lo ganado.
Al mandil llama trainel,
porque lleva y trae recados.
Dice al mozo guardadamas,
que en el golfe está sentado.

Llama a la toca vergüenza,
y al escafión, enrejado.
A la vasquiña, redonda,
que siempre va campeando.
Al manto llama ligero,
que el aire lo va robando.
A los botines, dichosos,
que ven lo que van tapando.
A los chapines, adornos,
que los llevan adornados.
Al ladrón llama atalaya,
que columbra desvelado.
Al hurto llama socorro
con que él va remediado.
Al alguacil llama posta;
dice al malsín, papagayo.
Llama al corchete revuelta,
porque nunca está parado;
a la venta, confusión;
llama al camino, cruzado.
Dice a la ciudad la ancha,
porque es de todos reparo.
Al mesón llama sospecha,
porque del guro es mirado.
Llama al bodegón registro,
do el dinero es registrado.
A la taberna, alegría,
que alegra al más enojado.
A los reales, contento,
que el que los tiene espreciado.
A los anillos, amigos,
que sobre ellos dan prestado.
Trápala llama a la cárcel,
y al alcaide, apasionado.
Al calabozo, tristeza,
donde el hombre está encerrado.
A la cadena, madrastra;
Juan Díaz llama al candado;
a los grillos llama anillos;
al juez le llama bravo.
Al procurador, remedio;
al letrado llama amparo;
al procurador en contra
llama con razón padrastro.
Dice a los azotes fajas,
y al verdugo llama el falso;
dice al tormento peligro,
que en cantando es condenado.
Llama a las galeras penas,
do vive el hombre penado.
Finibusterre a la horca,
que allí todo es acabado.
Con la nueva jerigonza
jamás los han entrevado;

muquien y pian de godo
por ventas y por poblados,
hasta llegar a Sevilla,
donde tanto han deseado.
El lobo se va a la altana,
la iza se entra en el cambio,
y estriva la farda al coime
y pídele veinte granos
para que el birlo despenda
por ser recién arribado,
hasta que sepa la tierra
porque no sea descornado.

JÁCARA DE DOÑA ISABEL LA LADRONA QUE AZOTARON Y CORTARON LAS OREJAS EN MADRID

Atribuido a Quiñones de Benavente

Cisne llama al que confiesa,
que para morir se canta;
al potro, confesionario,
donde sus culpas relata;
postillón al pregonero;
papel blanco a las espaldas;
al verdugo sello real;
a la penca, lacre llama;
terror a los alguaciles,
como a los corchetes, zarza;
lima sorda al escribano;
y a todo soplón, castaña;
a los letrados, profetas,
judiciarios de las causas;
cometas a los testigos,
que ruinas amenazan;
moli me tangere, al juez;
juicio final a la sala;
a los pleitos sanguijuelas,
como al relatar balanza;
al destierro romería;
a las galeras, gurapas;
mosqueado a los azotes,
y a la horca, postrer ansía.

VIDA DE PÍCARO

Poesía de dudosa moralidad escrita en tercetos.

Atribuida a Hurtado de Mendoza

¡Oh, pícaros cofrades! ¿Quién pudiese
sentarse cual vosotros en la calle,
sin que a menos honor se le tuviese?
¿Quién pudiese vestir a vuestro talle,



desabrochado el pecho y sin pretina,
y el corto tiempo a mi sabor gozalle?

(...)

¡Oh pícaros amigos deshonrados,
cofrades del placer y de la anchura,
que libertad llamaron los pasados!

(...)

Dormís seguramente por rincones,
vistiéndoos una vez por todo el año,
ajenos de sufrir amos mandones
¡Oh, vida picaril, trato picaño!
Confieso mi pecado, diera un dedo
por ser de los sentados en tu escaño.

SONETO DE JAQUES

*Atribuido a Patxi Muguruza, soldado y no
poeta (aunque otros dan su autoría a don Fran-
cisco José González López)*

Paseo de día este mentidero
más sin poder hacer oídos sordos
de las bravatas y hablares gordos
que los escucho e intranquilo quedo.

Ofensas a un compañero de pluma
que tratado como un mal cristiano
será seguro con mi propia mano
con la que de amigo suyo presuma.

Mal podrán un oficial marintero
al lado de un pisarverde elbión,
a un cristiano viejo y verdadero.
Entonces partamos maese Antonio

desde Córdoba y desde Guadarrama;
y hagamos el trabajo del demonio.

JÁCARA RUFIANESCA

Atribuida a don Francisco de Quevedo

En la trena de Sevilla
Se ha dado cita la carda.
Fayanes de calidad
Lo mejor de cada casa
Tal junta de valentones
Ha venido a echar tajada
Porque a Nicasio Ganzúa
Le dan pasaporte al alba
Y en cas de Su Majestad
Se hace solemne velada,
Que no hay como ir por la posta
Cuando es el Rey quien lo manda
Los cofrades de la heria
Los de tanto la estocada
(Engrasado el sotalcaide
Con sendos de a ocho de plata)
Bien embozados de luto
Y herrados esta el alma
Al de corpore insepulto
Laudes dan, más no sagradas
Asentábase a una mesa
La flor de la jacaranda
Que a un velatorio de tal lustre
Ningún jaque honrado falta

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del Rey)



EPÍLOGO DESDE LA DISTANCIA

*"Quizá porque la verdadera patria de un hombre es su niñez, a pesar del tiempo transcurrido recuerdo siempre con nostalgia la taberna del Turco."
(Arturo Pérez-Reverte, *El Capitán Alatríste*)*

Dentro de un mes se cumplirán nueve años desde que escribiera y firmara el prólogo de este suplemento que tienes en las manos, un libro que, por desgracia, nunca llegó a ver la luz y que, por tanto, no adornó las estanterías junto a su padre, *El juego de rol del Capitán Alatríste*, ni a sus hermanos, *Juegos de Damas y Maestros de Esgrima*.

En nueve años pueden pasar muchas cosas. Y de hecho pasan: cuando me senté a escribir esos párrafos estábamos en guerra contra Irak, nadie hablaba de burbuja inmobiliaria y un grupo de fanáticos islamistas no habían sembrado de muerte Madrid un jueves 11 de marzo. Y es que nueve años dan para mucho.

Pero hay cosas que nunca cambian, y una de ellas era la ilusión que me hacía la publicación de este suplemento, especialmente por dos razones. Por un lado, era un trabajo realizado a dos bandas con maese Ricard —aunque mi aportación fue bastante menor que la suya, todo hay que reconocerlo—, la persona que me convenció para que publicara mi primer libro de rol (*Descriptio Cordubae*) y que confió en mí lo suficiente como para dejarme a la niña de sus ojos y que le hiciera una tercera edición digna de su padre. Y lo curioso es que no fue algo preconcebido: un buen día yo leía los planes editoriales de Devir para el juego, en el que hablaban de este libro, y al siguiente Ricard me pedía subirme al carruaje que llevaba a los suburbios del Siglo de Oro. Algo tuvo que haber visto en las innumerables páginas del *Alatríste Bastardo* que le envié, una recopilación a partes iguales de reglas caseras y de investigación de la época que escribí al poco de salir el juego para ayudarme en mis partidas, y que he ido publicando cachito a cachito en *Los Papeles del Alférez Balboa* (y lo que te rondaré, morena).

Pero la segunda razón, y quizás la más importantes, es que *Las Aventuras del Capitán Alatríste* siempre me pareció un suplemento extraordinario, lleno de información útil a nivel de ambientación y a nivel de juego. Incluso diría más: no solo útil, si no imprescindible, pues como ya dije en su momento

la introducción, el mundo de la germanía y la carda es caldo de cultivo de personajes jugadores. Es cierto que la Corte y los salones aristocráticos tienen también su importancia, pero es raro encontrar alguna aventura del capitán Alatríste en la que los personajes no se manchen las botas con el fango de la sociedad.

Además, no podemos olvidarnos de las aventuras que maese Ricard escribió, especialmente *La Conjura Inglesa*, que continuaba la saga comenzada en *Juegos de Damas*, continuada en *De la Filosofía de las Armas* y la entremezclaba de manera fastuosa con lo sucedido en la primera novela del capitán.

Así que imagináos: llevo nueve años creyendo que este libro es un auténtico *must have* para cualquier seguidor del juego (e incluso de las novelas), deseando enseñaros lo que Ricard y un servidor escribimos a dos manos para un juego de rol que, a pesar de todo, aún sigue sobreviviendo en muchas mesas de juego. Y desde que nos quedó claro que la editorial no podría publicar el libro, las ganas de verlo a la luz posiblemente se multiplicaron, pero debido a la escasez de tiempo y de medios (nunca se me ocurriría maquetarlo con un mínimo de calidad), el tiempo fue pasando... hasta el día de hoy. Y ahora, precisamente cuando menos tiempo tengo, tras un cruce de palabras y nostalgias en una red social junto a Ricard, nos metimos en faena y que salga el sol por Antequera.

Y aquí os lo traemos finalmente, sin cambiar ni una coma y con las exquisitas ilustraciones que Joan Mundet y Raulo Cáceres dibujaron para el mismo, y a los que quiero agradecer especialmente el esfuerzo, que diantres, que nos han cedido su trabajo con la esperanza de que, por fin, puedan ser vistas por los seguidores de Alatríste.

Espero, de corazón, que os guste, os divierta, os entretenga y lo utiliceis de la forma que más conveniente creáis. Porque una vez más, las noticias de la muerte de *El juego de rol del Capitán Alatríste* han sido exageradas.

Ahora ya no queda sino batirse...

Antonio Polo

1 de enero de 2013





“... aquella España bajuna, peligrosa y atrevida; la de los pícaros, buscones, y otros caballeros del milagro...”

Arturo Pérez-reverte: Limpieza de sangre

Se dice en los mentideros que amaneció la calle del Pez con un socavón que atravesaba la calle, en línea quebrada, de sur a norte. Afirman los que lo vieron que era sima sin fondo, y que salían de ella gases sulfurosos y pestilentes, y se oía llanto, gemidos y alaridos que helaban el alma. Los hay que dicen que ha sido un aviso del Cielo, o una carcajada del Demonio, porque dos herejes han pisado el muy católico suelo de la Villa y Corte. Claro que no han entrado como si nada en la Villa, que se dice que dos jayanes les dieron un espanto, y otros dicen que lo que pretendían era despa-charlos por la posta, y no asustarlos. Y otros que buscaban ciertos papeles que uno de ellos llevaba consigo, y que esa orden venía de muy alto...

Y si alguien se ha preguntado nunca los cómo y los porqués de esa orden, que abra este libro y lea, que aquí se le explicarán...

Este suplemento del juego de rol del Capitán Alatriste contiene una campaña que le da nombre, y en la cual los personajes vivirán sus aventuras en paralelo con las que le suceden al buen capitán en la primera de sus novelas, interrelacionándose ambas tramas sin llegar a mezclarse.

Pero no es esto todo lo que hay, que ya que hablamos de matachines, sumerjámos-nos en el mundo de los de a tanto la estocada. El suplemento incluye una amplia documentación sobre la delincuencia, la picaresca, y la mala vida en general en tiempos de Felipe IV, con cinco nuevos tipos de personaje (el Descuidero, el Fullero, el Jayán, el Tuno y la Tusona), tres nuevas ventajas y otras tantas desventajas, nuevos tipos de armas y protecciones, ocho nuevas maniobras de esgrima (no especialmente limpias, todo hay que decirlo), una galería de personajes históricos y literarios y un completo glosario del *Habla de Germanía*, el argot de la delincuencia de la época.

Las Aventuras del Capitán Alatriste es un suplemento de *El juego de rol de el capitán Alatriste* y no puede jugarse de manera independiente.



LOS PAPELES DEL ALFEREZ BALBOA - NÚMERO ESPECIAL