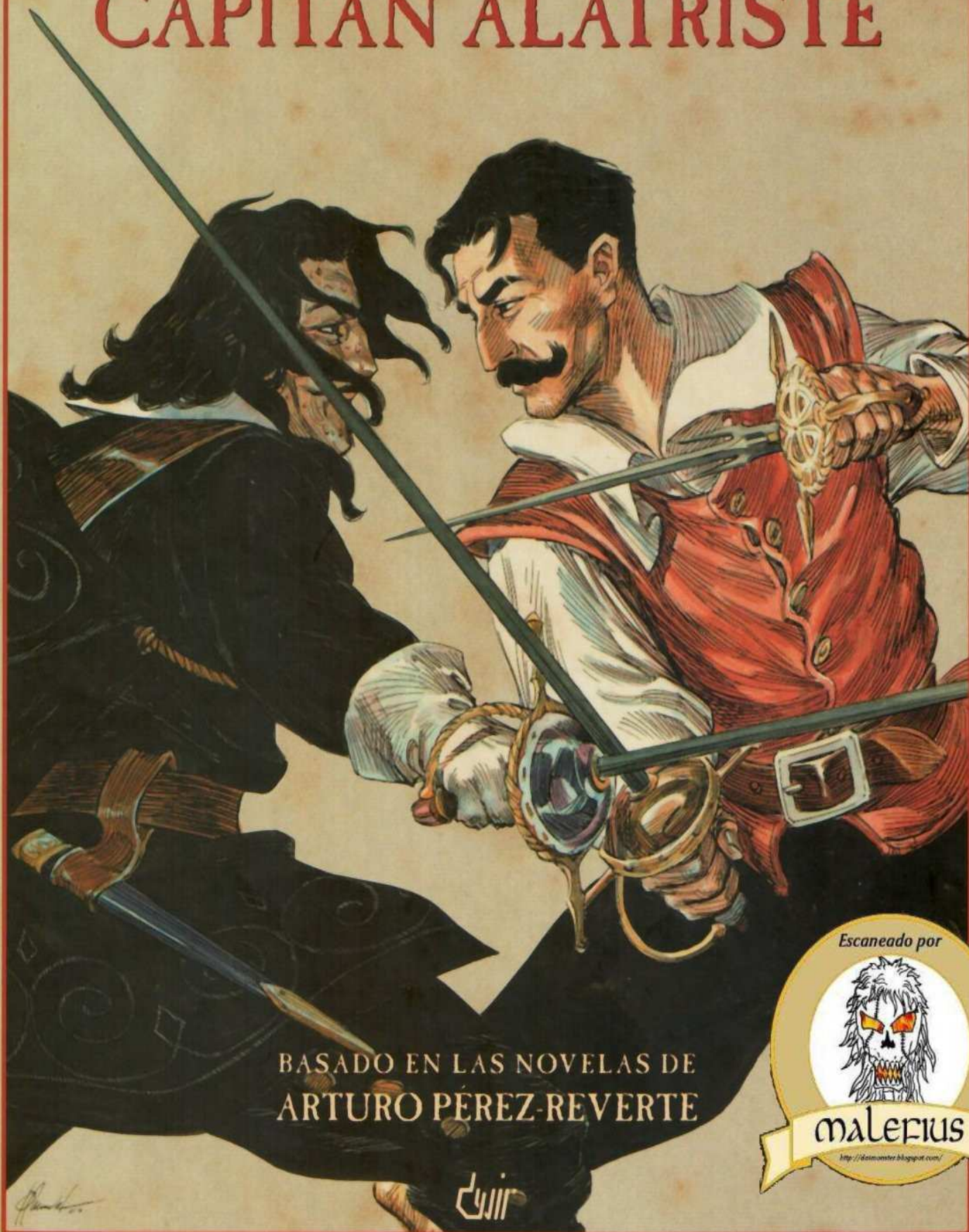




JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE



BASADO EN LAS NOVELAS DE
ARTURO PÉREZ-REVERTE

Escaneado por



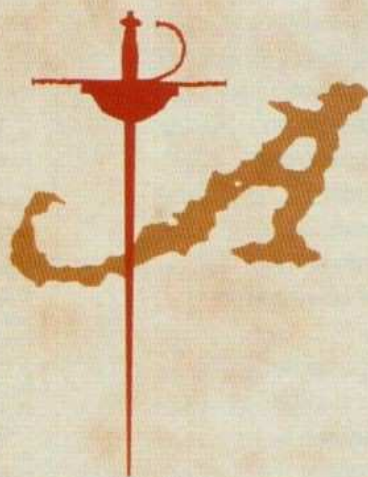
malerius

<http://demonster.blogspot.com/>

Lyjir

JUEGO DE ROL DEL
CAPITÁN ALATRISTE

POR
RICARD IBÁÑEZ



BASADO EN LAS NOVELAS DE
ARTURO PÉREZ-REVERTE

Ilustrado por Joan Mundet
Editado por Devir Iberia

REGLAMENTO

Primera edición
Barcelona, octubre de 2002

EQUIPO DE DISEÑO DEL JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

Diseño del juego

Ricard Ibáñez

Dirección

Joaquim Dorca

Diseño adicional

Antonio Catalán, Sergi Escuriel, Jordi Gimeno, Salvador

Tintoré y Jordi Zamarreño

Colaboración especial

Miguel Antón

Editor jefe

Xavier Garriga

Editores

Joaquim Dorca y Salvador Tintoré

Corrección de estilo

Salvador Tintoré

Dirección artística

Carmen García Ventosa

Ilustración de portada

Joan Mundet

Ilustraciones

Joan Mundet

Material gráfico adicional

Raúl

Portada y maquetación

Carmen García Ventosa

Fotomecánica

Fotoletra

Imprenta

Gráficas 94, Barcelona

Nihil obstat

Arturo Pérez-Reverte

Agradecimientos:

ACROM: Jorge Martínez Etchegoyen, Víctor Suárez Eguagaray, Daniel de la Cera Suárez, Iris Álvarez López, Isabel Fernández Alcántara, Pablo Álvarez Pérez y Pedro Rivas Sánchez-Arjona. **Alas de Dragón:** Pablo Caffyn Yuste, Pablo Cerdeira Barros, Rafael Contreras Fernández, Luis Guillermo García Mesas, Raúl López Díaz-Ufano, David Pérez Rodríguez y Raúl Seoane Basoa. **ARMS:** Víctor Antonio López Arcas, Soledad Marín Fernández, Juan José Martínez Gracia, Dionisio Cutillas Garres y Alejandro Gutiérrez López. **Asociación Juvenil Interpretación Lúdica de León:** Inma Flórez, José Esteban Gutiérrez, Rodrigo "Rigo", Francisco Javier Martínez Ordás, Luis Pérez y Mario Grandé. **Asyut:** María, Julio, Boris y Jafet. **Auryn:** Arturo Jiménez, Jordi Cabau, Cristina Peregrin, Jordi Ferrer, Xavi Gracia ("Fiber"), Xavi Guilarte, Carlos Serrano "Skaven", Enric Grau, Ramón Pardo y Xavi Alarcón, por supuesto. **(Estrellas invitadas:** Soledad Gómez ("Anarwen") y Óscar Díaz). **Círculo Alquímico:** Alejandro Morán "Vampi", Mario Gutiérrez "el Gorra", Mario Díez "el Dragón", Jaime Melendi, Beatriz de la Red "Dos Pistolas" y Víctor Arévalo "Artie". **Dominium:** David Zurita Sánchez, Carolina Martín Guerrero, Antonio Martín del Pino, Francisco Guillermo Romero Río y José Antonio Gallardo Quevedo. **El espejo del tiempo:** José Carlos de Diego Guerrero, Ricardo Sanz, Alejandro Domínguez, Nacho Broto, Jesús Mesa y David Tamayo. **El Sàtir:** Quim Ball-llosera, Aram Bonmatí, Bernat Guixeras, Pau Martinell, Óscar Montoya, Dani Planas, Albert Puignau, Josep Sala y Ramón Riera. **Estandarte:** Maite Azcárate, Jesús Matheo y Joaquín González. **Estigia:** Diego González Barragán "MaERCS", Daniel Morán Jiménez, Pedro Pablo González Morán, Daniel Prado Fernández y José Ramón Vidal Álvarez. **Exploradores del Averno:** Miguel García Fernández, Carlos Sánchez Padial, Antonio Jesús Sánchez Padial, David M. Cabal Inés, Jaime Fernández Sanfelices, David Fernández Alonso, Rodrigo Méndez García, Víctor M. Miralles Santacreu, José Manuel Barcena García, Francisco Ignacio Cruz Rodríguez, Pablo Pérez Cambor, Ricardo Glez García y Raduan Marrón Abdelhamid. **Hellfire:** Aarón Soler Alés ("Ashanak"), Beatriz Balsera Baños ("Jaina"), Beatriz Barroso Indiano ("Mheila"), Francisco Cervera Martín ("Narelen"), Ricard Torrent Lavat ("Facinerosoman"), Salvador Morales ("Dorian"), Samuel Rubio Gallardo ("Bergerac"), Sergio Cortés Guerrero ("Sagremor"), Adrián Pereira Simón, Cristian Fernández Rojas y Víctor Tomé Ferrán. **Héroes Oscuros:** Jorge Parra Sánchez, Darío Díaz Torremocha, Carlos Gómez, Libia, Guiomar Resco González y Pablo Navascues. **Kritik:** Iván "Montaña" Campoy, Marc "Mago Negro" Moragrega, Micky "Morglum Quiebracuellos" Rodríguez, Miguelito "Pistolas Plateadas" Arnaiz, Oriol "el Bárbaro" López, Patricia Bello, Sergi "Selenio" Abelló y Vanessa "Wed Adams" Carballo. **Odisea Astur:** Ana de la Roza, Patricia Vigil, Pedro J. Ramos, Pelayo Casares y Roy Álvarez-Noreña. **Puertas de Moria:** Francisco Suárez, Héctor García Arnaiz, Miguel Alba, Roberto Martínez, Alberto Bujan y Richard Ayuso. **Regnum Irae:** Laura Navarro, Federico Simmross, Óscar Cordero y Miguel García "Orphebus". **Sauqala:** Carlos Palop, Jaume Agudo, Javier Kuerbas, Marcos García, Daniel Martínez, Jorge Lluna, Juan Antonio Sevilla, Francisco Sangüesa, Sonia Ruiz y Jesús Soler. **Tempus:** Juan Cruz Balda Berrotarán, Igor Otegui Galarza, Joseba Merino Escudero y David Arrarás. **Valinor:** Mario Tormo, Chema Rodríguez, Carlos Aparicio, Carlos Llorca, Fran Burgos y Edu Villanueva. **Grupo de juego ad hoc:** Pedro Arnal, María Barragán ("Aura"), Pablo Giménez ("Fenris"), Xavi Gracia ("Fiber"), David Sariñena, Álex Quintana, Jordi Rambla y Javier Sánchez. **Particulares:** Manuel Jiménez Sánchez, Guillermo Pérez Lojo, Carlos Juan Hidalgo Mateo, Emilio José Gutiérrez Santos y Ángel Miranda Vicente. **Equipo de Devir:** Villa y Corte y Les Liaisons Dangereuses.

PRIMERA EDICIÓN: OCTUBRE 2002

*Dedicado a Blanca... que finalmente nació.
Y a Beatriz, por supuesto... todos saben por qué.*

Ricard Ibáñez

Depósito Legal: B-35431-02
ISBN: 84-95712-39-3
Ref: ALA01
Impreso en España



Devir Iberia, S.L.
Rambla de Catalunya, 117, 08008 Barcelona, España
Teléfono 932 389 870
www.devir.es

ÍNDICE

DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL JUEGO

¿Qué es un juego de rol?	9
¿Dónde jugar a rol?	11
Un figón de malos tragos (aventura introductoria)	13
Comentarios	23
¿Qué has aprendido?	25

DE LOS PERSONAJES Y SUS AVENTURAS

La creación de los personajes	29
Características básicas	29
Habilidades	30
Clases de personaje	31
Ventajas y desventajas (regla opcional)	35
Características menores	46
Guía de referencia rápida para la creación de personajes	48
El sistema de juego	49
Mecánica de juego	49
Habilidades	51
La Apariencia	59
Habilidades de armas	61
La Voluntad	61
Acciones físicas	62
Acciones sensitivas (Espíritu)	63
La Suerte	63
La lealtad de los servidores	64
El combate	65
El turno de combate	65
Resolución del combate	68
El daño	70
Las maniobras de esgrima (regla opcional)	77
La evolución de los personajes	83
La Honra	83
Heridas, enfermedades y curación	84
Mejora del personaje	86
Ocupaciones	89
Gastos y rentas	92

DEL NARRADOR DEL JUEGO

La guía del Narrador	97
El "rol" del Narrador	97
Interpretar: o todos, o nadie	97
El uso de las habilidades	98
Cómo diseñar una aventura	102
Categorías de personajes no jugadores	103
Bibliografía y fuentes	105

La sociedad de los Austrias	107
El Rey y la Casa Real	107
La Nobleza	109
El Clero	110
El Ejército	114
Los villanos	115
Los campesinos	117
La escoria social	117
La delincuencia...	119
Y la Justicia	120
Miscelánea de la vida cotidiana	123
Del comer y del beber	123
Del mejor o peor vestir	126
El amor y el burlador	129
Del pasear y del viajar	131
La salud y la enfermedad	132
Maestros y estudiantes	134
Libros, librerías y libreros	135
Sobre las tablas del teatro	136
Sobre cómo distraer los ocios	138
El mundo del Siglo de Oro	139
La Villa y Corte	139
Las Españas	143
La vieja Europa	145
Los países del frío	147
Los confines del mundo	148
Aventuras	151
Un asunto de honor	152
El legado de los Montealbán	155
La Maldegollada	163
Secreto de confesión	171

DE GENTE DE FAMA Y COSAS NECESARIAS (APÉNDICES)

Galería de personajes	183
Bestiario	225
Posesiones iniciales	227
Monedas y cambios	228
Lista de equipo	229
Cronología	232
Glosario	235
Términos de juego	235
El habla de germanía	241
Personajes pregenerados	244
Hoja de personaje	270

PRÓLOGO

Es curioso, pero los prólogos se escriben siempre al final. Y en ellos uno intenta reflejar las sensaciones y las experiencias recorridas en el proceso de creación del libro, del juego en este caso. Bien, ambas cosas son tan apasionantes que se hace difícil transmitir las de forma clara.

Si el lector de estas líneas ya es un jugador de rol, estaría por darle las gracias por su confianza tanto en Devir como en Ricard Ibáñez y remitirle al reglamento, esperando que le guste y lo disfrute. Hablando en plata, lo que reza este prólogo tú ya lo sabes de sobra. De todas formas, te diré que no se cómo resumir la alegría que nos da ofrecerte un juego ambientado en un mundo propio, muy nuestro, escrito por Ricard y bendecido por el creador del personaje de ficción más famoso de la literatura de aventuras de este país. Estoy seguro de que intuyes a la perfección cómo nos sentimos, y de que "sobran las palabras".

Si por el contrario, querido lector, tu interés por este libro ha nacido de tu gusto por las novelas de aventuras, del capitán Alatraste, y los libros de Arturo Pérez-Reverte, querría darte las gracias por este primer paso que haces dentro del mundo del rol.

No sé si eres consciente de ello, pero acabas de ir contracorriente. En un país que considera la novela de aventuras como libros menores que deben ser arrinconados en el estante dedicado a la literatura infantil y juvenil; que reescribe su historia según de dónde sopla el viento de los que mandan; y que vive sumergido en la realidad que establecen la televisión y la moda, no es extraño que a los jugadores de rol se nos considere como una pandilla de locos, de ingenuos en el mejor de los casos, que harían mejor invirtiendo su tiempo yendo al fútbol o viendo la tele. A riesgo de resultar reiterativo, vuelvo a agradecerte que hayas esquivado los prejuicios de lo convencional y vengas con nosotros al mundo de la imaginación.

Si te gustan los libros del capitán Alatraste. Si te gusta la aventura y también has cabalgado con los mosqueteros persiguiendo a Milady. Si te emocionas cuando recuerdas a Cyrano leyendo su carta a Roxanne. Si crees que Conrad, Stevenson, Salgari, Scott, Sabatini o Verne son geniales. Bienvenido, estás entre amigos. Aunque no lo sepas, en tu interior vive un jugador de rol.

Para despertar a ese jugador de rol del que te hablaba, sólo necesitas poner tu imaginación en común con la de otros jugadores. En este libro hemos intentado ponértelo fácil. Ya verás: es sencillo y divertido. Con este ejemplar que tienes en las manos podrás enfrentarte a tus enemigos, toledana en mano, tomar una jarra de vino en la Taberna del Turco, asistir a un estreno de Lope en el Corral del Príncipe, discutir en los mentideros sobre la última puya de Quevedo a Góngora o cortejar galantemente a esa bella novicia que acaba de ingresar en el convento a regañadientes. Si te apuntas al carro del rol, éste sólo te pedirá algo de tu tiempo y que nunca pierdas las ganas de emprender una aventura cuando ésta llame a la puerta de tus sueños.

El artículo "Homo Ludens", que concluye este prefacio al juego, es un ejemplo de la lucidez que caracteriza a Arturo Pérez-Reverte. En verano de 1994 dos jóvenes desequilibrados cometieron un horrible asesinato en Madrid. Desgraciadamente, los demagogos profesionales se cebaron con los jugadores de rol. Desde entonces el falso estigma de "peligrosidad" que representa nuestra afición ha quedado injustamente grabado en la mente de la sociedad. La esperanza es lo último que se pierde, por lo que invito a leer este reglamento a todos los improbables lectores de estas líneas que aún sientan miedo del rol y de sus jugadores. De esta manera, supongo, descubrirán la verdad. El rol no es más que el último refugio de un puñado de románticos a los que aún nos gusta leer y jugar.

En ese clima de caza de brujas, como siempre en pleno fregado, el autor del capitán Alatraste se dirigió a la opinión pública desde su columna semanal en defensa de la razón y de nuestro pasatiempo favorito. Desde la aparición de este artículo, pocos días después del suceso del 94, el equipo editorial de Devir, el autor del juego, y las decenas de jugadores que han contribuido a crearlo le debíamos a Arturo Pérez-Reverte este libro que ahora tienes en las manos. En nombre de todos, muchas gracias Arturo.

Joaquim Dorca
Editor

HOMO LUDENS

Era de esperar. Tras la atrocidad de esas malas bestias que confundieron los límites de la realidad con los de su siniestra psicopatía, todos los demagogos profesionales de este país se han apresurado a rasgarse las vestiduras y poner el grito en el cielo. Así que no estaría de más colocar las cosas en su sitio, porque aquí hay demasiado sociólogo barato y demasiados bocazas largando a humo de pajas. Un asunto es que dos cerdos con navaja acuchillen a un pobre hombre creyéndose héroes de un juego imaginario donde confunden realidad y ficción, y otro muy distinto que los juegos de rol en su totalidad sean perniciosos y deban ser abolidos, como sugieren algunos histéricos cruzados de la causa, de esos que a veces hacen tantos aspavientos y proponen soluciones tan drásticas que uno no tiene más remedio que preguntarse si, como los fanáticos conversos de la última media hora, no tendrán ellos también roles que hacerse perdonar.

Vaya por delante -uno conoce a sus clásicos- que el arriba firmante no practica juegos de rol. Apañado iba metiéndome en este jardín, de probarse lo contrario. Sin embargo uno procura estar al corriente, más que nada para saber después de lo que habla. Por eso sé que existe gran variedad; desde los de acción a los de inteligencia, desde los infantiles a los bélicos, y buena parte se mueve en torno a la historia y la ciencia-ficción como *Dune*, *El señor de los anillos*, *Feudal* y otros. Los hay violentos, en efecto. Pero ni todos son violentos ni todos incorporan extremos que vayan más allá de los textos literarios o históricos en que se basan, como cuando incluyen batallas o duelos. Otros, con búsqueda de tesoros, investigaciones o aventuras, son pacíficos e inofensivos. Pero, de crear a quienes, incluso, han pedido al Ministerio de Cultura que tome cartas en el asunto -lo que ya es el colmo de la gilipollez-, uno creería que los juegos de rol son un vivero de nazis, de racistas, una escuela de asesinos y un semillero de psicópatas.

Y a ver si nos aclaramos. Porque además de *homo sapiens* y *homo faber*, el hombre es también, y sobre todo, *homo ludens*. En ese ámbito, el juego es tan viejo como el ser humano, y lo jugamos, conscientemente o no, desde que somos niños. El juego de rol como tal, avanzado, consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación, son fundamentales. Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u

oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de los juegos de rol proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad.

Conozco a un grupo de jóvenes liberales, inteligentes, que practica un divertido juego de rol en Cataluña llamado *Las Relaciones Peligrosas*, basado en la Francia de los mosqueteros, y que cada mes publica un boletín con los datos históricos reales o ficticios, los duelos, las intrigas de la corte. El grupo se ha convertido en una red de auténticos expertos sobre el siglo XVII en Europa, juega con gran talento y sentido del humor, y convierte un pasatiempo inofensivo y emocionante en un alarde de amenidad, cultura y buen gusto. Meter a ese medio centenar de estudiantes que no se resignan a la mediocre rutina de la tele y los videojuegos en la olla común de los nazis y los psicópatas me parece una ligereza, una atrocidad y una injusticia.

Naturalmente, no todos los juegos de rol son iguales. Del mismo modo que un científico loco a sueldo de un salvapatrias cualquiera puede crear en un laboratorio, por ejemplo, el virus del SIDA para eliminar negros y maricones, un juego de rol planeado por mentes enfermas o por varios hijos de la gran puta puede terminar como el rosario de la aurora. Pero ni por eso la ciencia es mala, ni todos los científicos están locos, o son unos malvados, ni todo juego de rol es pernicioso, ni todos sus jugadores son psicópatas en potencia. Cada uno proyecta lo que es en lo que hace, y aunque un asesino idee un juego perverso, el mal no es imputable al hecho de jugar, sino a la mente que deforma ese hecho, lo corrompe y lo pervierte.

Además, hay por ahí mucha más gente jugando a rol de la que pensamos. Sin ir más lejos, hace nada, un reciente ministro de Hacienda con patente de corso inventó un bonito juego de rol titulado: *El enanito del bosque en el país del pelotazo*, y algunos se lo tomaron tan en serio que aún respiramos por el agujero de las puñaladas. Con ese jueguito sí que habría alucinado Tolkien. En colores.

Arturo Pérez-Reverte

Artículo aparecido en El Semanal en julio de 1994



DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL JUEGO





LIBRO PRIMERO

DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL JUEGO

Donde se introduce al futuro jugador en la noble práctica de los juegos de rol. Explicada de forma amena, y no menos saludable que festiva, en esta sección se contienen todos los elementos indispensables para empezar a jugar a rol. Y es que el arte de imaginar e interpretar es, ante todo, una cuestión de principios...

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Donde se responde sin tapujos a todas las dudas, cuantas e interrogantes que pudiera tener este amable lector y se pone en sus manos la delicada cuestión de seguir adelante...

¿DÓNDE JUGAR A ROL?

A falta de un espacio propio donde poder desarrollar tan apasionante pasatiempo, se confía al jugador una lista de lugares donde podrá reunirse con sus iguales, jugar, intercambiar anécdotas y chanzas, y resolver cualesquiera otras dudas que puedan surgirle en su futura experiencia lúdica.

UN FIGÓN DE MALOS TRAGOS

Aventurilla introductoria donde el jugador hará sus primeros pinitos en el mundo del capitán Alatríste... ¿Osará entrar en el peor figón de la Villa y Corte tan solo armado con una hoja de papel y un lápiz? ¿Y cómo saldrá, si es que sale?



¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

— ¿Dónde está la trampa, voto a Dios?

Preguntó inútilmente, midiendo a largos pasos la habitación vacía. No hubo respuesta. Entonces vino a su memoria la cuchilla de matarife que llevaba en la caña de una bota. Se inclinó para sacarla de allí y la empuñó con firmeza, aguardando la acometida de los verdugos que, sin duda, iban a caer acto seguido sobre él. Pero no vino nadie. Todos se habían ido y estaba inexplicablemente solo, en la habitación iluminada por el rectángulo de claridad de luna que entraba por la ventana.

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



Los verdugos, como bien recordarán los lectores de la novela, están esperando fuera, donde afortunadamente también está Íñigo con un par de pistolas y la espada del capitán.

Pero esto no viene al caso...

Lo importante es darse cuenta de que, al leer un libro o ver una película y crearse una situación como ésta (en la que ni el protagonista ni el lector/espectador saben qué va a pasar a continuación), la imaginación de éste último se dispara como si se hubiera activado un resorte. Es seguro que, tras leer las líneas que encabezan este capítulo, al lector se le ocurran muchas alternativas a la decisión que finalmente toma el protagonista, que es salir más o menos furtivamente por la puerta principal: ¿Por qué no registra la casa? Quizás haya una puerta trasera menos vigilada. ¿Y si huye por los tejados? Acaso pudiera hacerse si están lo bastante juntos unos de otros... O crear una distracción... puede que prender fuego al edificio (aunque en el Madrid de la época sería una barbaridad, que no había parque de bomberos, pero en fin...).

Es la misma emoción que hemos sentido todos al ver la típica y tópica película de serie "B" de Drácula y similares, en la que nos encontramos con la niña mona de turno que, en salto de cama (*of course*), se le ocurre bajar a la cripta del castillo justo al ponerse el sol... ¿Por qué nunca se atrinchera dentro de un armario cubierta de ristras de ajos (independientemente de que éstos atufen lo suyo) y baja a la cripta a media mañana, a pleno sol, con una estaca de madera del tamaño de un poste de teléfonos?

Y es que, a pesar de que en esta sociedad de principios de milenio lo que está de moda es el lenguaje audiovisual del cine, la televisión, la consola e Internet —donde se nos presentan las cosas bien digeridas ya, con imágenes que muestran con pelos y señales "la verdad" de las cosas, a un ritmo frenético y con escaso margen para suponer o interpretar nada—, la imaginación sigue siendo demasiado poderosa para aniquilarla y aún nos traiciona saltando cuando menos uno se lo espera. Como les pasa a los niños

que prefieren jugar con la caja en la que venía embalado el robot a pilas, antes que ver moverse al carísimo juguete, por muchas cosas que haga y muy japonés que sea...

Éste es un juego de imaginación. Si no quieres hacer el esfuerzo de pensar, cierra este libro y conéctate a la consola, a darle a los pulgares.

Si por el contrario eres uno de esos espíritus rebeldes que ahora mismo está pensando en todo lo que puede llegar a imaginar... sigue leyendo, que la caja de la consola aún puede convertirse en un bajel pirata.

Pero que conste que te hemos avisado.

**Bien, vale, bueno, ya me has avisado...
¿Pero qué es un juego de rol?**

Se puede definir de muchas maneras, pero la mejor sería decir que es una narración abierta.

Una persona explica una situación (por ejemplo: hay que salir de una casa desarmado cuando se sabe que quieren matarlo a uno, como en el caso del pobre capitán). Los jugadores interpretan a uno de los protagonistas de la historia cada uno, e imaginan cómo salir del atolladero. Igual que hacen los niños cuando juegan, ya sea imitando las películas que han visto o los comportamientos de los mayores...

¿Entonces se trata de una especie de obra de teatro? ¿Voy dando saltos y soltando voces por ahí?

No. Hemos hablado de "narración". El juego de rol es un diálogo entre un árbitro (al que llamaremos Narrador a partir de ahora) y los jugadores, que interpretan el papel (rol) de los personajes jugadores (en adelante, PJs). Y como buen diálogo, el juego de rol se puede jugar en muchos sitios, pero quizás el mejor sea sentados alrededor de una mesa en la que, además de poner las hojas de personaje, se pueden colocar los refrescos (que hablar seguido da sed), las patatas fritas o porquerías similares (más que nada para ir picando algo que acompañe al "bebercio").

¿Y se ha de estar uno sentado todo el rato?

Bueno... Nadie dice que no puedas levantarte regularmente para ir al baño (ejem). En serio, también estás sentado cuando ves una película de vídeo o juegas al ordenador o en una partida de cartas... Ten en cuenta que el



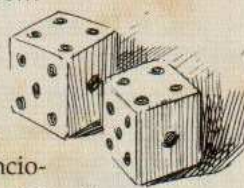
rol es, eminentemente, un juego hablado y, para hablar durante muchas horas, mejor es ponerse cómodo.

Ya entiendo, pero cuando se juega a este tipo de cosas siempre se acaba discutiendo sobre lo que se puede hacer y lo que no...

Exacto. Hay que poner límites lógicos a la imaginación o alguno nos soltaría aquello de: «Pues me tomo una poción mágica como Astérix, me convierto en Superman y salgo volando por la ventana mientras carbonizo a los malos con los rayos que lanzo por los ojos». Por eso los personajes que interpretan los jugadores están definidos numéricamente en una hoja, en la que aparece lo que saben hacer y lo bien que saben hacerlo. Y por eso también hay un sistema de juego y unos dados...

¿Dados? ¿Para qué sirven los dados?

¡Epa! Cierto, no habíamos hablado aún de los dados. Antes se ha mencionado la hoja de personaje, ¿recuerdas? En ella están definidos los rasgos físicos y mentales del personaje, así como lo que éste sabe hacer o no y lo bien que puede hacerlo. Eso viene determinado por un valor numérico: cuanto más alto, mejor. Así que, simplemente, hay que tirar tres dados para resolver las situaciones y para realizar acciones. Si se saca una suma igual o inferior al valor que tenemos en esa habilidad en concreto, el personaje ha conseguido lo que quería. Si saca una tirada más alta... ha fallado.



¿Entonces solamente se trata de eso? ¿De inventarse salidas a situaciones difíciles, tirar unos daditos y ya está?

No, es mucho más. El Narrador tiene el guión de una aventura, escrito por él mismo o por otro, y es ese guión el que va describiendo a los jugadores. Ellos deciden qué hacen y qué dejan de hacer sus personajes y, en base a sus buenas o malas decisiones (y a las buenas o malas tiradas de dados, todo hay que decirlo), la aventura terminará de una manera o de otra. Pero la diversión no tiene por qué terminarse ahí. El Narrador y los jugadores pueden reunirse de nuevo y retomar la acción donde la dejaron, continuándola con otra aventura. Cada sesión de juego (o partida) se convierte así en algo muy parecido a un episodio de una serie de televisión, o en el capítulo de un libro, en el que los personajes van evolucionando con cada nueva experiencia. Podrán ser soldados, espadachines a sueldo, espías, inquisidores fanáticos... pero siempre aventureros. Al fin y al cabo, de eso se trata.

Sí, que ésa es otra... ¿Quién gana?

Todos y nadie. El juego de rol no es competitivo, sino participativo. Se trata de salir con buen pie (o de la mejor manera posible) de una situación más o menos arriesgada. Y, como bien dicen, «la unión hace la fuerza». Suele ser necesaria la cooperación de todos los PJs para salir de los diferentes embrollos en los que se meten (o los meten). Al igual que en las novelas de Alatríste, no habrá ganadores ni perdedores absolutos, solamente victorias y derrotas parciales a lo largo de su azarosa vida de aventuras.

Entonces, ¿los personajes no compiten entre ellos?

No. Normalmente están todos del mismo bando y se enfrentan a “personajes no jugadores” (PNJs) controlados por el Narrador. Los PNJs son todos los personajes que no son llevados por un jugador y, evidentemente, no todos ellos son enemigos de los PJs, del mismo modo que no todos los personajes secundarios de una película van en contra de los protagonistas. Habrá gente indiferente, e incluso amistosa, que echará una mano al grupo de PJs si puede y tiene ocasión.

Y esto del rol... ¿de dónde viene?

Aunque la narración improvisada como tal es una tradición casi tan antigua como el habla del ser humano, el rol como concepto y técnica proviene de la Psicología. En los años 60 nacen los psicodramas, en los que los psicólogos plantean situaciones a sus pacientes para estudiar sus reacciones¹. Unos años más tarde nació el *Role Play*, una terapia para vencer miedos a situaciones traumáticas mediante su representación previa en abstracto. Aún se hace hoy en día como parte de programas educativos o para vencer determinadas fobias.

Representar una situación, adoptar el papel de otro, intentar pensar y actuar como lo haría el personaje en cuestión es una técnica utilizada tanto en las escuelas de interpretación² como en Antropología, donde mediante el trabajo de campo funcionalista el estudioso de una cultura intenta integrarse lo máximo posible en ella para entenderla mejor.

En los años 70 un diseñador de juegos americano, Gary Gygax, desarrolló el primer *Role Playing Game* (literalmente, “juego de interpretar rol”). Y es que, ¿por qué no utilizar esta técnica para el ocio y la diversión? Del mismo modo que hay documentales educativos y películas de entretenimiento, ¿por qué no utilizar un medio (el rol) para divertirse fomentando la imaginación, el diálogo, la inventiva y la cooperación entre un grupo de personas que juegan a ser otros?

¹ Como nota anecdótica, en el clásico de Ridley Scott *Blade Runner* es precisamente un psicodrama el test (llamado Voight-Kampf) que se hace para determinar si uno es un “replicante” o no. (Nota del Autor)

² En concreto, la técnica Stanislavski de inmersión, usada por la prestigiosa escuela Actors Studio, donde se formaron en su tiempo actores tan brillantes como Marlon Brando o Paul Newman, entre otros. (N. del A.)

Uy, uy, uy... ¿y si me vuelvo tarumba con todo eso y me creo que soy ese personaje?

En ese caso es que no distingues la realidad de la ficción, ni lo que es un juego de lo que no es, y te colocas al mismo nivel que aquellos telespectadores (que los hay) -que apedrean a las actrices que hacen de malas en los culebrones cuando se las encuentran por la calle. El problema no está en el juego de rol (o cualquier otro vehículo de tu imaginación), el problema está en ti. Tienes que aprender a distinguir la realidad de la ficción.

Oye, no he entendido nada... ¿me lo puedes volver a explicar?

(Suspiro) No, si ya me lo decían mis profesores, que me explico igual que un libro cerrado. Mira, el movimiento se demuestra andando y la manera más divertida de aprender a jugar es jugando... Contacta con el club más cercano de la lista que tienes aquí abajo, y seguro que te lo explican mejor que yo...

¡Ah! ¿Que tienes prisa? Bueno, entonces pasa a la página 13 y empieza a jugar.

¿DÓNDE JUGAR A ROL?

El lugar más cómodo es tu casa, lógicamente. No necesitas más que una mesa un poco grande y tantas sillas como jugadores seáis. Si no quieres (o no puedes) jugar en tu casa, o en la de un amigo, aquí se te proporciona un listado de todos los clubes y asociaciones juveniles que colaboraron desinteresadamente en las pruebas de El juego de rol del capitán Alatríste. Allí podrás jugar a este JDR, y a muchos otros, y ellos podrán asesorarte en todas las dudas que te surjan con tu nuevo pasatiempo.

ARES Donostia - San Sebastián

Dirección: (CRAJ [Palacio del Hielo]),
Paseo Anoeta 28
C. P./Provincia: San Sebastián, 20014 GUIPÚZCOA
Correo electrónico: asociacionares@hotmail.com
Teléfono: 943 472 617

Asociación Bilbaína de Rol "Las Puertas de Moria"

Dirección: c/ Filomena Baldezate 5
C. P./Provincia: Lonja, Bilbao; 48002 VIZCAYA
Correo electrónico: abrlaspuertasdemoria@yahoo.es
Teléfono: 660 927 618

Asociación "Casa de Juventud Sauqala"

Dirección: c/ Santa Bárbara 4, bajos
C. P./Provincia: Aldaya, 46960 VALENCIA
Correo electrónico: capillatremere@hotmail.com

Asociación Club de Rol Oscuros Montaraces (ACROM)

Dirección: (Centro Social Pumarín), c/ Turina 1
C. P./Provincia: 33011 OVIEDO
Correo electrónico: arketche@hotmail.com

Asociación Cultural "Line of Sight"

Dirección: Carretera Errekalde-Larraskitu 45, 2º-C
C. P./Provincia: Bilbao, 48002 VIZCAYA
Correo electrónico: albricias@wanadoo.es
Teléfono: 944 217 911

Asociación Cultural Ludica "Mundo Mitagos"

Dirección: c/ San Inazio 7, 5º-A
C. P./Provincia: Barakaldo, 48903 VIZCAYA
Correo electrónico: mitagos@geocities.com

Asociación de Jugadores de Rol de Deusto SAJAR

Dirección: c/ Botica Vieja 20, 4º Izq.
C. P./Provincia: Bilbao, 48014 VIZCAYA
Correo electrónico: otelo_69@hotmail.com

Asociación de Rol de Molina de Segura (ARMS)

Dirección: (Centro Integral "La Cerámica") Avenida Madrid 68
C. P./Provincia: Molina de Segura, 30500 MURCIA
Correo electrónico: armsmurcia@yahoo.es

Asociación de Rol y Simulación "Valinor"

Dirección: (Universidad de Valencia; Facultad de Física, bloque C) c/ Doctor Moliner 50
C. P./Provincia: Burjassot, 46100 VALENCIA
Correo electrónico: valinor@pusa.uv.es
Página web: pus.uv.es/~Valinor

Asociación Juvenil "Asyut" (AJA)

Dirección: c/ Palencia 25, 10º
C. P./Provincia: 18008 GRANADA
Correo electrónico: rol@arkania.org
Página web: www.fortaleza-oscura.org

Asociación Juvenil Cultural "Dominium"

Dirección: c/ Mirarosa 3, 3º-5º
C. P./Provincia: 29011 MÁLAGA
Correo electrónico: biggest@supercable.es

Asociación Juvenil de Irún "Tempus"

Dirección: c/ Luís de Uránzu 1, 2º-A
C. P./Provincia: Irún, 20301 GUIPÚZCOA
Correo electrónico: tempus@flashmail.com



Asociación Juvenil "Estigia"

Dirección: Avenida de la Constitución 83, 13º-C
C. P./Provincia: Gijón, 33210 ASTURIAS
Correo electrónico: estigia@dreamers.com

Asociación Juvenil "Interpretación Lúdica de León"

Dirección: c/ Batalla de Clavijo 37, 2º-B
C. P./Provincia: 24006 LEÓN
Correo electrónico: atlantis2213@yahoo.es

Asociación Juvenil Leonesa de Interpretación y Simulación Lúdica "Círculo Alquímico"

Dirección: c/ Moisés de León 46, 7º-D
C. P./Provincia: 24006 LEÓN
Correo electrónico: circuloalquimico@yahoo.es
Teléfono: 987 260 618

Asociación Juvenil Lúdico - Cultural "El Sàtir"

Dirección: Plaza Assumpció 27
C. P./Provincia: 17005 GIRONA
Correo electrónico: mobuttu@hotmail.com

Asociación Juvenil Odisea Astur

Dirección: (Hotel de Asociaciones "Campo de los Patos") c/ Campo de los Patos 8
C. P./Provincia: Oviedo, 33010 ASTURIAS
Correo electrónico: AsociacionOdisea@hotmail.com
Teléfono: 985 201 360 (hotel de asociaciones)
Página web: <http://www.odiseaastur.es>

Asociación Juvenil Regnum Irae

Dirección: Avenida Vicente Mortes 1, 2º-C
C. P./Provincia: 47014 VALLADOLID
Correo electrónico: orphebus@yahoo.com
Teléfono: 983 331 495

Asociación Narrativa Teatral Númenor

Dirección: (Facultad de Matemáticas) Avenida Complutense s/n
C. P./Provincia: 28040 MADRID
Correo electrónico: nnumenor@yahoo.es

Associació Juvenil "Hellfire Club de Rol"

Dirección: (Espai Jove "La Nau")
Avinguda del Parc 15
C. P./Provincia: Mollet del Vallès, 08100 BARCELONA
Correo electrónico: club-hellfire@wanadoo.es
Teléfono: 935 709 173

Club de Juegos "Alas de Dragón"

Dirección: (Asociación Cultural E.U.I.T. Aeronáutica)
Plaza Cardenal Cisneros s/n
C. P./Provincia: 28040 MADRID
Correo electrónico: alasdedragon@yahoo.es
Teléfono: 913 366 621

Club de Juegos de Rol "Necronomicón"

Dirección: c/ Recreo 2
C. P./Provincia: San Sebastián de los Reyes, 28700 MADRID
Correo electrónico: necronomiconc@yahoo.es

Club de Rol Auryn

Dirección: c/ Espronceda 535, entlo. 3ª
C. P./Provincia: 08027 BARCELONA
Correo electrónico: auryn@eresmas.net
Página web: <http://personal.redestb.es/auryn>

Club de Rol Estandarte

Dirección: c/ Benjamín de Tudela 14, 1º-A
C. P./Provincia: Pamplona, 31008 NAVARRA
Correo electrónico: estandarte@telepolis.com

Club de Rol y Simulación "Kritik"

Dirección: c/ Masferrer 33-35
C. P./Provincia: 08028 BARCELONA
Correo electrónico: kathynoland@hotmail.com
Teléfono: 932 916 499

Club La Mano Negra

Dirección: c/ Virgen del Mar 2, 2º-B
C. P./Provincia: Santurtzi, 48980 VIZCAYA
Correo electrónico: ltfararco@terra.es

El espejo del tiempo

Dirección: (Casa de Juventud "Las Fuentes") c/
Enrique Casas Vila s/n
C. P./Provincia: 50002 ZARAGOZA
Correo electrónico: wkr@e-milio.com
Teléfono: 976 496 751

Exploradores del Averno

Dirección: c/ Rivardo Montes 48, 4º-B
C. P./Provincia: Oviedo, 33012 ASTURIAS
Correo electrónico: michel_averro@terra.es

Grupo de Juego Héroes Oscuros

Dirección: c/ Quero 29, 8º Izq.
C. P./Provincia: 28040 MADRID
Correo electrónico: jorge_parra@terra.es

Esta lista está elaborada según los datos que proporcionaron los propios clubes y asociaciones a tal efecto. Devir S. L. no se responsabiliza de la veracidad ni de la inexactitud de los mismos.

UN FIGÓN DE MALOS TRAGOS



sta es una aventura introductoria para que juegues en solitario. Es algo diferente a lo que es una aventura de verdad en un juego de rol, pero servirá perfectamente para que te hagas una primera idea acerca de qué va todo esto. A lo largo del texto se te irán ofreciendo diferentes opciones para que escojas entre ellas y vayas avanzando en la aventura. Ve leyendo los párrafos según lo que elijas (es decir, si se te ofrece ir al número 13 o al 20, lee el número que hayas escogido antes de hacer una nueva elección y dar el siguiente paso en la aventura). No intentes leer toda la narración de corrido, pues nada entenderás...

En algunos números se te remite a los comentarios que se encuentran al final de este capítulo. Es importante que leas estos comentarios con detenimiento para que sepas lo que estás haciendo en cada momento.

Para jugar esta aventura, así como el resto del juego, necesitarás tres dados de seis caras (como los de la oca o el parchís).

Ve a la página 270 y copia, escanea o fotocopia la hoja del personaje que allí se encuentra¹. Se trata de un soldado llamado Lope de Mendoza, al que tendrás ocasión de ir conociendo, ya que lo usaremos como ejemplo a lo largo de todo el libro. Por ahora, solamente tienes que fijarte en los datos que aparecen en dicha hoja. Como ya te expliqué, ésta contiene una descripción numérica del físico y la mente del personaje, lo que sabe hacer y lo bueno que es haciéndolo.

Fijémonos en las características básicas:

- **Destreza (D)**: representa tanto la habilidad manual como la agilidad.
- **Espíritu (E)**: determina la tenacidad, las ganas de vivir y la voluntad del personaje, además de sus dotes de observación e intuición
- **Fortaleza (F)**: indica tanto la fuerza bruta como la resistencia física.
- **Ingenio (I)**: mide la vivacidad de mente y la capacidad intelectual.
- **Reflejos (R)**: muestra la capacidad de reacción, la velocidad y el movimiento.
- **Bríos (B)**: marcan la resistencia y vitalidad, así como la facultad de resistir el daño físico.

La media humana de una característica es 10, así que vemos que este personaje es especialmente hábil (Destreza 14), tiene una tenacidad y voluntad superiores a la media (Espíritu 12), es un poco débil a nivel físico (Fortaleza 9),

pero lo compensa ampliamente con una mente viva y despierta (Ingenio 11).

Y dejémonos de preámbulos. Ahora que ya nos hemos calzado las botas del personaje... ¡llevémosle de aventuras!

INTRODUCCIÓN

Eres Lope, un joven soldado de los tercios recién licenciado, con más honra en el alma que monedas en la bolsa. Tus pasos te han llevado al figón de maese Viruelas. Te han hablado de él, y tenías cierta curiosidad por verlo con tus propios ojos. En tu mente resuena la voz del viejo camarada que te dijo:

«En verdad no es lugar para aguados, aunque de cuando en cuando alguno guste de acercarse, más atraído por el gusto a la aventura y las emociones fuertes que por los pobres platos que allí se sirven. Y bien contento que estará el aprendiz de aventurero si solamente sale del lance con un “Dios os guarde” en la mejilla y la bolsa menguada, pues es este figón lugar de reunión habitual de la gente de la carda: escapados de gurapas o que han logrado sobrevivir a ellas, desmirlados aliviadores de sobaco que no fueron lo bastante hábiles para huir de los corchetes. Punteadores por la espalda, lindos de pocas palabras, rufos bravucones y valentones en general. Piltroferas que han tenido tiempos mejores y que van en camino de convertirse en pandorgas... Trabajo pendiente para el jinete de gaznates, que le susurra a uno sus disculpas antes de dejarlo a las buenas noches...»

Te acabas de plantar en el umbral del figón, mirando la colorida parroquia que abarrota el local. ¿Qué haces?

- *Entro a beber y/o a comer algo, me gusta este ambiente.* → Ve al número 7.
- *Creo que mejor me voy... No me gusta este sitio.* → Ve al número 37.

1

- *¿Juegas a los dados?* → Ve al número 39.
- *¿O prefieres probar con las cartas?* → Ve al número 6.

2

Te despiertas tirado en el asqueroso barro del patio. Pueden haber pasado cinco minutos o cinco horas, no estás seguro. De lo que sí estás seguro es de que tu bolsa ha desaparecido. Tambaleándote, entras de nuevo en el figón.

→ Ve al número 55.

¹ También puedes arrancar la página, con lo que estropearás el libro y tendrás que comprarte otro... Por mí estupendo, que cobro a porcentaje de ventas; pero bueno, tú verás... (Nota del Autor)



3

El pícaro te mira con sorpresa y rencor, pero te obedece sin rechistar, sin duda impresionado por la sequedad de tu tono. Al rato decides irte.

→ Ve al número 51.

4

El valentón se acerca a ti con mirada ceñuda y te dice (lanzándote su fétido aliento a la cara) que has molestado a su prometida, tratándola como una ramera...

¿Qué haces?

- ¿Te disculpas? → Ve al número 71.
- ¿Te ríes en sus barbas y le dices que la has tratado como se merece? → Ve al número 15.
- ¿Le atacas? (No te gusta que te echen el aliento a la cara). → Ve al número 53.

5

Empiezas a perder sistemáticamente 1d reales por partida (tira un dado de seis caras y quítate el número resultante en reales por cada partida que juegues).

- A la tercera vuelta puedes denunciar al jugador de la casa por tramposo, pues debe de haber cambiado los dados por unos cargados. → Ve al número 16.
- Puedes, en cualquier momento, dejarlo estar, recoger tu dinero e irte. → Ve al número 51.

6

Decides probar suerte con las cartas.

Tira los dados:

- Sacas 5 o menos. → Ve al número 96.
- Sacas 6 o más. → Ve al número 50.
- ¡Atención! Si ya has jugado y has ganado dos veces, → ve al número 26.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el primer párrafo del comentario número 1.

7

Entras despacio. Las armas, que cuelgan de tu cinto, y el colete, con el que gustas de hurtar tu pecho de las estocadas, no llaman la atención de nadie... que alguno hay que lleva más acero encima que las ferrerías de Vizcaya...

Te sientas a una mesa y la moza que sirve las mesas te pregunta qué quieres tomar.

- Pides algo de beber. → Ve al número 17.
- Tienes hambre. ¿Qué se puede comer? → Ve al número 33.

8

Al chocar contra el tipo llevas instintivamente la mano a tu bolsa... ¡y encuentras sobre ella la mano del otro! El ladrón, al verse descubierto, intenta escabullirse.

- ¿Dejas que se vaya, sin más? → Ve al número 9.
- Quizá prefieras que se lleve un recuerdo tuyo. → Ve al número 62.

9

Vas camino a la salida cuando te cierra el paso el encargado del figón; que te dice, no con muy buenos modos, que aquí es costumbre pagar lo que se debe...

- Si pagas sin rechistar, descuéntate las monedas correspondientes. → Ve al número 37 después de ver cuánto pagas:

Si has bebido vino, paga 1 real.

Si has comido, paga 2 reales.

Si has hablado con Agustín de Torre vieja, paga 2 reales más (por su supuesta invitación, que en realidad corrió de tu cuenta).

- No quieres (o no puedes) pagar. → Ve al número 97.

10

Fallas tu estocada. El valentón se ríe despectivamente y te ataca a su vez.

Tira los dados:

- Sacas 12 o menos. → Ve al número 63.
- Sacas 13 o más. → Ve al número 65.

11

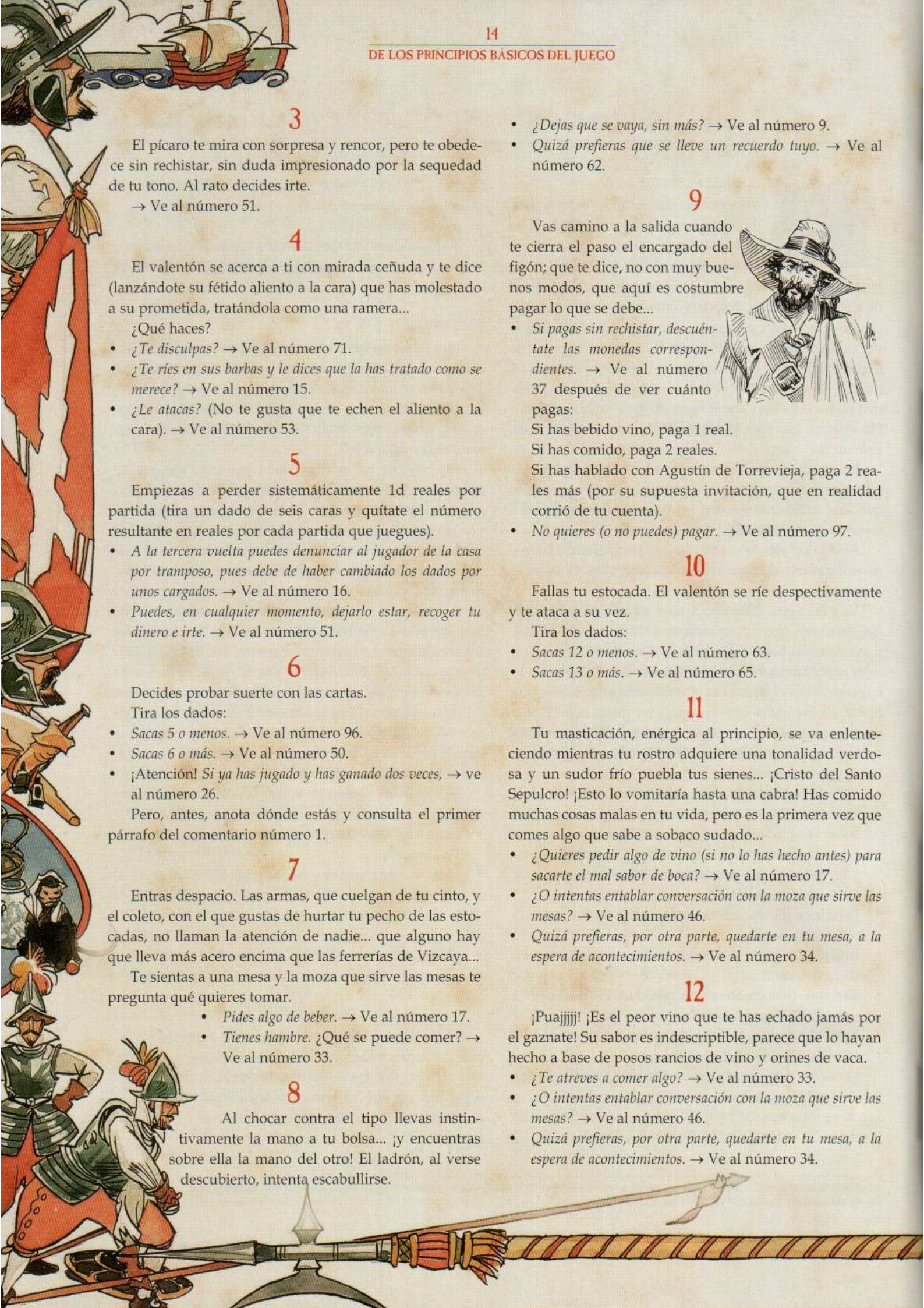
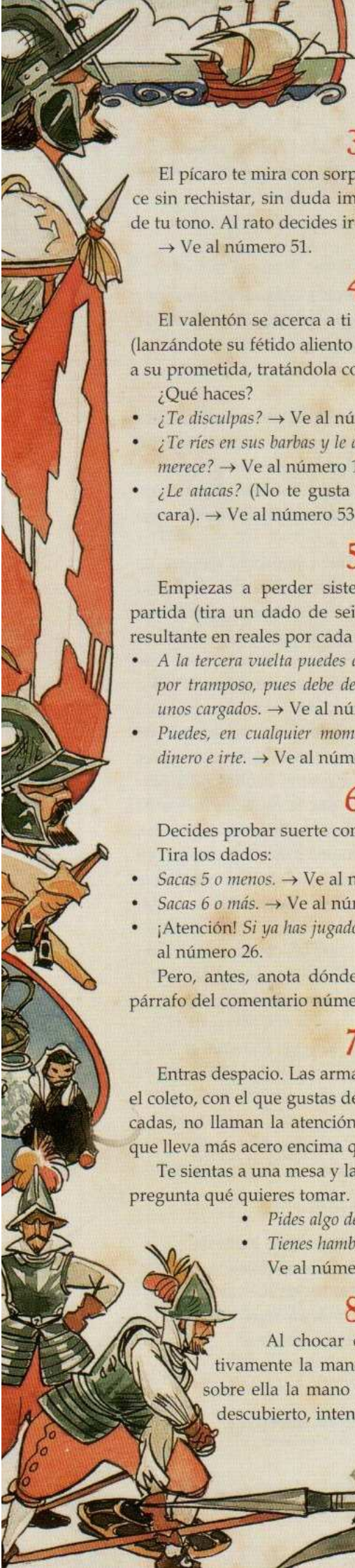
Tu masticación, enérgica al principio, se va enlenteciendo mientras tu rostro adquiere una tonalidad verdosa y un sudor frío puebla tus sienes... ¡Cristo del Santo Sepulcro! ¡Esto lo vomitaría hasta una cabra! Has comido muchas cosas malas en tu vida, pero es la primera vez que comes algo que sabe a sobaco sudado...

- ¿Quieres pedir algo de vino (si no lo has hecho antes) para sacarte el mal sabor de boca? → Ve al número 17.
- ¿O intentas entablar conversación con la moza que sirve las mesas? → Ve al número 46.
- Quizá prefieras, por otra parte, quedarte en tu mesa, a la espera de acontecimientos. → Ve al número 34.

12

¡Puajjjjj! ¡Es el peor vino que te has echado jamás por el gaznate! Su sabor es indescriptible, parece que lo hayan hecho a base de posos rancios de vino y orines de vaca.

- ¿Te atreves a comer algo? → Ve al número 33.
- ¿O intentas entablar conversación con la moza que sirve las mesas? → Ve al número 46.
- Quizá prefieras, por otra parte, quedarte en tu mesa, a la espera de acontecimientos. → Ve al número 34.



13

Logra parar tu estocada, más por suerte que por otra cosa, y a continuación te ataca él.
→ Ve al número 81.

14

Intentas largarle un buen golpe al ladrón, pero éste es más rápido y huye por la puerta.
→ Ve al número 9.

15

El valentón te mira con la boca abierta (es evidente que no esperaba esa reacción), pero se recupera pronto, aferra con fuerza la empuñadura de la espada (aunque sin decidirse a sacarla) y ruge improprios en el argot propio de las gentes de mal vivir, la llamada "habla de germanía".

- ¿Lo dejas con la palabra en la boca y la espada en la empuñadura, y te vas del patio, dándole la espalda? → Ve al número 89.
- ¿Le atacas, aprovechando que aún no ha sacado la espada? → Ve al número 53.
- ¿O te acobardas y le propones darle algunas monedas como desagravio a su dama? → Ve al número 82.

16

Empiezas a gritar y acusar de fullero y jugador de ventaja al jugador de la casa. Se arma un revuelo y terminan echándote a empujones del garito ilegal.
→ Ve al número 51.

17

Te sirven un jarro de madera, lleno a rebosar de algo que, por su aspecto, parece ser vino. Huele a vino, por lo menos... Le preguntarías qué tal está ese caldo a la mosca que flota ahogada en él, pero es dudoso que te conteste...

- ¿Le preguntas a la moza qué vino es? → Ve al número 99.
- ¿O te decides a echarle un tiento, sin tantas tonterías? → Ve al número 30.

18

Tu enemigo da un largo quejido de dolor. Se tambalea y retrocede un par de pasos, llevándose la mano a su herida.

→ Ve al número 100.

Pero, antes, apunta dónde estás y consulta el comentario número 2

19

Empiezas a perder sistemáticamente 1d reales por partida.

- A la tercera vuelta puedes denunciar al jugador de la casa por trampa, pues debe haber marcado las cartas, o bien

² Es un juego antecedente de nuestro actual tresillo. (N. del A.)

se está sacando las cartas buenas de algún escondrijo... → Ve al número 16.

- En cualquier momento puedes dejarlo estar, recoger tu dinero e irte. → Ve al número 51.

20

Hombre... Se puede tragar. Que has comido cosas peores...
→ Ve al número 80.

21

Logras esquivar por los pelos las zarpas del posadero y sales a todo correr por la puerta.
→ Ve al número 37.

22

Agustín te explica que se está jugando "al hombre" y te explica, más o menos, las reglas del juego². No te aclaras mucho, la verdad....

- ¿Preguntas por el juego de dados? → Ve al número 58.
- ¿Te animas a probar suerte con las cartas? → Ve al número 6.
- ¿Prefieres probar suerte con los dados? → Ve al número 39.
- Decides irte de aquí, éste no es tu ambiente. → Ve al número 51.

23

El patio trasero del figón sirve de trastero, basurero y letrina (no necesariamente por este orden). No es el lugar más apropiado para tener una cita galante, pero en fin... Tampoco esperabas una cama con dosel y sábanas de seda...

Estás un buen rato esperando, intentando no desmayarte por el olor y preocupado por si las suelas de tus zapatos resistirán el contacto con el fétido barro que cubre todo el patio sin empezar a humear y agujerarse. Por fin oyes unos pasos a tu espalda; pero, en lugar de la moza, te encuentras cara a cara con un tipo bastante corpulento de ojos coléricos, barba enmarañada, aliento pestilente y vestido con ropas que casi son harapos, de puro remendadas. Aunque el tahalí que cruza su pecho es del más puro estilo de los valentones y la mano que se posa sobre la empuñadura del acero parece estar impaciente por desenvainarlo...

→ Ve al número 4.

24

Intentas una torpe parada que no logra detener el acero de tu enemigo. Recibes un golpe de 5 puntos de daño. Por suerte, tu colete atenúa



en parte el daño, y solamente te llevas una herida de 3 puntos.

- *Si aún no le has atacado, puedes hacerlo ahora.* → Ve al número 41.
- *En caso contrario, el combate continúa.* → Ve al número 43

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 2.

25

El puño del posadero se estrella contra tu cara, quebrándote la nariz. Caes al suelo como un árbol recién talado. Como si se tratara de una jauría de lobos, los pícaros y valentones del local se lanzan sobre ti, a darte patadas y puñetazos, mientras te quitan todo lo que tengas de valor. Luego arrojan tu maltrecho cuerpo a un lodazal cercano... Estás casi desnudo y tienes el cuerpo baldado a golpes. Seguro que otra vez te lo pensarás dos veces antes de ir solo al figón de maese Viruelas...

FIN

26

Tira los dados:

- *Sacas 12 o menos.* → Ve al número 67.
- *Sacas 13 o más* → Ve al número 19.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 1.

27

Andas un poco perdido y decides preguntarle a Agustín:

- *Le preguntas sobre el juego de dados.* → Ve al número 58.
- *Le preguntas sobre el juego de cartas.* → Ve al número 22.

28

Oyes un ruidillo a tu espalda...

- *¿Lo ignoras?* → Ve al número 75.
- *¿O te giras a ver qué pasa?* → Ve al número 54.

29

Logras parar su estocada con relativa facilidad.

- *Si aún no le has atacado, puedes hacerlo ahora.* → Ve al número 41.
- *En caso contrario, el combate continúa.* → Ve al número 43.

30

Tira 3 dados de seis caras (3d):

- *Sacas 12 o menos.* → Ve al número 12.
- *Sacas 13 o más.* → Ve al número 38.

Pero, antes de nada, apunta en qué número estás y pásate un momento por el comentario número 1.

31

En la partida de cartas se juega a un juego que no acabas de reconocer. Los dados son mucho más simples... pero, claro, se basan mucho más en el azar.

- *¿Quieres jugar a las cartas?* → Ve al número 6.
- *¿Prefieres jugar a los dados?* → Ve al número 39.
- *¿Le preguntas a Agustín?* → Ve al número 27.
- *Si no te decides a jugar, puedes optar por irte.* → Ve entonces al número 51.

32

Intentas estamparle el puño en la cara al valentón, pero éste lo esquivo más por suerte que por habilidad. A continuación estrella su cabeza contra la tuya.

Pierdes el mundo de vista...

→ Ve al número 2.



¡Esto lo vomitaría hasta una cabra!

33

Te sirven un guiso de albondiguillas flotando en una salsa grasienta, con un pedazo de pan negro para acompañar... La moza, antes de que preguntes, te dice que están hechas con carne de carnero...

- *¿Te atreves a dar un bocado?* → Ve al número 48.
- *A lo mejor resulta que no tienes tanta hambre... Que, bien mirado, no has visto demasiados perros en el barrio y ningún gato...* ¿Prefieres intentar hablar con la moza que sirve las mesas? → Ve al número 46.
- *Quizá prefieras, por otra parte, quedarte quietecito en tu mesa, a la espera de acontecimientos.* → Ve al número 34.

34

Al rato, un tipo delgado, furtivo, mal vestido con jubón y calzones oscuros de pura mugre y una camisa que hace tiempo dejó de ser blanca, te pide permiso para sentarse a tu mesa. Lleva una jarra en la mano, así que no parece ir de gorrón. Por otro lado, su sonrisa de comadreja inspira de todo menos confianza...

¿Qué haces?

- *Accedes a su petición y le invitás a sentarse contigo.* → Ve al número 36.
- *Le dices que se largue por donde ha venido y con viento fresco.* → Ve al número 3.

35

Estás en una sala aproximadamente la mitad de pequeña que el figón, con varias mesas en las que juegan a los dados o a las cartas varias personas. Otras más pululan por ahí, al parecer mirones que no se deciden a jugar. Al fondo del local se encuentra un vejete de aspecto consumido y ojos de aguilucho, junto a un par de valentones. «El tío Lucas», te susurran. No hay ventanas en la habitación, y el olor a bravío –que exhala la humanidad amontonada allí–, así como el calor provocado por las lámparas de aceite y la gente, se te hace insufrible. Por lo demás, nadie parece sentirse a disgusto...

¿Qué haces?

- *¿Pruebas suerte con los dados o las cartas?* → Ve al número 1.
- *¿O prefieres mirar, al menos de momento?* → Ve al número 31.
- *Si no te gusta lo que ves, puedes irte por donde has venido.* → Ve al número 51.

36

El pícaro dice llamarse Agustín de Torre vieja y ser hidalgo asturiano. Ha tenido algunos malos lances, que le han dejado en difícil situación, por lo que ha de apagar su sed en garitos como éste. Pero no por ello pierde ocasión, cuando puede, de frecuentar la compañía de gente de calidad, como es sin duda el caso de su señoría, y siempre es gozoso poder platicar junto a iguales en lugar de hacerlo con villanos y gentes de la carda...

- *¿Le das conversación, a ver dónde va a parar?* → Ve al número 85.
- *¿Ya tienes bastante, y le dices que se largue?* → Ve al número 3.

37

Te alejas a grandes zancadas jurándote a ti mismo que nunca volverán a verte en ese piojoso figón. Ya ha anochecido, y las calles están vacías, silenciosas y, sobre todo, oscuras. De pronto, bajo la débil luz que arroja una candela de aceite puesta para iluminar la hornacina de un santo (la única iluminación nocturna con la que cuenta

la Villa, y aún gracias) distingues a dos valentones que, nada más verte, desenvainan los aceros... Sin duda debe de tratarse de barateros, ladrones que acechan por la zona de los garitos de juego para intentar echar mano a las bolsas de los jugadores afortunados. Como acto reflejo, desenvainas tu espada. Ellos se quedan donde están, como desafiándote a que vayas a su encuentro...

- *¡Sus y a ellos!* → Ve al número 44.
- *Si quieren venir... pues que vengan. Los espero a pie firme.* → Ve al número 68.
- *Mmmh, una retirada a tiempo es casi tan buena como una victoria...* ¡Media vuelta y a correr! → Ve al número 54.

38

Te bebes el vino casi sin respirar. Tenía un gusto un tanto raro, pero peores tragos te has metido entre pecho y espalda.

- *¿Tienes hambre? Seguro que sirven algo de comer.* → Ve al número 33.
- *¿O intentas entablar conversación con la moza que sirve las mesas?* → Ve al número 46.
- *Quizá prefieras, por otra parte, quedarte en tu mesa, a la espera de acontecimientos.* → Ve al número 34.



39

Decides probar suerte con el cubilete. Tira los dados:

- *Sacas 10 o menos.* → Ve al número 98.
- *Sacas 11 o más.* → Ve al número 59.
- *¡Atención! Si ya has jugado y has ganado tres veces,* → ve al número 94.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 1.

40

- *Empujas al posadero.* → Ve al número 66.
- *¿O prefieres esquivarlo y salir corriendo?* → Ve al número 49.

41

Tira los dados:

- *Sacas 16 o menos.* → Ve al número 13.
- *Sacas más.* → Ve al número 84.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 2

42

Tus protestas son coreadas por carcajadas por parte de la clientela, que se divierte mucho con tus apuros y se pone, claramente, de parte del posadero.



- ¿Decides atacarle? → Ve al número 66.
- ¿Intentas escabullirte y salir corriendo? → Ve al número 49.
- Claro que, antes de que la cosa vaya a mayores, quizá prefieras pagarle (suponiendo que tengas con qué). Te vas entonces con las burlas y los insultos de la gente hiriéndote los oídos. → Ve al número 37.

43

La lucha continúa. Debido a tus altos reflejos, atacas primero.

Te interesa acabar con tu rival cuanto antes, pues si no sus socios se envalentonarán y se sumarán a la lucha.

Tira los dados:

- Sacas 16 o menos. → Ve al número 45.
- Sacas 17 o más. → Ve al número 10.

Antes de ello, apunta dónde estás y consulta el comentario número 1.

44

Te lanzas contra los dos valentones, que se quedan muy sorprendidos. Es evidente que no esperaban tu reacción. Uno retrocede "prudentemente" unos pasos, el otro te aguarda a pie firme.

- ¿Le largas una estocada tal como llegas, sin darle tiempo a decir "Jesús"? → Ve al número 41.
- Te detienes y esperas a que ataque él. → Ve al número 81.

45

El valentón no logra detener tu golpe, y le clavas dos cuartas de tu toledana entre las costillas.

Tira un dado y súmale 4:

- Sacas 10. → Ve al número 52.
- Sacas entre 5 y 9. → Ve al número 18.

46

Miras mejor a la moza del figón. Es una hembra culibaja, más gorda que flaca y más baja que alta, pecho generoso (y escote más generoso aún) y una mirada bovina y apagada como un candil sin aceite. Bajo la boca de labios gruesos le cuelga una enorme papada que, por su gran peso, parece obligarla a llevar la boca siempre abierta, en una expresión de perpetuo alelamiento.

- Bien mirado, tampoco tienes tantas ganas de hablar con ella... → Ve al número 34.
- «A buen hambre, no hay pan duro», dice el refrán. Sonríes de la manera más encantadora que sabes y empieza a largarle requiebros. → Ve al número 70.

47

Cortas en seco las protestas del encargado con un violento empujón. El hombre cae boca arriba, saltas sobre su barriga cortándole el aliento y ganas la salida antes de que los sorprendidos parroquianos del figón reaccionen.

→ Ve al número 37.

48

Tira 3 dados de seis caras:

- Sacas 12 o menos. → Ve al número 11.
- Sacas 13 o más. → Ve al número 20.

Pero, antes de nada, apunta en qué número estás y pásate un momento por el comentario número 1.

49

Tira los dados:

- Sacas 7 o menos. → Ve al número 21.
- Sacas 8 o más. → Ve al número 25.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 2.

50

Tira 2d, es el número de reales que pierdes.

- Quieres seguir jugando. → Ve al número 6.
- Prefieres probar suerte con los dados. → Ve al número 39.
- Ya tienes bastante y decides irte. → Ve al número 51.
- No quieres o no puedes pagar. → Ve al número 87.

51

Das dos pasos y uno de los parroquianos choca violentamente contra ti.

Tira los dados:

- Sacas más de 10. → Ve al número 56.
- Sacas menos de 10. → Ve al número 8.
- Oye, que ya me han robado la bolsa antes. → Ve directamente al número 9.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 1.

52

Tu oponente emite apenas un gruñido y cae al suelo como un fardo, respirando agónicamente. Posiblemente morirá pronto.

→ Ve al número 100.

Apunta dónde estás y consulta el comentario número 2.

53

Tira los dados:

- Sacas 14 o menos. → Ve al número 91.
- Sacas 15 o más. → Ve al número 32.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 2.

54

Te giras rápidamente y casi tropiezas con un tercer valentón, que se acercaba sigilosamente por detrás de ti, esgrimiendo una larga daga... No hay escapatoria y, tras unos instantes de sorpresa, se lanzará contra ti.

- ¿Te adelantas y le atacas? → Ve al número 41.
- Prefieres esperar a que te ataque él. → Ve al número 81.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 2.

55

Estás de nuevo en el figón. ¿Qué haces?

- Ya he tenido bastante. Me largo. → Ve al número 51.
- Me siento a una mesa, me apetece estar un rato más. → Ve al número 34.

56

El muy torpe balbucea una excusa y se escabulle. Vas gruñendo insultos cuando, con gesto mecánico, te palpas la bolsa... ¡y no la encuentras!

→ Ve al número 9.

57

El patio trasero del figón cumple perfectamente las funciones de letrina. Allí te encuentras soltando hasta la última papilla (y maldiciendo a la moza de la taberna, al cocinero y a la madre que los p... entre arcada y arcada) cuando alguien entra en el patio y se pone a tu espalda antes de que puedas ver quién es.

→ Ve al número 89.

58

Agustín te explica que, con el juego de los dados, no hay mayor misterio: se trata de confiar en la suerte y sacar mejor tirada que los demás jugadores.

- ¿Preguntas por el juego de cartas? → Ve al número 22.
- ¿Te animas a probar suerte con los dados? → Ve al número 39.
- ¿Prefieres probar suerte con las cartas? → Ve al número 6.
- Por el contrario, decides irte. → Ve al número 51.

59

Tira 1d, es el número de reales que pierdes.

- Quieres seguir jugando. → Ve al número 39.
- Prefieres probar suerte con las cartas. → Ve al número 6.
- Ya tienes bastante y decides irte. → Ve al número 51.
- No quieres o no puedes pagar. → Ve al número 87.

60

Tira los dados:

- Sacas 9 o menos. → Ve al número 34.
- Sacas 10 o más. → Ve al número 90.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta la referencia del comentario número 1.

61

Te das cuenta que el jugador de la casa cambia hábilmente los dados con los que estabais jugando por otros que se saca disimuladamente de la faltriquera.

- ¿Protestas diciendo que aquí se hacen trampas? → Ve al número 16.
- Recoges tu dinero, dejas de jugar y te vas. → Ve al número 51.
- Sigues jugando sin hacer caso. → Ve al número 5.

62

Tira los dados:

- Sacas 14 o menos. → Ve al número 69.
- En caso contrario. → Ve al número 14.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 2.

63

Paras nuevamente su ataque.

→ Ve al número 100.

64

Intentas golpear al posadero y huir, pero éste evita tu golpe con relativa facilidad y lanza contra ti su enorme puño.

→ Ve al número 49.

65

No logras evitar el acero de tu enemigo. Recibes un golpe de 6 puntos de daño, aunque por suerte tu colete de cuero le resta 2. La herida es, pues, de 4 puntos de daño.

→ Ve al número 100.

Pero, antes, apunta dónde estás y consulta el comentario número 2.

66

Tira los dados:

- Sacas 14 o menos. → Ve al número 47.
- Sacas 15 o más. → Ve al número 64.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 2

67

Te das cuenta que el jugador de la casa se saca una carta de la manga.

- ¿Protestas diciendo que aquí se hacen trampas? → Ve al número 16.
- Recoges tu dinero, dejas de jugar y te vas. → Ve al número 51.
- Sigues jugando sin hacer caso. → Ve al número 19.



68

Tira los dados:

- Sacas 12 o menos. → Ve al número 28.
- Sacas 13 o más. → Ve al número 75.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 1.



69

Ayudas al ladrón a que desaparezca más rápidamente de tu vista dándole un soberbio puntapié en sus posaderas. Los habituales del figón, que no se han perdido detalle de la escena, se ríen a carcajadas mientras el dolorido ladrón corre hacia la salida...

→ Ve al número 9.

70

Tira los 3 dados:

- Sacas 7 o más. → Ve al número 77.
- Sacas 6 o menos. → Ve al número 83.

Pero, antes, anota el número en el que estás y consulta el comentario número 1.

71

Baluceas un «lo siento, no sabía que fuera la dama de su señoría, mis disculpas...» y el valentón sonrío de oreja a oreja, enseñándote una boca a la que le faltan por lo menos la mitad de los dientes. Te dice que estas cosas han de arreglarse o con plata o con acero... Y se lleva la mano a la empuñadura de la espada con un gesto amenazador.

- ¿Le das algunas monedas como desagravio por la ofensa? → Ve al número 82.
- ¿Le dices que se vaya al infierno y que se lleve a su furcia con él? → Ve al número 15.

72

Tira los dados:

- Sacas 15 o menos. → Ve al número 93.
- Sacas 16 o más. → Ve al número 76.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 1.

73

Tira los dados:

- Sacas 10 o menos. → Ve al número 34.
- Sacas 11 o más. → Ve al número 90.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta la referencia del comentario número 1.

74

Tira 1d, es el número de reales que ganas.

- ¿Quieres seguir jugando? → Ve al número 39.
- ¿Quieres probar suerte con las cartas? → Ve al número 6.
- ¿Ya tienes bastante y decides irte? → Ve al número 51.

75

Adoptas una pose muy aguerrida y compuesta, mientras esperas a pie firme a los dos valentones (que no parecen tener demasiada prisa en enfrentarse a ti) cuando alguien te coge por el cabello y tira tu cabeza hacia atrás. Sientes un golpe en la parte alta de tu cabeza. Pierdes el sentido y no despiertas hasta el amanecer, casi desnudo y sin armas ni dinero. La cabeza te duele como nunca lo había hecho antes. Al parecer, un tercer matón a tu espalda te pilló desprevenido.

La trampa más vieja del mundo...

FIN



La trampa más vieja del mundo...

76

Te intentas largar con disimulo, pero notas una mano que cae pesadamente sobre tu hombro. Te giras y ves a uno de los valentones del tío Lucas que te acusa de listillo y de irte sin pagar.

- ¿Pagas sin rechistar y te vas? → Ve al número 51.
- ¿Protestas y dices que en este garito se hace trampas? → Ve al número 16.

77

Le sueltas tres lindezas bien dichas y la chica te mira con ojos arrobados... Nunca le habían dicho cosas "tan" bonitas... Pone mirada dulce y te ruega que vayas al patio de atrás, para que podáis estar más tranquilos, lejos del ruido de la tasca. → Ve al número 23.

78

Tira los dados:

- *Sacas 7 o menos.* → Ve al número 88.
- *Sacas más.* → Ve al número 42.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 1.

79

Tira 2d. Es el número de reales que ganas.

- *¿Quieres seguir jugando?* → Ve al número 39.
- *¿Quieres probar suerte con las cartas?* → Ve al número 6.
- *Ya tienes bastante y decides irte.* → Ve al número 51.

80

Aparte de la comida, ¿has bebido también vino?

- *Sí.* → Ve al número 60.
- *No.* → Ve al número 73.

81

El valentón te larga una linda cuchillada. Mejor será que la pares o su acero entrará en contacto íntimo con tus carnes.

Tira los dados:

- *Sacas 12 o menos.* → Ve al número 29.
- *Sacas 13 o más.* → Ve al número 24.

Pero, antes anota dónde estás y consulta el comentario número 2.



82

El valentón te despluma veinte reales y te deja en el patio mientras se ríe de ti entre dientes...

Al cabo de poco, te decides a volver a entrar en el figón.

→ Ve al número 55.

83

Intentas torpemente entablar una conversación, y la chica te mira con mirada de fastidio. Se inclina un poco hacia delante, (con lo que tienes un fantástico primer plano de su escote) y te dice a la oreja: «Oye, mira, lo que quieras, pero te costará cinco reales... Espérame en el patio de atrás, que ahora voy...»

→ Ve al número 23.

84

Ha sido posiblemente la estocada más torpe que hayas dado jamás... El tipo sonríe (sin duda, pensando que se lo estás poniendo fácil).

→ Ve al número 81.

85

Te pones a hablar con el autodenominado hidalgo. Al rato, apura su jarra y le hace una seña al posadero, que trae dos jarras de vino más, una para Agustín y otra para ti. Te ruega que aceptes su invitación.

¿Qué haces?

- *Ya he tenido bastante. Me levanto y me voy, dejando al fulano ése con la palabra en la boca si es necesario.* → Ve al número 51.
- *Le pregunto qué cosas interesantes puede contarme.* → Ve al número 86.

86

Agustín pone cara de complicidad y te dice que el maese Viruelas, que da nombre al local, ya no está, que se esfumó una noche sin luna, hay quien dice que por deudas de juego con maese Lucas, un fullero que es ahora quien manda aquí. Lucas tiene su pequeña corte de piltroferas y valentones en otra sala del local y, aunque gobierna sobre territorio pequeño, no es mala cosa estar a buenas con él si se han de hacer tratos en su zona de la Villa. Que por mucho menos, en estos lares, te saludan con un hurgón en las tripas...

- *Muy interesante para otros, quizá, pero no para ti. Decides irte.* → Ve al número 51.
- *Le preguntas más sobre ese tal maese Lucas.* → Ve al número 92.

87

- *¿Te intentas escabullir discretamente, haciéndote el despistado, y aprovechas el revuelo de los que pagan, los que recogen sus ganancias, los que se van de la partida y los que esperan para entrar en ella?* → Ve al número 72.
- *¿O prefieres protestar, diciendo que aquí se hace trampas y que no piensas pagar?* → Ve entonces al número 16.

88

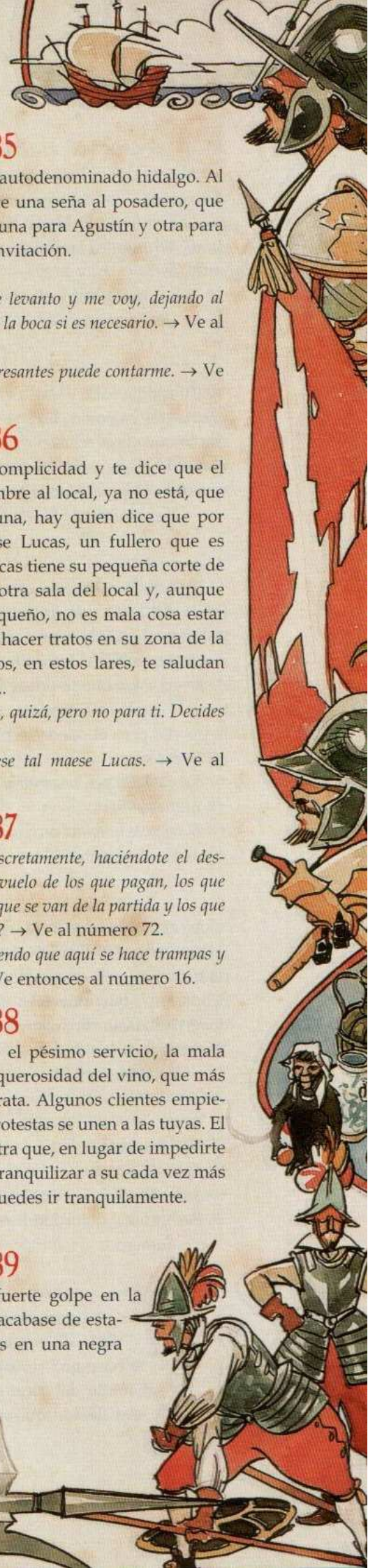
Empiezas a gritar sobre el pésimo servicio, la mala calidad de la comida y la asquerosidad del vino, que más que vino parece meado de rata. Algunos clientes empiezan a darte la razón, y sus protestas se unen a las tuyas. El encargado pronto se encuentra que, en lugar de impedirte la salida, tiene que intentar tranquilizar a su cada vez más airada clientela, así que te puedes ir tranquilamente.

→ Ve al número 37.

89

De pronto, recibes un fuerte golpe en la cabeza y sientes como si te acabase de estallar el cerebro. Te sumerges en una negra inconsciencia.

→ Ve al número 2.



90

Al cabo de un rato empiezas a notarte raro. Sueltas un carraspeo, al poco un eructo, luego otro, y pronto tus tripas empiezan a cobrar vida propia mientras la comida recién masticada intenta salir a toda prisa por donde entró...

Vas corriendo al patio de atrás de la posada.

→ Ve al número 57.

91

Tu rodilla sube y choca violentamente contra la entrepierna del valentón. Éste se encoge gimiendo de dolor, con lo que aprovechas para estrellarle la cabeza contra la pared. Lo dejas tirado en mitad de la porquería del patio y vuelves tranquilamente al figón.

→ Ve al número 55.

92

Te señala con gesto cómplice una puerta situada al fondo del local, con un fulano de aspecto tosco y amenazador plantado delante de ella. Te susurra que el tal maese Lucas tiene detrás de esa puerta un garito secreto de juego, en el que se puede hacer fortuna en unos minutos si la suerte está propicia... No todos pueden franquear la puerta, pero él puede recomendarte para que pases, si así lo deseas...

- *Te gustaría ver el garito y quizá jugar a algo.* → Ve al número 95.
- *No sientes ninguna necesidad de ello, por lo que decides irte.* → Ve al número 51.

93

La cosa sale bien, y te largas disimuladamente sin que (aparentemente) reparen en ti. Te sientes muy satisfecho de ti mismo, pero no puedes evitar una punzada de preocupación... Por muy bien que lo hayas hecho, ha sido demasiado fácil... En lugares así suele haber más control... Te encoges de hombros.

→ Ve al número 51.

94

Tira los dados:

- *Sacas 12 o menos.* → Ve al número 61.
- *Sacas 13 o más.* → Ve al número 5.

Pero, antes, anota dónde estás y consulta el comentario número 1.

95

Agustín apura su jarra (este hombre debe de tener el estómago de hierro) y te hace una seña para que lo sigas. Se dirige al fondo del local y habla unos instantes con el valentón que monta guardia en la puerta

del garito. Éste te mira, sonríe de manera rara, asiente a Agustín y se aparta a un lado, abriendo la puerta.

Sale de ella un penetrante tufo a humanidad sudada y reconcentrada... ¿Seguro que te quieres meter ahí?

- *Sí, por supuesto.* → Ve al número 35.
- *Hummm, creo que mejor doy media vuelta y me voy.* → Ve al número 51.

96

Tira 2d, es el número de reales que ganas.

- *¿Quieres seguir jugando?* → Ve al número 6.
- *¿Prefieres probar suerte con los dados?* → Ve al número 39.
- *Ya tienes bastante y decides irte.* → Ve al número 51.

97

- *¿Intentas irte del local sin pagar, a las bravas?* → Ve al número 40.
- *¿O le montas un escándalo a gritos?* → Ve al número 78.

98

- *¿Has sacado 5 o menos en la tirada?* → Ve al número 79.
- *¿Has sacado 6 o más?* → Ve al número 74.

99

La moza te mira de manera rara... Parece ser que los clientes habituales no se andan con tantos remilgos. Se rasca el cogote, olisquea el vino, mete el dedo en él, lo chupa, se rasca la cabeza, encuentra un piojo, lo aplasta con las uñas, va arrastrando los pies hacia la cocina, vuelve con cara de duda y te responde sin gran convicción que es un vino de Toledo...

Pues eso, que de Toledo.

- *¿Te lo bebes?* → Ve al número 30.
- *¿Prefieres pedir algo para comer?* → Ve al número 33.
- *¿O intentas entablar conversación con la moza que sirve las mesas?* → Ve al número 46.
- *Quizá prefieras, por otra parte, quedarte en tu mesa, a la espera de acontecimientos.* → Ve al número 34.

100

Se oyen gritos desde el fondo de la calle: ¡Justicia al Rey! Los ruidos de la pelea han alertado a la Ronda; que, por una vez, parece que llega a tiempo. Los valentones huyen a todo correr, y tú suspiras aliviado. Ha sido una noche demasiado larga; pero, gracias a Dios, parece que ha llegado el...

FIN

COMENTARIOS

1) EL SISTEMA DE JUEGO

La mecánica del juego es muy simple: tanto las características como las habilidades tienen un valor comprendido entre 3 y 18. Se lanzan 3 dados. Si se saca ese valor o menos al sumar el resultado de los tres dados, se logra realizar la acción. Si se saca más de ese valor... pues se falla la acción. Evidentemente, de esta manera, cuando mejor sea el personaje en algo (es decir, cuanto mayor valor tenga en la habilidad o la característica), más posibilidades tendrá de hacer las cosas bien.

- *Si vienes del número 26 o del 94.* Esta tirada es para ver si el personaje se fija en una cosa determinada. Las tiradas "sensitivas" (vista, oído, gusto, olfato, tacto) se realizan tirando por la característica de Espíritu. El

valor que tiene Lope en esta característica es 12, así que "va" de 12 o menos en ella.

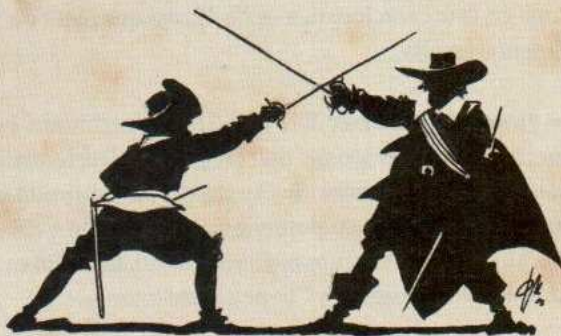
- *Si vienes del número 30 o del 48.* Tu personaje está paladeando su bebida (o comida). Las tiradas "sensitivas" (gusto, olfato, tacto, vista y oído) se realizan tirando por la característica de Espíritu. El valor de Lope en esta característica es de 12, así que "va" de 12 o menos en ella.
- *Si vienes del número 39 o del 51.* Estás tirando por Suerte. Todo personaje del *Juego de rol del capitán Alatraste* tiene un valor de Suerte de 10. La tirada de Suerte es idéntica a cualquier otra: 3 dados de 6 caras, si la suma de los mismos es mayor de 10, falla. En caso contrario lo consigues, y "tiene suerte".
- *Si vienes del número 60 o del 73.* Tu personaje está tirando contra sus Bríos con un modificador de -1 o de -2 (si tomó vino) para ver qué tal reacciona su cuerpo ante la pésima comida. La misma regla se aplica en caso de ingerir algún veneno. Evidentemente, el modificador será más elevado cuanto mayor sea la virulencia de la ponzoña...
- *Si vienes del número 68.* Lope está haciendo una tirada para ver si oye algo. Las tiradas "sensitivas" (oído, vista, gusto, olfato, tacto) se realizan tirando por la característica de Espíritu. El valor de Lope en esta característica es de 12, así que ha de sacar 12 o menos en ella.
- *Si vienes del número 70.* Tu personaje está intentando usar la habilidad de Seducción. En la hoja de personaje no tiene ningún valor anotado en ella, pero a pesar de todo tiene una posibilidad (mínima) de conseguirlo. Toda habilidad que no tenga puntuación tiene un valor por defecto: la mitad del valor de la característica de la que depende redondeada hacia abajo. En este caso concreto (Seducción) es Espíritu. Lope tiene un valor de 12, así que en un principio tiraría con un 6. No obstante, en determinadas habilidades "sociales" a este valor se le suma o se le resta el modificador de Apariencia. Este valor representa el porte, la "impresión general" que causa el personaje en los que le rodean. En el caso de Lope es un +1.
- *Si vienes del número 72.* El personaje está usando su habilidad de Sigilo, que sirve para moverse con discreción y disimulo (justo lo que necesita ahora). Lope es muy bueno en ello, pues tiene un 15 sobre 18... Eso no quiere decir que sea invisible, por supuesto.



... la Ronda; que, por una vez, parece que llega a tiempo.



- Si vienes del número 78. Lope está usando la habilidad de Charlatanería. Como no tiene un valor anotado, tira los dados por la mitad del valor de su característica directora (valor por defecto), que es Espíritu, y le suma un +1 por su Apariencia (la "impresión general" que causa el personaje en los que lo rodean).



2) EL COMBATE

La regla del sistema de juego se aplica igualmente al combate. Se tiran los tres dados y se comparan con el nivel de ataque o de defensa. Si se ha sacado esa cantidad o menos, se ha acertado (o evitado) el golpe. Si se saca más, la acción no ha tenido éxito (es decir, se ha fallado el golpe o no se ha conseguido evitar éste).

- Si vienes del número 18. Cuando a alguien le causan en puntos de daño la mitad o más de su nivel en Bríos de un solo golpe, ha de tirar por Bríos para no caer al suelo y quedar aturdido por las heridas y el golpe, que es lo que le acaba de pasar al valentón. De fallarla y caer, el turno siguiente podrá hacer una nueva tirada de Bríos y, si la consigue, podrá actuar de nuevo con normalidad.
- Si vienes del número 24, del 52 o del 65. Si la tirada de defensa falla, el atacante lanza un dado y suma el resultado al modificador del arma. A ese total se le resta la protección que lleve puesta el defensor, (si es que lleva alguna) y el resto son los puntos de daño que recibe éste. Un personaje aguanta tantos puntos de daño como su total en la característica de Bríos.
- Si vienes del número 41 o del 43. Lope usa su habilidad con la ropera (Armas de esgrima) para largarle una estocada al valentón.
- Si vienes del número 49. Tu personaje está intentando esquivar a su enemigo. Si tiene éxito, evitará los ataques que éste le lance. No es una acción fácil, pues ha de apartar todo el cuerpo, por ello el nivel de esta habilidad suele ser bastante bajo...

- Si vienes del número 53, del 62 o del 66. Tu personaje está usando su habilidad de Pelea. Consiste en luchar sin armas, y no precisamente con limpieza, que aquí vale todo: puñetazos, patadas, cabezazos...
- Si vienes del número 54. En el combate se actúa según la velocidad de cada personaje. Este valor viene dado por el nivel de Reflejos. Lope, en su caso, tiene 13. Los valentones, por si tienes curiosidad, tienen 11. Sin embargo, siempre existe la opción de retener la acción y dejar que los otros actúen primero, cosa que puede ser tácticamente interesante...
- Si vienes del número 81. Como ya se ha dicho, si la tirada de ataque del contrario tiene éxito, el oponente puede intentar evitarlo defendiéndose. En este caso, Lope intenta

parar con su ropera la estocada de su enemigo.



Pedro Cifuentes Saldaña, Bandolero

¿QUÉ HAS APRENDIDO?

Hagamos un resumen rápido de todo lo que has visto.

JUGAR A ROL

A estas alturas te habrás dado cuenta de que un juego de rol es, básicamente, una sucesión de decisiones que toma el jugador frente a una situación imaginada y que se resuelven mediante tiradas de dados, modificadas por sus habilidades.

Pero también es mucho más que eso: seguro que, a medida que jugabas esta aventura, ibas pensando en diferentes alternativas que hubieras podido hacer, pero que no se te ofrecían. Si en lugar de ser una aventura interactiva hubieras podido hablar con un Narrador, hubieras tenido muchísima más libertad de acción... tanta como tu imaginación: cualquier cosa que se te hubiera ocurrido la podrías haber puesto en práctica, sin tener que limitarte a las opciones ya establecidas.

Tirar dados es jugar. Imaginar que esos dados significan algo, imaginar un personaje, imaginar una situación e interpretar todo ello... Eso es jugar a rol.

SISTEMA DE JUEGO

Tanto las características como las habilidades tienen un valor comprendido entre 3 y 18. Para ver si se tiene éxito en una cosa concreta se lanzan 3 dados: si se saca igual o menos que el nivel de la habilidad o característica, la acción se consigue; si se saca más, se falla.

De no tener valor alguno en una habilidad, siempre se puede tirar por el valor de la característica de la que depende (característica directora) partido por dos y redondeado hacia abajo. A eso se le llama "valor (o nivel) por defecto".

Para usar los sentidos (vista, oído, gusto, tacto, olfato) se usa la característica de Espíritu.

A veces se ha de ver si el personaje tiene Suerte o no. Para ello lanzará 3 dados: Si saca 10 o menos tiene suerte, si saca más, no. Aunque no se puede tirar por Suerte siempre que el jugador quiera, pero eso ya se explicará más adelante.

Cuando se trata de convencer o impresionar a alguien, se añade al nivel de la habilidad que se usa el modificador por Apariencia.

En determinadas ocasiones, se aplica un modificador al nivel de la habilidad antes de realizar la tirada. A este modificador se le llama "bonificación" si es positivo (pues representa que la acción es más "fácil") y "penalización" si es negativo (la acción resulta más "difícil"). En cualquier caso, este modificador sólo vale para esa situación determinada, y el jugador no ha de cambiar el valor de ninguna habilidad en su hoja de personaje.

SISTEMA DE COMBATE

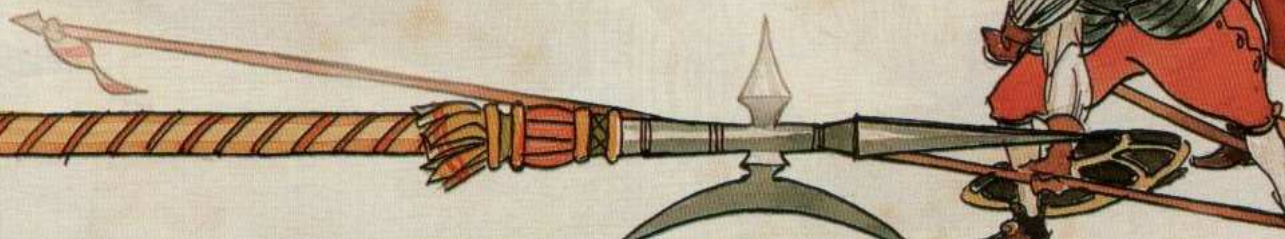
Se actúa según el valor que se tenga en Velocidad, de mayor a menor.

El que actúa primero hace una tirada de ataque. Si tiene éxito, su enemigo intenta anularla con una tirada de defensa. De fallarse esta tirada, el atacante lanza un dado y le suma el modificador de daño del arma que utiliza. El resultado son los puntos de daño que inflige al defensor. Si éste lleva protecciones, se restan al daño que recibe.

Si de un solo golpe se reciben la mitad o más de los puntos de daño del personaje (que son los mismos que el valor en Bríos), hay que hacer una tirada por dicha característica para no quedar aturdido.

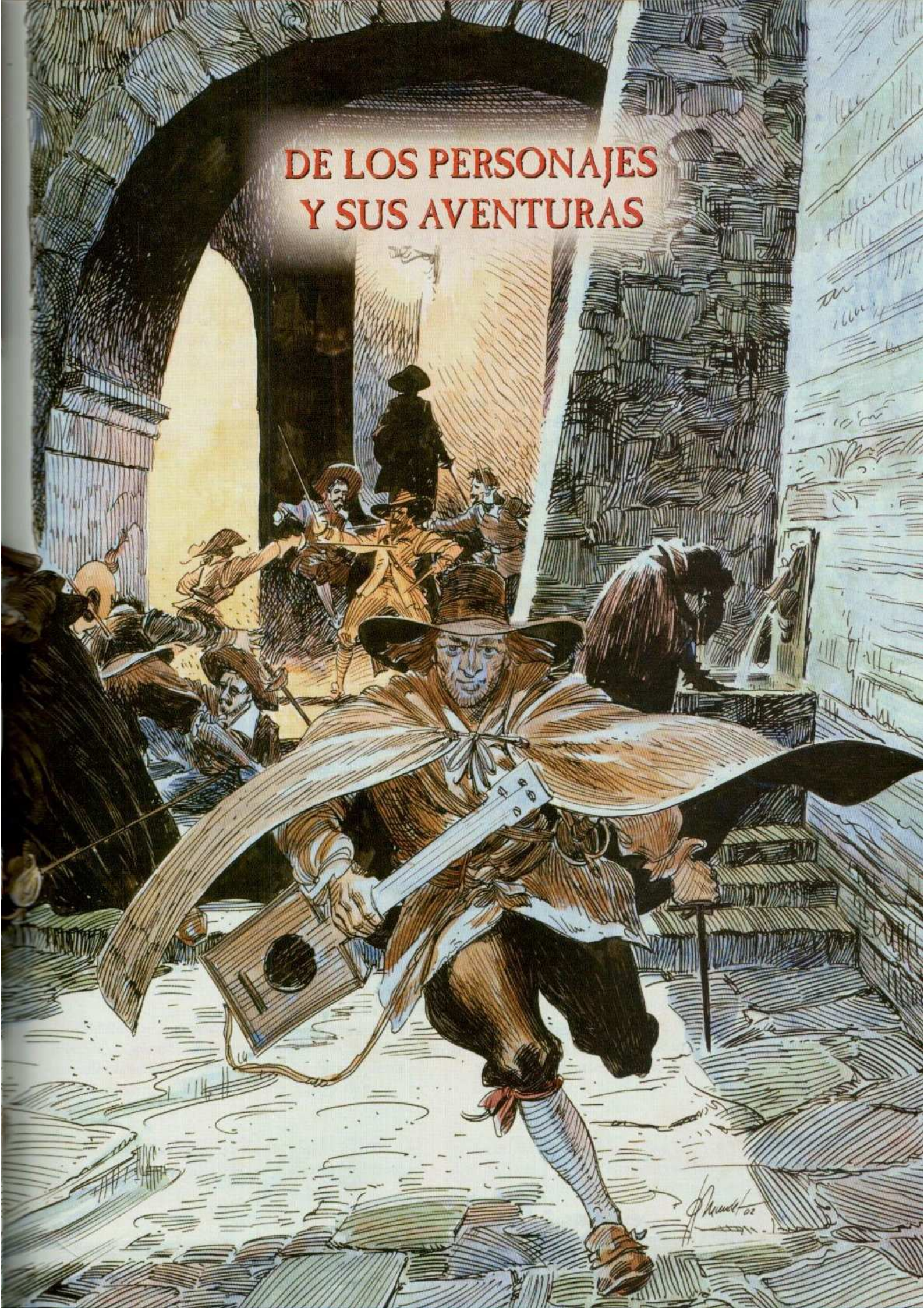
Si los puntos de daño suman el total de los puntos de Bríos o más, el personaje queda gravemente herido e inconsciente.

Con esto ya puedes hacer jugar a tus amigos la aventura *Un asunto de honor*, que está en la pág. 151.
¡Te espero allí!





DE LOS PERSONAJES Y SUS AVENTURAS



LIBRO SEGUNDO

DE LOS PERSONAJES Y SUS AVENTURAS

Donde se recogen todas las normas y reglas que rigen este juego... Y donde se explican de manera amena y divertida para alborozo y regocijo de grandes y pequeños. Como los buenos vinos, ha de paladearse poco a poco y siempre mejor en compañía de amigos.

LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

Hasta los mismísimos dioses comenzaron su labor por la Creación. No podemos ser menos nosotros y es preciso que se nos explique cómo se generan aquellos que van a ser nuestros cuerpos y vestiduras en el apasionante mundo del capitán Alatríste.

EL SISTEMA DE JUEGO

La normativa propiamente dicha, nombre hartito pedantuelo que a nadie ha de asustar: no se trata más que de un texto que explica cómo han de ocurrir las cosas si los jugadores quieren que ocurran... y siempre con una pequeña ayuda de la diosa Suerte.

EL COMBATE

No siendo más que una especialidad de las anteriores reglas, en este capítulo se dice cómo enarbolar un arma cuando la situación lo requiera. Y cómo convertirlo en Destreza Verdadera, o noble arte de la esgrima, si los jugadores se animan a ello.

LA EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES

Si nosotros crecemos y nos desarrollamos con cada nueva experiencia, justo es que también lo hagan nuestros personajes. El lector atento ya habrá intuido que aquí es donde se cuenta cómo hacerlo.



LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

¡Qué injusto es, pensé de pronto, que los seres humanos no puedan llevar la hoja de servicios de su vida escrita en la cara!

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)



Buenos días sean dados a sus vucencias, con su permiso me presentaré: mi nombre es don Pedro Roque Guinart, maestre de campo del Tercio Viejo, acantonado en Nápoles. Eso es lo que soy, que he sido hijo de propietarios ricos, jovenzuelo veleta, bandolero tenido por generoso (y algo de eso hubo, pardiez), leyenda viva entre mis paisanos -los catalanes-, indultado por el propio rey, y amigo de literatos, que Cervantes me honró con su confianza y me inmortalizó en la segunda parte de El Quijote. Supongo que será por todo ello que el escribano que este pliego redacta ha tenido a bien invitarme a que los acompañe por el presente capítulo...

Pasemos pues, que no es de bien nacidos aguardar en la puerta, y mucho hay que hacer y no menos que explicar...

Los personajes de los jugadores (de ahora en adelante, PJs) del Juego de rol del capitán Alatraste están representados por una serie de valores, agrupados en dos tipos:

- Las *características* representan la capacidad física y mental del PJ, al igual que detalles menores, como su aspecto físico, su posición social o su riqueza.
- Las *habilidades* indican lo que se sabe hacer y cómo se es de bueno a la hora de hacerlo.

Opcionalmente, el jugador puede enriquecer a su personaje con *ventajas*, que le dan ciertas virtudes y detalles beneficiosos. Como no todo el monte es orégano, para adquirir ventajas hay que tener *desventajas*. Éstas son puntos oscuros que entorpecerán el buen hacer del PJ... Una manera como otra cualquiera de que éste no sea un tipo sonriente y feliz -como sucede en otros juegos y otros mundos-, sino un tipo marcado por una historia, con sus defectos, como todo hijo de vecino: bebedor y pendenciero, como Quevedo; picado de viruelas, como Gualterio; joven, como Íñigo; o torturado por su pasado, como Alatraste...

Para ilustrar lo presente, nada mejor que empezar por el principio, así que me permito presentarles a Lope de Mendoza, un rufián honorable como tantos otros que hacen y deshacen vidas y entuertos y milagros en esta Villa y Corte de las Españas.

Iremos creando el personaje de Lope a medida que vayamos explicando los distintos pasos de la creación de personajes.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

- **Destreza (D):** representa tanto la habilidad manual como la coordinación. De ella dependen las habilidades físicas, y ayuda a determinar los Reflejos.
- **Espíritu (E):** determina tanto la tenacidad, las ganas de vivir y la firmeza del personaje como sus dotes de observación e intuición y su personalidad y carisma.
- **Fortaleza (F):** indica tanto la fuerza bruta en sí como la resistencia física. Cuanta más Fortaleza se tenga, más daño se podrá hacer empuñando armas o con las manos desnudas. También permite escalar, mover o lanzar objetos pesados y correr si se va cargado, e influye decisivamente en la cantidad de daño que puede soportar el personaje.
- **Ingenio (I):** mide la vivacidad de mente y la capacidad intelectual. Rige las cualidades mentales.

El valor de base de las cuatro características es de 10 (la media humana), y tenemos 6 puntos para repartir entre ellas. El máximo de puntos a añadir en una característica es de 4; y 0 el mínimo, aunque a una (y solamente a una) de las cuatro características podemos sustraerle un -1, lo que la deja en 9, y podremos añadir así ese punto extra a cualquiera de las otras tres. En cualquier caso, 14 es la *puntuación máxima inicial* que se puede tener en una característica.

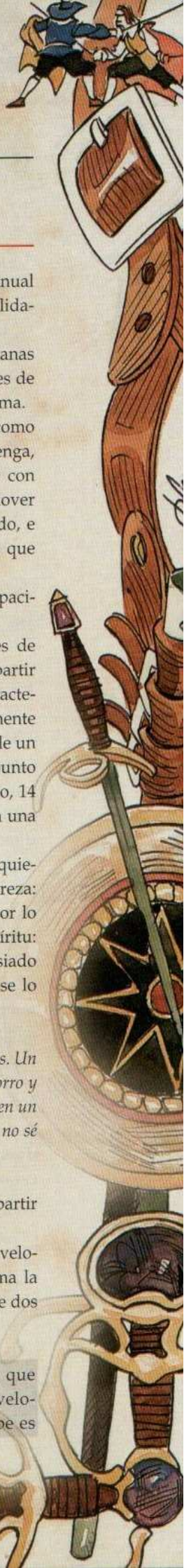
Vamos con los valores iniciales de Lope: su jugador quiere que sea diestro, así que le da un valor alto en Destreza: 14. También quiere que sea tenaz y voluntarioso, por lo que suma los otros dos puntos que le quedan a Espíritu: 12. Por el contrario, no cree que ser fuerte sea demasiado importante, así que resta un punto (Fortaleza 9) y se lo suma a su Ingenio (Ingenio 11).

Conocí a Lope cuando era mochilero en los tercios viejos. Un jovenzuelo rápido como una centella, sano como un cachorro y no muy avisado ni muy lerdito. Un tipo a tener en cuenta en un combate, a fe mía, más dado a las armas que a los latines, no sé si me entendéis...

Las dos características siguientes se calculan a partir de las anteriores:

- **Reflejos (R):** miden la capacidad de reacción, la velocidad y el movimiento. Para calcularlos, se suma la Destreza y el Espíritu, se divide el resultado entre dos y se redondea hacia abajo.

La suma de D + E de Lope es $14 + 12 = 26$, que dividido por 2 es 13. Teniendo en cuenta que la velocidad media de un humano es de 10, nuestro Lope es



capaz de distanciar a la carrera a la mayoría de sus perseguidores...

¿Les he dicho ya que era rápido como una centella?

- **Bríos (B):** determinan la resistencia y vitalidad, así como la capacidad de resistir el daño físico. Si el PJ sufre un envenenamiento, enfermedad o herida, recibirá un número determinado de *puntos de daño* que se restarán al total de sus Bríos. Cuando los puntos de daño recibidos igualan a los Bríos del PJ, éste cae inconsciente. Cualquier herida posterior podrá matarlo... Lo que no deja de ser un momento más o menos triste. Evidentemente, cuanto más altos sean los Bríos, más resistencia tendrá el PJ. Para calcularlos se suma la Fortaleza y el Espíritu, se divide entre dos el resultado y se redondea hacia arriba, al contrario que ocurría con los Reflejos.

La suma de F + E de Lope es: $9 + 12 = 21$, que dividido por 2 es 10,5. Es decir, 11 tras redondear hacia arriba.

HABILIDADES

Como ya se ha dicho, representan lo que el personaje sabe hacer. La mayoría de ellas dependen de las características de Destreza, Ingenio y Espíritu. La característica que rige una habilidad recibe el nombre de "característica directora" (CD) de ésta. Cuando adquiramos una habilidad, ya sea ahora, al crear el personaje, o más adelante, con los puntos de experiencia, el nivel de dicha habilidad se calculará con el valor de la característica de la que depende más un modificador, positivo o negativo.

El jugador deberá elegir una de las siguientes *clases de personaje*, que representan profesiones o arquetipos del mundo del capitán Alatriste. Algunas de ellas obligan a adquirir una ventaja o defecto, pero de ello ya hablaremos más adelante.

Cada clase de personaje (excepto el aventurero) tiene 10 habilidades, algunas obligatorias, otras libres. El jugador pondrá en una de ellas el valor de la característica directora de la habilidad +2, en otras dos el valor de la característica +1, en otras tres el valor sin modificadores y en las cuatro últimas el valor -1.

El personaje tiene...	Con el valor de la...
1 habilidad	CD +2
2 habilidades	CD +1
3 habilidades	CD sin modificar
4 habilidades	CD -1

Si el personaje no escoge la ventaja de Espadachín, tendrá 3 puntos más para gastar en habilidades de combate. Si opta por dicha ventaja, podrá adquirir maniobras de esgrima, pero de esto ya hablaremos en el capítulo *El combate*.

¡No hay que olvidar las habilidades de combate, que no es cuestión de ir muy docto en latines pero sin saber de qué lado se coge la toledana!



LAS HABILIDADES GRATUITAS

Aparte de lo anterior, todos los personajes tienen:

- Pelea, al mismo valor que su Destreza.
- Voluntad, al mismo valor que su Espíritu.
- Saltar, al mismo valor que su Fortaleza.
- Idioma natal, al mismo valor que su Ingenio.
- Correr, al mismo valor que sus Reflejos.
- Esquivar, por la mitad de sus Reflejos, redondeada por exceso (hacia arriba).
- Y, como ya se ha dicho, pueden resistir tantos puntos de daño como su valor en Bríos.

Estas habilidades no pueden subirse normalmente ni ahora, durante la creación del personaje, ni más adelante, con la experiencia. Solamente subirán cuando lo haga su característica directora.

ÁREAS DE HABILIDADES

Las habilidades se dividen en grupos. No todos los personajes, debido a su posición social o a su educación, tienen, de entrada, acceso a la totalidad de ellos. Si en una clase de personaje se dice, simplemente, que tiene una habilidad *libre* (o más), es que puede elegirla de cualquier grupo que quiera. Por el contrario, si se especifica una habilidad (o grupo de ellas), el jugador ha de ceñirse a éstas.

Tabla de habilidades

Habilidades comunes	Juegos de azar	Habla de germanía	Venenos
Armas cortas	Lanzar cuchillo	Ratear	Veterinaria
Armas de fuego	Liderazgo	Recursos	Habilidades militares
Cabalgar	Maña	Sigilo	Armas de asta
Capa	Marinería	Habilidades escolásticas	Armas pesadas
Comerciar	Nadar	Arte	Artillería
Conducir carro	Orientación	Botica	Estrategia
Cultura local	Rastrear	Cirugía	Táctica
Curar	Seducción	Construcción	Habilidades sociales
Charlatanería	Supervivencia	Diagnosticar	Diplomacia
Detectar mentiras	Tregar	Latines	Etiqueta
Esgrima	Habilidades de villanía	Leyes	Idiomas
Fingir	Abrir cerraduras	Medicina	
Interpretación	Artesanía	Navegación	
Intimidación	Callejeo	Teología	

CLASES DE PERSONAJE

ARTISTA



Aquí se engloban el poeta, el escritor, el pintor, el escultor... todos aquellos que, con buena o mala fortuna, intentan abrirse camino en el esquivo mundo de las musas.

Habilidades: Arte (cualquiera de sus especializaciones), Comerciar, Diplomacia, Etiqueta, Latines, Teología y cuatro habilidades libres a elegir.

Obligatorio: ventaja de Letrado.

Ventajas recomendadas: Aliados (patrón) y Sentidos desarrollados.

Desventajas recomendadas: Timidez y Pobreza.

Y aquellos que tuercen el gesto y creen que es profesión de pisaverdes y de aguados, que piensen que Quevedo, además de espía y buen esgrimista, es mejor poeta... ¡y capaz de defender sus sonetos con la punta de la toledana!

AVENTURERO/A



El que se sale de las normas, el que es difícil encasillar en éste o aquél lugar. De pícaro buscavidas a heroico descubridor, ladrón audaz o soldado valiente, muchas veces todo lo anterior, muchas veces nada de eso. Esta profesión tiene dos habilidades menos que las

demás clases, pero a cambio se pueden elegir todas ellas según el capricho del jugador.

Habilidades: ocho habilidades libres, a elegir según la tabla siguiente:

El personaje tiene...	Con el valor de la...
1 habilidad	CD +2
2 habilidades	CD +1
2 habilidades	CD sin modificar
3 habilidades	CD -1

Entre personajes difíciles de encasillar en un sitio o en otro tenemos a Diego Duque de Estrada, duelista pendenciero, soldado laureado, cortesano favorecido, poeta y escritor... entre otras muchas cosas...

BANDOLERO



El bandido rural, el que se echa al monte por necesidad o para ganar un dinero fácil. Muchas veces sus mandos no eran otra cosa que nobles menores que disponían del viejo castillo de sus antepasados como refugio y cierta inmunidad hacia la ley gracias

a los privilegios de su nacimiento. Otras, eran simplemente campesinos desesperados tras una mala cosecha, que no se resignaban a ver cómo su familia se moría de hambre sin más.

Habilidades: Cultura local, Habla de germanía, Intimidación, Rastrear, Sigilo, Supervivencia, Orientación, dos habilidades de armas y una libre a elegir entre comunes, de villanía o militares.



Ventajas recomendadas: Aliados (*contactos, compañero*) y Fuerza de voluntad.

Desventajas recomendadas: Avaricioso, Enemigos y Sanguinario.

Ejemplo claro lo tenéis en mi propia historia, que soy lo que fui, y no lo escondo: Roque Guinart bandido honesto tuvo que ser para convertirse en soldado honrado.

CLÉRIGO



Desde el cura barrigón de misa y tres cenas diarias hasta el ascético dominico, pasando por la novicia, quizá demasiado hermosa, en un convento no tan de clausura como parece...

Habilidades: Cultura local, Curar, Detectar mentiras, Diplomacia, Idioma (*latín*), Latines, Teología y tres habilidades libres a elegir entre comunes, escolásticas o sociales.

Obligatorio: ventaja de Sacerdocio.

Ventajas recomendadas: Carisma y Letrado.

Desventajas recomendadas: Pecadillos y Problemas de peso (*gordo*).

Modelos de ello son sin duda el domine Pérez, el padre jesuita amigo del capitán Alatriste, o Pero Pérez, el cura amigo de El Quijote (el que le quema los libros en el capítulo IV).

CÓMICO



El comediante que se mueve por las tablas de los corrales con la última representación de Lope... o el pobre actorzuelo que le suelta una loa al cura de pueblo a cambio de una sopa de pan.

Habilidades: Charlatanería, Conducir carro, Diplomacia, Fingir, Interpretación, Maña, Recursos y tres habilidades libres a elegir entre comunes, de villanía, escolásticas o sociales.

Ventajas recomendadas: Buena memoria, Carisma y Letrado.

Desventajas recomendadas: Costumbres odiosas y Mala estrella.

De cómicos y cómicas famosos en el reino de los Austrias los hay, y muchos. Está María Inés Calderón, "la Calderona", que dicen los que saben que le hizo un hijo nada menos que nuestro Felipe IV; está Cosme Pérez, llamado sobre las tablas "Juan Rana", y la que fue su pareja artística durante años, Jusepa Vaca.

CORTESANO



El obsequioso cargo de Palacio: algunas veces, el intrigante que maquina traiciones y conspira en la sombra... o el que intenta descubrirlos... De vez en cuando, es todos en uno. Y a veces, no es ninguno de ellos.

Habilidades: Cabalgar, Charlatanería, Detectar mentiras, Diplomacia, Esgrima, Etiqueta, Seducción, Venenos y dos habilidades libres a elegir

Obligatorio: ventaja de Noble.

Ventajas recomendadas: Aliados (*contactos, compañero*), Belleza, Cargo, Favor y Riqueza.

Desventajas recomendadas: Enemigos, Lealtad y Secreto.

Vienen a mi memoria el malogrado conde de Villamediana, asesinado en plena calle, hay quien dice que por orden del conde de Olivares, otro intrigante cortesano. Y tenemos al conde de Guadalmedina, que compró el cargo de Correo Mayor tras el asesinato del de Villamediana...

DUEÑA



Engloba desde la dueña propiamente dicha (la acompañante de la joven señora y guardiana de su honra) hasta la criada personal de la señora o su doncella, y más íntima confidente, la que lleva los billetes con las citas amorosas o le resuelve los lances en los que se ha metido por su mala cabeza. La clase ideal para ser llevada por aquellos y aquellas que quieran llevar un personaje femenino sin perder por ello protagonismo.

Habilidades: Charlatanería, Cultura local, Etiqueta, Curar, Recursos, Sigilo y cuatro habilidades libres a elegir entre comunes, de villanía o sociales.

Obligatorio: desventaja de Lealtad (*hacia su ama*).

Ventajas recomendadas: Aliados (*patrón*), Buena estrella, Carisma y Favor.

Desventajas recomendadas: Pecadillos (*glotonería, lujuria*), Protegidos, Sinceridad, Timidez y Voluntad débil.

Son personajes anónimos que pocas veces aparecen con nombre y apellidos en los lances que protagonizan. Quizá la que más fama haya adquirido sea la francesa Constanza Bonancieux, dama de la reina Ana de Austria, cuya historia no contaremos aquí.

INQUISIDOR



Variante siniestra del clérigo, siempre preocupado en buscar herejías y en exorcizar demonios... con las brasas de la hoguera.

Habilidades: Detectar mentiras, Diplomacia, Etiqueta, Intimidación, Idioma (latín), Latines, Leyes, Teología y dos

habilidades libres a elegir entre comunes, escolásticas o sociales.

Obligatorio: ventaja de Sacerdocio.

Ventajas recomendadas: Cargo, Intuitivo y Letrado.

Desventajas recomendadas: Intolerante.

Dejando aparte los grandes inquisidores del pasado, como Diego de Deza o Torquemada, actualmente corre por la Villa un hombre que es el terror de judaizantes y herejes: fray Emilio de Bocanegra.

MÉDICO



El docto galeno de la corte o el simple sangrador, sacamuelas y barbero... Que todo es cuestión de oficio...

Habilidades: Botica, Cirugía, Curar, Diagnosticar, Latines, Medicina, Veneno, Veterinaria y dos habilidades

libres a elegir entre comunes, escolásticas, militares o sociales.

Ventajas recomendadas: Favor, Intuitivo, Letrado y Sentido común.

Desventajas recomendadas: Edad (vejez), Sinceridad, Timidez y Vulnerable al dolor.

Parece oficio para hombres tranquilos, pero convendría no fiarse... Que uno de los más fieros piratas de todos los tiempos, el capitán Peter Blood, empezó su triste carrera atendiendo a un herido que resultó ser un traidor a su rey.

PÍCARO



El que vive de su ingenio, un poco ladrón, un poco embaucador y un mucho buscavidas. Lo mismo hace desaparecer una bolsa que un virgo, siempre estará a la hora de la recompensa (sea o no merecida), pero nunca a la del castigo...

Habilidades: Abrir cerraduras, Callejeo, Charlatanería, Fingir, Habla de germanía,

Juegos de azar, Recursos, Ratear y dos habilidades libres a elegir entre comunes y de villanía.

Obligatorio: desventaja de Villano.

Ventajas recomendadas: Agilidad, Aliados (contactos, amigos), Buena estrella y Favor.

Desventajas recomendadas: Borracho, Cobardía, Enemigos y Pobreza.

En nuestra literatura, el insigne Cervantes ha retratado a Rinconete y Cortadillo como pícaros ejemplares, y corre una obrilla anónima sobre un tal Lázaro de Tormes que se ajusta como anillo al dedo a la descripción...

SOLDADO



«El que ejerce la profesión de los hombres honrados», según soneto de Calderón. El que sirve (o ha servido) al rey... muchas veces a cambio de cicatrices en el cuerpo y la bolsa llena... de agujeros.

Habilidades: Cabalgar, Curar, Liderazgo, Maña, Sigilo, Táctica y dos habilidades de armas y dos libres a elegir

Ventajas recomendadas: Cargo, Espadachín, Favor, Fuerza de voluntad e Iniciativa.

Desventajas recomendadas: Borracho, Defecto físico, Enemigos, Honor, Lealtad y Pobreza.

Soldados viejos, los hay tantos... Sebastián Copons, los hermanos Olivares, el mallorquín Llop, el gallego Rivas, el vizcaíno Mendieta y, por supuesto, el capitán Alatríste.

TAPADA



La dama misteriosa por excelencia. La mujer de mano de hierro con guante de seda, a menudo viuda, con suficiente estatus económico y fortaleza de carácter para imponer su voluntad de mujer en un mundo de hombres. Espía, intrigante, cortesana o, simplemente, una

mujer con lo que hay que tener.

Habilidades: Armas de fuego (pistola), Charlatanería, Detectar mentiras, Etiqueta, Fingir, Seducción, Sigilo, Venenos y dos habilidades libres a elegir entre comunes, de villanía, escolásticas o sociales.

Obligatorio: desventaja de Secreto.

Ventajas recomendadas: Aliados (compañero), Belleza, Buena memoria, Carisma, Noble, Riqueza y Sentido común.

Desventajas recomendadas: Enemigos, Lealtad, Protegidos y Vulnerable al dolor.



Y no piensen en esa hereje llamada Milady de Winter, que estaba yo pensando en la princesa de Éboli.

VALENTÓN



Es la espada a sueldo, el matón que por unas monedas deja chirlos en la cara o tres cuartas de su acero en el pecho de un galanteador inoportuno.

Habilidades: Callejeo, Cultura Local, Habla de germanía, Intimidación, Juegos de azar, Sigilo, dos habilidades de armas a elegir y dos libres a hacer lo propio entre comunes y de villanía.

Obligatorio: desventaja de Villano.

Ventajas recomendadas: Aliados (contactos, patrones), Ambidextro, Espadachín, Iniciativa, Resistencia física y Sentidos desarrollados.

Desventajas recomendadas: Avaricioso, Cobarde, Costumbres odiosas, Enemigos y Sanguinario.

Volviendo a los conocidos de Alatraste, no puedo evitar pensar en Bartolo Cagafuego, hombre de la carda, compañero de cárcel, miserias y lances a cuchilladas del capitán...

En el caso de Lope, desde el principio hemos tenido muy claro que queríamos hacer de él un soldado. Así que elegimos esa clase de personaje y repartimos los puntos como sigue:

Cabalgar	(Destreza)	14	(+0)	14
Idioma (italiano)	(Ingenio)	11	(-1)	10
Liderazgo	(Espíritu)	12	(+0)	12
Maña	(Destreza)	14	(-1)	13
Curar	(Ingenio)	11	(-1)	10
Sigilo	(Destreza)	14	(+1)	15
Táctica	(Ingenio)	11	(-1)	10
Armas de fuego	(Destreza)	14	(+1)	15
Esgrima	(Destreza)	14	(+2)	16
Habilidad libre:				
Abrir cerraduras	(Destreza)	14	(+0)	14

SOBRE LAS HABILIDADES LIBRES

La razón de ser de las habilidades "libres" está en que, en el mundo de Alatraste, muchas veces las gentes empiezan con un oficio y terminan con otro (miren si no mi curiosa biografía). Tampoco hay que limitarse a las clases de personaje que tan torpemente ha pergeñado aquí el chupatintas que esto emborriona.

Los jugadores, con el permiso de su Narrador, pueden crear nuevas clases de personaje según su criterio o su capricho, siempre que respeten la limitación de no tener, inicialmente, más de 10 habilidades entre obligatorias y libres.

SOBRE LOS PERSONAJES FEMENINOS

El juego de rol del capitán Alatraste pretende ser un juego más o menos histórico. Eso quiere decir que no se van a ver en él a mujeres con botas terciadas y toledana en mano buscando jarana por las calles de Madrid. Si quieres eso, te has equivocado de juego... De los doce tipos de personaje, cuatro pueden ser llevados por mujeres sin problemas (clérigo [monja], cortesana, cómica y pícara) y dos están pensados exclusivamente para ellas (dueña y tapada). Para jugar los otros, un PJ femenino deberá tener la ventaja de Aliados y crear un seguidor masculino que sea su protector en este mundo de "machos"...

A no ser que prefiera recurrir al viejo recurso de hacerse pasar por hombre. Ejemplos no faltan, tanto históricos (Catalina de Erauso, "la Monja Alférez") como ficticios. El teatro de la época usa ese recurso numerosas veces: en las tablas es frecuente ver cómo personajes femeninos se disfrazan de hidalgos (*Don Gil de las Calzas Verdes*, *El anzuelo de Fenisa*, *Los bandos de Sena*), soldados (*La serrana del Tormes*), aldeanos (*El molino*), criados (*El lacayo fingido*). Hasta el conde de



Luisa Expósito (Nuño de Calatrava), Aventurera

Villamediana gustaba de hacerse acompañar, en sus correrías nocturnas por mandrachos y mancebías, por la hija de unos labriegos de sus pagos convenientemente disfrazada de paje... Sin embargo, que sea posible no quiere decir que lo tengan fácil (véase *Las armas y las mujeres* en el capítulo *El combate*).



VENTAJAS Y DESVENTAJAS (REGLA OPCIONAL)

Salvo en determinadas clases de personaje, no es obligatorio adquirir ni ventajas ni desventajas, pero no deja de ser una manera divertida de personalizar los diferentes personajes, aunque pertenezcan a la misma clase.

Las ventajas y desventajas recomendadas en las clases de personajes pretenden ser una guía para ayudar a los jugadores indecisos o con poca experiencia, y como tal deben ser tomadas, nunca como obligación. Que en la variedad está el gusto, y a nadie le gusta que su personaje sea exactamente igual al de su compañero cuando está la posibilidad de personalizarlo a su gusto.

Se pueden gastar hasta 6 puntos en ventajas. Estos puntos, lamentablemente, se obtienen adquiriendo desventajas. Cada una de las desventajas resta cierto número de puntos negativos (de -1 a -6), puntos que, como ya se ha dicho, serán los que gastaremos en ventajas, que cuestan, a su vez, entre 1 y 6 puntos cada una. Para saber los puntos que da o quita cada una, consulta las listas que se proporcionan a continuación. Lo del límite de los seis puntos es, más que nada, para evitar que las partidas se conviertan en una tragicomedia de Lope (en sus días malos)... Que bien está tener algún que otro defectillo, pero exagerados hay que con tal de ser diestros en la espada se harían cojos, sordos, mancos y hasta ciegos.

Excepto las que van por niveles, solamente se puede escoger una vez una misma ventaja o desventaja. Es decir, no se puede poner dos veces Letrado para ser mucho más culto de lo normal, ni dos veces Sinceridad. Por el contrario, sí que se puede tener más de un Favor a cuenta, a costa del mismo PNJ o de varios, así como más de un Enemigo (si es que se tienen arrestos para ello).

Hay ventajas y desventajas que son excluyentes una de la otra. Por ejemplo, no se puede escoger a la vez Fuerza de voluntad y Voluntad débil o Nobleza y Villano. Simplemente, hay que aplicar el sentido común y, en caso de duda, el Narrador tiene siempre la última palabra.

Algunas ventajas y desventajas tienen como *prerrequisito* otras previas. Ello quiere decir que no se pueden adquirir éstas sin haber adquirido primero las que son consideradas prerrequisitos.

Ventajas

Ventajas de 1 punto

Aliados
Belleza
Cargo
Carisma
Clases de esgrima
Don de lenguas
Empatía con los animales
Favor
Fuerza de voluntad
Nobleza
Resistencia física
Salud de hierro
Sentido de la orientación
Sentidos desarrollados

Ventajas de 2 puntos

Agilidad
Aliados
Ambidextro
Buena reputación
Cargo
Favor
Habilidad extra
Letrado
Nobleza
Resistencia física
Sacerdocio
Salud de hierro
Sentido común

Ventajas de 3 puntos

Aliados
Belleza
Buena estrella
Cargo
Espadachín
Favor
Intuitivo
Iniciativa
Nobleza
Riqueza
Salud de hierro

Ventajas de 4 puntos

Aliados
Cargo
Nobleza

Ventajas de 5 puntos

Aliados
Belleza
Buena memoria

Ventajas de 6 puntos

Aliados
Riqueza



Desventajas

Desventajas de -1 punto

Costumbres odiosas
Deuda de honor
Edad
Enemigos
Fealdad
Intolerante
Inútil
Lealtad
Pecadillos
Problemas de peso
Secreto
Sinceridad
Timidez
Villano
Voluntad débil

Desventajas de -2 puntos

Avaricioso
Cobardía
Costumbres odiosas
Defecto físico
Enemigos
Fealdad
Honor
Impulsivo
Intolerante
Lealtad
Mala estrella
Mala reputación
Pecadillos
Pobreza
Sanguinario
Secreto

Timidez

Villano
Vulnerable al dolor

Desventajas de -3 puntos

Avaricioso
Borracho
Costumbres odiosas
Defecto físico
Edad
Lealtad
Pecadillos
Pobreza
Protegidos
Timidez
Villano

Desventajas de -4 puntos

Enemigos
Fealdad
Secreto
Villano

Desventajas de -5 puntos

Pobreza

Desventajas de -6 puntos

Edad
Secreto

VENTAJAS

Agilidad (2 puntos)

Esta ventaja permite retorcer el cuerpo para colarse entre los barrotes estrechos de una ventana, contorsionarse para liberarse de ataduras, saltar, trepar por rocas o muros... En términos de juego, se obtiene una bonificación de +3 a todo lo anterior y un +1 a los Reflejos.

[...] con mi daga entre los dientes trepaba como una ardilla por un montante del puente levadizo...

(Arturo Pérez-Reverte: *El sol de Breda*)

Aliados (de 1 a 6 puntos)

No se puede vivir solo, hay que tener amigos. A diferencia de la vida real, este juego te permite comprarlos. Se distinguen tres tipos básicos de Aliados:

- **Contactos:** individuos que suelen poseer información sobre un ámbito determinado.
- **Amigos:** gente en la que puedes confiar si estás en un apuro.
- **Patrones:** personalidades influyentes en su entorno que pueden proteger al personaje de sus enemigos o darle trabajo ocasionalmente. (Respecto a estos, véase también el apartado *Amos* en el capítulo *La evolución de los personajes*).

Nada impide que un patrón o un contacto sea, además, amigo del personaje, siempre que el jugador gaste los puntos correspondientes. También habrá que determinar la posición social del PNJ en cuestión, ya que delimita su esfera de influencia. Para todo ello, el jugador tendrá en cuenta el siguiente baremo:

Tipo de aliado	Puntos
Contacto	1
Amigo	2
Patrón	4
Villano	0
Hidalgo	2
Noble	4
Compañero	Coste x 3

El dueño de un mesón de mala muerte que no sienta una simpatía especial por el personaje, pero que esté dispuesto a darle algo de información de cuando en cuando, cuesta solamente 1 punto (*contacto + villano*). Un valentón con contactos en los bajos fondos al que el personaje le hubiera salvado la vida, y con quien se pudiera contar, vale 3 puntos (*contacto + amigo + villano*). Un noble bien situado en la Corte, que sabe quién entra y quién sale de las losas de Palacio, con cierta amistad personal hacia el personaje y que además tenga suficiente poder para ampararlo bajo su vera cuando vienen mal dadas, costaría 11 puntos (*contacto + amigo + patrón + noble*). El jugador no puede adquirirlo ahora, pero ya tendrá tiempo, a lo largo de las aventuras, si acumula suficiente experiencia (véase el capítulo *La evolución de los personajes*).

Convendría que los jugadores no se llevaran a engaño, que un *contacto* o un *patrón* que no sean además *amigos* actuarán pensando primero en su propio interés y beneficio, y no se arriesgarán más de lo necesario, que puestos a elegir, le tienen más cariño a su pellejo que al del personaje.

Los *amigos* hacen su vida y, aunque acuden en ayuda del personaje si éste los reclama con suficiente antelación,

no están disponibles siempre. En caso de una petición de ayuda urgente, el jugador deberá tirar por Suerte para ver si el mensaje es recibido a tiempo (véase el apartado *La Suerte* en el capítulo *El sistema de juego*).

En el caso de que el jugador desee que su personaje tenga un *amigo* (no un contacto ni patrón) que esté permanentemente con él y lo siga hasta el mismo infierno si hace falta, el coste del PNJ se triplica. En ese caso, el amigo vive con el personaje, en calidad de criado, pariente o simplemente protector, y lo acompaña a todas partes. En términos de juego, llamaremos a estos PNJs *compañeros*.

Los personajes femeninos, o los que tengan serias desventajas (edad, incapacidad física, etc.) que les impidan jugar al 100% las situaciones aventureras del capitán Alatríste, harían bien en adquirir un compañero que les cubriera las espaldas en caso de necesidad.

Nótese que, de salida, los puntos solamente alcanzan para un compañero de origen villano, es decir, el socorrido criado de tantas y tantas novelas de aventuras.

Un compañero se crea como si fuera un PJ pero *sólo con 4 puntos* para las características básicas y con *cinco habilidades* al mismo nivel que la característica directora. No pueden adquirirse ni ventajas ni desventajas, salvo la de Lealtad -hacia el PJ- que viene de regalo. En caso de muerte, el Narrador tendrá en cuenta si el compañero murió por simple accidente o mala suerte o, por el contrario, por la desidia del jugador. En el primer caso, le concederá otro compañero cuando la situación de la campaña lo permita. En el segundo caso, no estaría de más castigar al jugador con un par de sesiones sin "guardaespaldas", para que aprenda a valorarlos...

Salvo en estos casos concretos, no es necesario definir todas las características y habilidades de los Aliados, a no ser que se vuelvan muy importantes para el grupo o el personaje.



Álvaro Luis Gonzaga de la Marca, conde de Guadalmedina

Hablar de amistad sería excesivo para definir la relación entre Guadalmedina y el antiguo soldado; pero sí podríamos hablar de mutua consideración, en los límites de cada cual.

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

Ambidextro (2 puntos)

El personaje usa ambas manos con la misma facilidad, y evita así tener la penalización de -3 a la Destreza por usar la mano torpe.

Tenía mucha destreza a la hora de tirar de espada, y manejaba mejor, con el disimulo de la zurda, esa daga estrecha y larga llamada por algunos vizcaína.

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

Belleza (1, 3 o 5 puntos)

Tener el rostro agraciado es importante a la hora de relacionarse con los demás... En especial si los demás son del sexo opuesto. En términos de juego, influye directamente en una característica menor llamada Apariencia (véase *Características menores* al final del presente capítulo).

- *Atractivo* (1 punto): persona bien parecida, +1 a la Apariencia.
- *Guapo* (3 puntos): +2 a la Apariencia con los de su mismo sexo, +4 a la Apariencia con los de sexo opuesto.
- *Muy guapo* (5 puntos): una auténtica belleza, +2 a la Apariencia entre miembros de su mismo sexo (a no ser que vean en el PJ un rival; en ese caso, -2) y +6 a la Apariencia entre los miembros del sexo opuesto.

Buena memoria (5 puntos)

El personaje es capaz de recordar lo básico de todo aquello a lo que presta atención. En términos de juego, el personaje tiene un +1 extra en todas las habilidades dependientes del Ingenio. Además, en las partidas, el Narrador puede hacer (a petición del jugador o por iniciativa propia) tiradas ocultas contra el Espíritu del personaje para que éste recuerde un detalle concreto visto u oído anteriormente. Sobre las tiradas ocultas, y otras lindezas por el estilo, consúltase el capítulo *La guía del Narrador*.

Buena reputación (2 puntos)

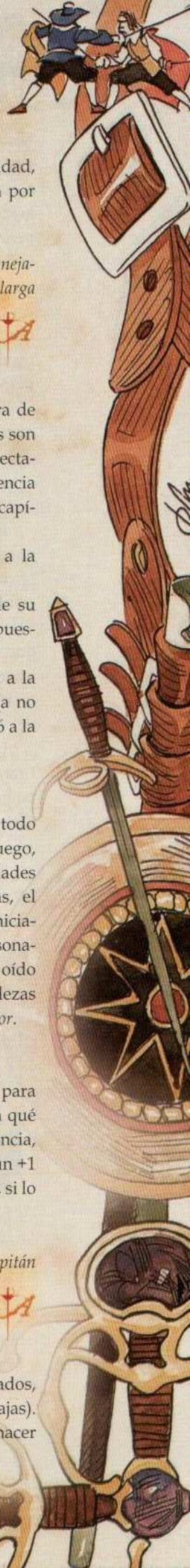
El personaje tiene cierta "fama", para bien o para mal. El jugador habrá de especificar exactamente en qué consiste, y en qué ambiente es conocido (delincuencia, milicia, la Corte, etc.). En términos de juego, ello da un +1 a su Apariencia en dicho ambiente. El jugador puede, si lo desea, darle un mote o apodo a su personaje.

-Sé cómo os llaman -lo interrumpió el otro-. Sois ese capitán de pastel que se da un título que no tiene.

(Arturo Pérez-Reverte: *El sol de Breda*)

Buena estrella (3 puntos)

Hay gente que nace con estrella (y otros, estrellados, pero de esos ya hablaremos a la hora de las desventajas). Una vez por sesión de juego, el jugador puede hacer



hasta tres tiradas por una sola acción y elegir la mejor de ellas. O bien, si un PNJ ataca al personaje o quiere llevar a cabo una acción perjudicial para los intereses de éste, el jugador puede optar por hacerle tirar tres veces y elegir el peor resultado que obtenga. Por último, si es el Narrador el que tiene que tirar para determinar la posibilidad de que suceda algo bueno o malo para el personaje, se puede usar la característica de Suerte para obligarle a hacer esas tres tiradas, al igual que en los casos anteriores: el mejor resultado para lo que le favorezca, el peor para lo que le perjudique.

La estrella de uno no puede compartirse, ni mucho menos regalarse, a diferencia de otros juegos de rol en los que sí existe esta posibilidad.

Cargo (de 1 a 4 puntos)

Esta ventaja permite iniciar el juego con un cargo o puesto de trabajo. Dependerá, en concreto, del tipo de oficio o medio "profesional" que elija, así como de los puntos que se gaste. Consúltese las tablas de *Ocupaciones* del capítulo *La evolución de los personajes*. Así, un soldado que se gaste 2 puntos será un simple cabo de escuadra, mientras que un cómico será el tercer o cuarto actor de una farándula. El clérigo que quiera tener esta ventaja debe haber elegido antes la de Sacerdocio.

Un personaje puede tener una profesión, "para ir tirando", independiente de la clase de personaje que tenga. Que hay que comer y, a ser posible, todos los días...

Todos eran fogueros y conocedores de su oficio; y tal vez por ello, [...] una suerte de acuerdo tácito atribuía la autoridad a Diego Alatríste.

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda)

Carisma (1 punto por nivel)

Habilidad natural para influir en los demás. Es difícil de explicar: o se tiene o no se tiene. A veces puede definirse como producido por modales exquisitos, buen aspecto, acciones inteligentes... y a veces no es nada de eso, y la gente se pregunta (en sus momentos de lucidez) por qué seguirían a "ése" hasta la muerte si fuera necesario. Sea como fuere, esta ventaja da un +1 por cada nivel adquirido en ella a la Apariencia.



Diego Alatríste y Tenorio

Ésa era una de las virtudes de Diego Alatríste: podía hacer amigos hasta en el infierno.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatríste)

Clases de esgrima (1 punto)

Prerrequisito: Espadachín.

Cada punto gastado en esta ventaja puede ser utilizado para aprender *maniobras de esgrima* especiales (véase el apartado correspondiente en el capítulo *El combate*). Se tiene que haber adquirido previamente la ventaja de Espadachín para poder obtener esta ventaja.

Don de lenguas (1 punto)

Facilidad natural para aprender lenguas extranjeras. En términos de juego, cada vez que el personaje quiera aprender un idioma, suma +2 para ello. (Consúltese la descripción de la habilidad *Idioma* en el capítulo *El sistema de juego*).

Alatríste vio sonreír a Guadalupe, que además del francés y el latín hablaba la parla de los herejes...

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatríste)

Empatía con los animales (1 punto)

Al personaje le gustan los animales, y a los animales les gusta éste. Por norma, no le atacarán a no ser que sean provocados o estén adiestrados para ello. En contrapartida, el personaje no matará a un animal sin tener una razón muy buena para ello (sí: cazar para comer es una buena razón; cazar como deporte, no).

En términos de juego, esta ventaja da:

- +4 a las habilidades relacionadas con animales (Caballar, Veterinaria...).
- +3 a encontrar presas en una cacería.

Espadachín (3 puntos)

Ventaja solamente aplicable para los que usen la habilidad de Esgrima. El personaje ha recibido clases de esgrima como Dios y el acero mandan. Ya sea de un belloco en las trincheras, o de un lindo pisaverde en los salones elegantes, el hecho es que ha aprendido, y bien.

En términos de juego, el personaje puede utilizar *maniobras de esgrima* (véase el capítulo *El combate*).



Luis Pacheco de Narváez

Además, el personaje sabe suficiente esgrima para reconocer el estilo de lucha que está usando el contrincante y anticiparse al siguiente golpe de éste. A efectos de juego, tiene +1 a la defensa (sea la que sea) a partir del segundo turno de combate contra un mismo oponente.

El capitán le había atravesado el cuello con una estocada sencilla de círculo entero cuando el jovenzuelo aún intentaba acomodarse de modo airoso en guardia, recto el compás y ademán compuesto, intentando desesperadamente recordar las enseñanzas elegantes de su maestro de esgrima...

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste) 

Favor (1, 2 o 3 puntos)

"Alguien" está en deuda con el personaje, debido a que en el pasado le salvó la vida, le hizo un servicio especial o simplemente lo ayudó en un momento de necesidad. Así que, en cualquier momento, el personaje puede pedirle un favor a cambio (y solamente uno). El coste de esta ventaja depende de la posición social del PNJ en cuestión: 1 si es un villano, 2 si es un hidalgo y 3 si es un noble con título. Este valor puede alterarse, a criterio del Narrador, debido a la influencia del PNJ (o a la falta de la misma).

Si el que debe un favor es villano, pero cuevachuelista de Palacio, y por ende el que pone las estampillas en documentos oficiales y memoriales (y puede traspapelar alguno, o colocarlo encima de la pila), el precio de la ventaja bien podría ser de 2 en lugar de 1. Por el contrario, un favor a un noble arruinado que poca cosa más le queda que el nombre, apenas valdría 2 puntos en lugar de 3. Como el lector habrá visto, es una ventaja muy parecida a la de Aliados, con la diferencia de que es más barata, ya que solamente puede usarse una vez.

Fuerza de voluntad (1 punto por nivel)

Esta ventaja concede la capacidad para mantener el tipo, la calma y lo que haga falta en momentos de tensión, así como la tozudez suficiente para resistirse a los intentos de manipulación por las buenas o por las malas. En términos de juego, el personaje sumará tantos puntos como gaste en esta ventaja a su Voluntad, independientemente de su valor en Espíritu.

El capitán volvióse despacio, muy sereno, con aquella calma glacial que quienes lo conocían bien consideraban pregón de que eran aconsejables tres pasos atrás y precaver la herreruza.

(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre) 

Habilidad extra (2 puntos)

Con esta ventaja se puede elegir una habilidad adicional a un valor de su característica directora +1 (CD+1).

Iniciativa (3 puntos)

Rara vez pillan desprevenido al que tiene esta ventaja; y, cuando lo hacen, suele ser por poco tiempo. Suma un +1 a cualquier defensa y un +1 a sus Reflejos.

Detrás de las sombras que me cercaban sonó un pistoletazo [...] espadas en mano cerraban sobre nosotros como si salieran de las entrañas de la tierra...

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del Rey) 

Intuitivo (3 puntos)

Gran conocedor del alma humana, el personaje que posea esta ventaja puede exigir de su Narrador una tirada oculta contra su Espíritu cuando se encuentre con alguien por primera vez, o al topar con un conocido tras una larga ausencia. Este talento permite identificar impostores, determinar la auténtica lealtad de los PNJs, descubrir si alguien es sincero o no... Claro que, al ser la tirada oculta (véase *La guía del Narrador*), convendría no fiarse demasiado de ese don... Que las malas tiradas pueden hacer que el perverso Narrador diga exactamente lo contrario de lo que en verdad es...

Esta ventaja da un modificador de +3 a la hora de ver a la gente tal y como es realmente. (Véase *Apariencia* en el capítulo *El sistema de juego*).

Aquella fue la primera vez que Alatriste vio sonreír a Gualterio Malatesta [...] el capitán me contaría más tarde que, en el mismo instante, su pensamiento fue que si alguna vez alguien le dirigía una sonrisa como aquella en un callejón solitario, no se la haría repetir dos veces antes de echar mano a la blanca y desenvainar como un rayo...

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste) 

Letrado (2 puntos)

En términos de juego, se supone que todo personaje sabe leer, más o menos a duras penas, cualquier texto sencillo escrito en una lengua que sepa hablar. Ser Letrado supone, por el contrario, que se lee y escribe correctamente todo tipo de texto en un idioma que se sepa hablar, evidentemente respetando el nivel que se tenga en hablar dicho idioma.

Además, adquirir esta ventaja es la única manera de tener un nivel por defecto en todas las habilidades escolares (véase el apartado *Habilidades* en el capítulo *El sistema de juego*).

Yo estaba sentado en un taburete cerca de la puerta, haciendo prácticas de caligrafía con una pluma de ave, un tintero y una resma de papel...

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste) 



Nobleza (1, 2, 3 o 4 puntos)

Tener una posición social superior a la de hidalgo es una ventaja a tener muy en cuenta en la España del Siglo de Oro, donde el nacimiento es más importante que las aptitudes intrínsecas de cada individuo.

Puntos	Posición social	Estatus social
1	5	Hidalgo escudero de casa noble (a determinar).
2	6	Caballero de orden militar (Santiago, Alcántara o Calatrava).
3	7	Señor con casa solariega.
4	8	Señor con mayorazgo (casa y tierras, rentables o no).



Conde de Gondomar

Los hidalgos escuderos, ya que me preguntan, son nobles menores al servicio de casas nobiliarias importantes (o por lo menos con cierto renombre). Una señora de bien no podría salir a la calle si no lo hace acompañada, y mucho mejor por un escudero capaz de defenderla con su espada, que no por un simple criado, que a buen seguro saldrá corriendo si vinieran mal dadas. Un escudero puede ser también guardaespaldas o protector de su señor, sus hijos y demás familia. Un hombre de confianza, en suma, con quien se puede contar... y que a menudo cobra por sus servicios solamente techo, cama, comida y vestido.

Resistencia física (1 o 2 puntos)

Aunque no sea especialmente corpulento, el personaje tiene una constitución francamente envidiable (tanto más cuantos más puntos se gaste el jugador):

- **Cabeza dura** (1 punto): desconoce el significado del término "dolor de cabeza". El personaje puede pillar todas las borracheras que quiera, pero a la mañana siguiente estará fresco como una rosa, sin notar la más mínima molestia (vamos, que es inmune a las resacas). Esto también se aplica en el caso de que haya sido drogado o quede inconsciente a causa de un golpe.
- **Resistencia al dolor** (2 puntos): las heridas le afectan, pero parece que no le duelen tanto como a los demás. En caso de resultar herido, el personaje no sufre la penalización a su Velocidad (véanse *Heridas y muerte* en el capítulo *El combate*). Del mismo modo, el Narrador puede permitirle realizar una tirada de Voluntad con una bonificación de +3 para soportar el dolor en cualquier situación; como, por ejemplo, en caso de tortura (o para ver si cae, de llegar a puntos de Bríos negativos).

Se debatía sin resignarse a morir, el hideputa, y yo me debía con él. Teniéndolo siempre sujeto con la zurda, afirmé bien la daga de misericordia en la diestra y dile tres lindas puñaladas con mucho brío en las costillas; pero apechugaba tan de cerca que las tres resbalaron sobre el colete de cuero...

(Arturo Pérez-Reverte: *El sol de Breda*)

Riqueza (3 o 6 puntos)



El nivel de riqueza influye directamente en las posesiones iniciales del personaje. Según qué posición social está obligada a llevar determinado tren de vida... o al menos a aparentarlo. (Consúltense *Gastos y rentas* en el capítulo *La Evolución de los personajes* y *Posesiones iniciales* en los *Apéndices*).

Puntos	Estatus económico	Nivel de riqueza
3	Acomodado	5
6	Acaudalado	6

Sacerdocio (2 puntos)

El personaje es sacerdote de la religión católica, apostólica y romana. Aparte de ser ventaja imprescindible para los que quieran seguir la profesión de clérigo, concede una serie de ventajas nada desdeñables: un sacerdote ordenado según los cánones no puede ser juzgado por las autoridades seculares, sino por las clericales. Goza de derecho de asilo y alojamiento en parroquias, monasterios y demás edificios eclesiásticos. Del mismo modo, el sacerdote que actúe y vista como tal tiene una bonificación de +3 a su Apariencia cuando se dirija a miembros de su religión más o menos temerosos de Dios.

Salud de hierro (1, 2 o 3 puntos)

El cuerpo del personaje es especialmente saludable. ¿Hasta qué extremo? Depende de los puntos que el jugador se gaste. Además, para adquirir niveles altos de esta ventaja, hay que tener unos mínimos en Bríos:

- 1 punto: *resistencia natural* a las enfermedades. +8 a las tiradas de Bríos contra virus, parásitos e infecciones varias.
- 2 puntos (Bríos 10 o más): además de lo anterior, el personaje se *recupera con rapidez* de cualquier tipo de heridas. A la hora de hacer tiradas para recuperar Bríos o para sobreponerse a heridas especialmente graves, se tiene una bonificación de +5 a la tirada de Bríos. (Véase *Heridas, enfermedades y curación* en el capítulo *La evolución de los personajes*). Esta ventaja no funciona a la hora de evitar quedarse aturdido.
- 3 puntos (Bríos 12 o más): el personaje es *inmune*, pura y simplemente, a las infecciones y enfermedades (no a los venenos, obviamente).

Sentido común (2 puntos)

Ya se sabe, "el menos común de los sentidos"... Cuando el jugador vaya a hacer que su personaje realice una acción que a juicio del Narrador es pura y simplemente estúpida... alocada, tirará contra el Ingenio del personaje, y le hará reflexionar al respecto si saca la tirada. Esta ventaja es muy útil para jugadores jóvenes, impulsivos y/o inexpertos.

Sentido de la orientación (1 punto)

El personaje sabe decir en todo momento donde está el Norte, ya sea al raso o bajo techado, sobre la tierra, bajo ella o en el mar. Del mismo modo, sabe encontrar el camino ya recorrido anteriormente, aunque hayan pasado meses y sea confuso seguir la senda. Además, esta ventaja da una bonificación de +3 a la habilidad de Navegación.

Sentidos desarrollados (1 punto)

El personaje puede tener especialmente desarrollado uno o varios de los cinco sentidos (*vista, oído, tacto, gusto y olfato*). Cada uno de ellos se adquiere por separado, excepto *gusto y olfato*, que se consideran sentidos "menores" a nivel de efectos en el juego y se obtienen juntos.

Esta ventaja otorga un +3 que se aplica a la tirada que corresponda (*visión, audición, etc.*) cuando el personaje la utilice. Esta bonificación también se aplica si es el Narrador el que tira para decidir si el personaje detecta o no algo determinado. En el caso del tacto, la bonificación se aplicará a las acciones especialmente sutiles (como, por ejemplo, Abrir cerraduras) o que se realicen a ciegas (teniendo en cuenta que ya será, de entrada, una acción difícil, véase *El sistema de juego*).

Iba a hacer la descubierta cuando, por una de esas inspiraciones a las que a veces debemos la vida, advertí un movimiento algo más lejos...

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste) 

DESVENTAJAS

Avaricioso (-2 o -3 puntos)

Al personaje con esta desventaja le cuesta muchísimo gastar dinero (de hecho, tiene que conseguir una tirada de Voluntad para hacerlo) y, si no hay más remedio, intentará comprar lo más barato y regatear lo máximo posible. Si se trata de desembolsar cantidades grandes, a la tirada se añade una penalización de -5 (o más, según la cantidad). En caso de fallar la tirada, el personaje se negará a hacer el gasto y, si no tiene más remedio que hacerlo, regateará y se quejará hasta ser más pesado que un dolor de muelas.

Con -3 puntos, el personaje es, además, *codicioso*. Aparte de no querer gastar, quiere atesorar la mayor cantidad de dinero posible. Esto hace que sea especialmente sensible a los sobornos o a la posibilidad de ganar

dinero fácil (aunque sea de manera dudosamente legal). Ante una tentación así, el personaje habrá de superar una tirada de Voluntad para vencerla. Esta tirada puede ser modificada hasta en 10 puntos (en bonificaciones o penalizaciones) según el carácter del personaje (un tipo honrado tendrá más escrúpulos para hacer algo ilegal, un criado leal vacilará a la hora de traicionar a su amo) y sus circunstancias (un soldado que hace cuatro meses que no recibe paga se sentirá muy tentado de recibir dinero por "mirar hacia otro lado").

Las monedas de oro rodaron sobre la mesa y quedaron brillando a la luz del candelabro. Fray Emilio Bocanegra ni siquiera las miró, como si estuvieran malditas. Pero el enmascarado alargó la mano y las fue contando una a una, colocándolas en dos pequeños montones junto al tintero.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste) 

Borracho (-3 puntos)



En cualquier momento en que el personaje esté en presencia de alcohol, deberá conseguir una tirada de Voluntad para evitar beber. Si no la supera (y no es contenido por sus compañeros), pillará una borrachera que durará 2d horas, seguida de una resaca el doble de larga, durante la cual todas sus características tendrán una penalización de -3. Durante la borrachera, será llevado por el Narrador, que tendrá en cuenta que puede ser especialmente amable con quien no debe, hablar de lo que no conviene, gastar lo que no tiene o irritarse con quien no puede...

Un borracho tiene que tirar cada año por Bríos +2. Si falla la tirada, pierde un punto en una de sus características principales, a determinar aleatoriamente.

Si un borracho quiere dejar de serlo, puede intentar desintoxicarse, pero el ansia de alcohol siempre será su punto débil. En términos de juego, deberá hacer una tirada de Voluntad con un +4 siempre que esté en presencia de alcohol. Si falla la tirada, se emborrachará de nuevo y, si se emborracha tres veces en una semana,... volverá a caer en el alcoholismo.

Botellas para matar a los fantasmas, decía él, aunque nunca lograba matarlos del todo.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste) 

Cobardía (-2 puntos)

El personaje odia el peligro cuando puede afectarle a él personalmente... Y procura evitarlo a toda costa, sin importarle las consecuencias que pueda ocasionar a otras





personas. Cada vez que se enfrente a una amenaza, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no salir huyendo. Si el peligro es mortal, resta un -5 a su Voluntad. De todos modos, hasta el más cobarde se enfrenta a una muerte posible cuando tiene una muerte segura a sus espaldas... De ser conocida, esta desventaja provoca desprecio (-2 a las tiradas de Apariencia) y en la sociedad del Siglo de Oro puede conducir al ostracismo social. (Véase el apartado de *vergüenza* en la desventaja de *Secreto*).

Costumbres odiosas (-1, -2 o -3 puntos)

El personaje se comporta de una manera que bascula entre lo irritante y lo francamente insultante o repugnante para los demás: oler mal debido a la poca o nula higiene, rascarse constantemente en busca de chinches (a veces, encontrándolas), tener mal aliento, silbar continuamente una melodía irritante, ser poco comedido con las palabras o abiertamente fanfarrón... En realidad, poco importa cómo se concrete esta desventaja, y la decisión final está en manos del jugador y su Narrador siempre que respeten la siguiente regla: *por cada -1 puntos que valga la costumbre se tendrá un bonito -1 a la Apariencia*. (Si las matemáticas no fallan, una halitosis de -3 puntos da un -3 a caer bien a la gente).

Entonces oí el silbido a mi espalda. Un silbido que habría sido capaz de reconocerlo hasta en el infierno. [...] Y al volver el rostro me encontré con un fantasma.

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey) 

Defecto físico (-2 o -3 puntos)

El personaje tiene un defecto físico menor. Damos algunos ejemplos, aunque el jugador, siempre con la aprobación de su Narrador, puede idear otros:

- **Tartamudo** (-2 puntos): -2 a la Apariencia en una conversación y la imposibilidad de usar la habilidad de Charlatanería. Siempre puede ser divertido que el Narrador le exija al jugador que hable durante la partida como lo haría el personaje de éste. Así tendrá una idea clara de lo que puede y no puede hacer.
- **Cegato** (-2 puntos): -2 al combate cuerpo a cuerpo, Lanzar y disparar Armas de fuego cuentan como si se hiciesen al doble de la distancia. No se puede leer a más de 30 cm y no se distinguen formas a más de 10 m. La mala vista puede corregirse con unas gafas, en cuyo caso no hay estas penalizaciones... mientras se lleven puestas, claro está (que no es tan fácil mantenerlas calzadas en un combate). Por otro lado, unos cristales gruesos no son lo más agraciado para el rostro: -1 a la Apariencia cuando se lleven.
- **Duro de oído** (-2 puntos): el personaje no está exactamente sordo... Solamente hay que chillarle al oído y entonces oye perfectamente. -4 al Espíritu en tiradas

de Oír, así como a la hora de entender cualquier idioma extranjero.

- **Tuerto** (-3 puntos): -1 a la Destreza en el combate, -3 en Lanzar y en disparar Armas de fuego, y -1 a la Apariencia (salvo que se tenga la ventaja de Carisma o se sea Guapo/a o Muy guapo/a, en cuyo caso llevar un parche en el ojo da un aspecto canalla, romántico y encantador)¹.
- **Cojo** (-3 puntos): Reflejos reducidos a la mitad (redondeada por exceso; es decir, hacia arriba), penalización de -3 a cualquier habilidad que implique andar o correr (y sí, incluye cualquier habilidad de combate cuerpo a cuerpo, aunque no de disparar).
- **Manco** (-3 puntos): aunque puede reemplazarse por un garfio, su visión "ofende". -1 a la Apariencia y -2 a la Destreza. Claro que un garfio puede usarse en combate como si fuera un cuchillo, y resulta bastante intimidatorio cuando uno está de malas... (+2 a la Intimidación).

Se tocaba el brazo estropeado cual si de pronto le doliera...

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey) 

Deuda de honor (-1 punto)

Prerrequisito: Honra u Honor.

Lo contrario de la ventaja de Favor. Esta vez es el personaje el que le debe algo a alguien, y cuando se le requiera, le devolverá el favor. El personaje no puede negarse a ello, excepto si lo solicitado va totalmente en contra de sus ideales o de su carácter. (Por ejemplo, no se le puede pedir a alguien con Honor que cometa un asesinato a sangre fría, ni a un leal al rey que participe en una conjura para destronar a éste).

Esta desventaja solamente puede ser adquirida por personajes que tengan Honra (es decir, posición social 4 o más) o los villanos que tengan la desventaja de Honor. Y es que si no sería muy fácil que alguien sin escrúpulos ni moral adquiriera esta desventaja, para negarse a pagar su deuda cuando llegara el momento...

El Narrador y el jugador especificarán quién es exactamente el PNJ con el que el personaje está en deuda y por qué circunstancia. Algunos ejemplos pueden ser un soldado que le salvara la vida a otro, un sacerdote que avalara al personaje ante una investigación por parte de la Inquisición, un poeta que en su día compusiera un poema laudatorio hacia el PJ o satírico contra uno de sus enemigos, el hermano pequeño de una antigua amante, etc.

Edad (-1, -3 o -6 puntos)

El personaje es demasiado joven o demasiado viejo:

- **Juventud** (-1 punto): tiene entre 14 y 16 años, a elegir. Los adultos lo tratan con condescendencia, sin respetarlo del todo. En términos de juego, sufre un -2 a la

¹ Sí, sí, en las mujeres también... Díganselo si no a la princesa de Éboli, que tuerta y todo se encamó hasta con un rey más beato que el Papa, como era nuestro Felipe II. (Nota del Autor)



Apariencia siempre que intente tratar con adultos en términos de igualdad (por ejemplo, para conseguir que le hagan caso o imponer su opinión).

- **Vejez** (-3 o -6 puntos): el personaje gana -3 puntos si empieza el juego con 45 años, y -6 si empieza con 50 años. Antes que los "listillos" se froten las manos, se aconseja que repasen las reglas sobre *Edad y envejecimiento*, en el capítulo *La evolución de los personajes*.

Pese a todo, esta desventaja tiene un punto ventajoso: los enemigos no prestarán demasiada atención a niños y ancianos, considerándolos poco peligrosos y escasamente combativos... Y quizá se equivoquen...

Los años pasan para todos, pensé. Incluso para los espada-chines malvados.

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)

Enemigos (-1, -2 o -4 puntos)

¿Qué sería del capitán Alatraste sin su némesis oscuro, su gran enemigo, Gualterio Malatesta? Del mismo modo, los jugadores pueden optar por complicar un poquillo más la vida a sus personajes creándoles la enemistad de un individuo (o grupo de ellos):



Gualterio Malatesta

- -1 punto: un enemigo insignificante (por ejemplo, el marido cornudo de la última amante del personaje).
- -2 puntos: un enemigo a tener en cuenta, ya sea por sí mismo (un espadachín competente) o por los medios de los que dispone (el mismo marido cornudo de antes, pero que sea gentilhomme de Palacio, familiar de la Inquisición o, simplemente, sea rico y pueda contratar a gente armada).
- -4 puntos: el enemigo es un grupo medianamente numeroso y bien organizado (una cofradía de cortagargantas y valentones, un regimiento entero, etc.).

Dile que nos encontraremos de nuevo, y que en esa ocasión espero darme más maña que hasta ahora, y matarlo. Sin acaloramientos ni rencores: con calma, espacio y tiempo...

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatraste)

Fealdad (-1, -2 o -4 puntos)

Un aspecto físico poco agraciado o abiertamente asqueroso no da muchas facilidades a la hora de relacionarse con la gente... Por ello dará penalizaciones a una característica menor llamada Apariencia (véase *Características menores*, al final de este capítulo).

- **Insulso** (-1 punto): normalillo, tirando a feo. -1 a la Apariencia.

- **Feo** (-2 puntos): pelo estropajoso, dientes podridos, halitosis... -2 a la Apariencia.
- **Horrendo** (-4 puntos): joroba, un eccema purulento en la piel, bizquera, baboso, etc... (los detalles a elección del jugador) -4 a la Apariencia.

Honor (-2 puntos)

En el mundo del capitán Alatraste el honor, si no lo es todo, por lo menos es mucho. Todos los que presuman de hidalgos y gentilhombres estarán dispuestos a desenvainar el acero para defender su honor, aunque a la hora de la verdad muchos son los menguados que lo conocen solamente de dientes hacia fuera: un personaje con esta desventaja nunca faltará a su palabra y nunca olvidará un insulto hacia su persona, su dama o su bandera. Los insultos han de lavarse lo antes posible, bien con disculpas o con sangre, mediante un duelo (que no siempre ha de ser a muerte, puede ser simplemente a primera sangre).

Alguien con honor nunca atacará a un hombre desarmado, ni lo hará por la espalda, y si se trata de un combate singular (que no una escaramuza de guerra o similar, donde todo vale), nunca aprovechará las ventajas que pueda tener (por ejemplo, nunca disparará un arma de fuego contra un hombre armado solamente con una espada, sino que se enfrentará a él con su propio acero desnudo).

Si la ofensa procede de villanos, un hidalgo bien nacido no los retará a duelo, que no entienden de sutilezas: les calentará las costillas directamente.

Quería y deseaba matar a Gualterio Malatesta; pero no de ese modo, sino aceros en mano y cara a cara, escuchando su resuello de lucha y el estertor de su agonía...

(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre)

Impulsivo (-2 puntos)

Al personaje le gusta actuar primero y pensar después. Los planes largos y elaborados le aburren, y opina que son una pérdida de tiempo. En las ocasiones en las que intente refrenarse, deberá realizar con éxito una tirada previa de Voluntad para conseguirlo.

Intolerante (-1 o -2 puntos)

El personaje tiene aversión (o abierta desconfianza) hacia los que son diferentes a él mismo.

En el juego consideraremos dos grados de intolerancia:

- -1 punto: intolerancia hacia un grupo concreto de individuos (por ejemplo, cristianos nuevos o judaizantes) o hacia miembros de otra religión.
- -2 puntos: intolerancia a *todos* los que no pertenezcan a su grupo social o a su país.

El intolerante no tiene por qué ir agrediendo a todo el mundo que le desagrade. Puede limitarse a mostrarse





frio, seco y distante si está en situación de desventaja, o tratar al objeto de su desprecio de forma ofensiva, cuando no lo ignora abiertamente.

Inútil (-1 punto)

El personaje es un completo inepto en una habilidad cualquiera, a elección del Narrador. No puede aprender esa habilidad (ni en el presente ni en el futuro), y sólo conseguirá usarla (mediante un valor por defecto) si consigue un crítico en la tirada. (Véase el apartado *Habilidades* en el capítulo *El sistema de juego*). El Narrador no podrá elegir una habilidad en la que, en la creación del PJ, se hayan gastado puntos.

Lealtad (-1, -2 o -3 puntos)

El personaje debe lealtad a algo o alguien, y nunca lo traicionará, aunque le vaya en ello la vida. Alguien con fama de ser especialmente leal puede tener una bonificación a la Apariencia de +2, por el respeto que inspira, tanto a amigos como a enemigos.

- -1 punto: leal solamente a sus amigos más íntimos y compañeros.
- -2 puntos: leal a su regimiento, a su banda o cofradía de ladrones; en un sentido algo más abstracto, a su rey o país.
- -2 puntos: leal a un patrón (ver *Ventajas*), al que conoce personalmente.
- -3 puntos: lealtad ciega a la causa del rey, de la religión o de un noble o personaje importante. Hará lo que sea por ellos, empezando, por supuesto, por matar o morir si es preciso...

Si en una campaña concreta todos los personaje son, por necesidades del guión, leales al rey o a algún noble determinado, su coste no se sumará al límite de 6 puntos de desventajas.

Mala estrella (-2 puntos)

En términos de juego, una vez por sesión el Narrador tiene perfecto derecho a -libre, arbitraria y maliciosamente- hacerle repetir una tirada hasta 3 veces y elegir el peor resultado. (Exactamente lo contrario de la ventaja de Buena estrella). Opcionalmente, podrá tirar tres veces por un PNJ enemigo del grupo y elegir el mejor resultado para éste, o repetir las tiradas para determinar un suceso aleatorio importante. Sin embargo, la aplicación de esta desventaja nunca provocará, directamente, la muerte del personaje.

Mala reputación (-2 puntos)

El personaje tiene mala fama en un ambiente determinado, a elección del Narrador. En ese medio tiene un -1 a su Apariencia.



Pecadillos (-1, -2 o -3 puntos)

Pequeñas debilidades de carácter sin excesiva importancia... hasta que aparecen sus consecuencias.

- *Glotonería* (-1 puntos): el personaje es incapaz de saltarse una comida, por graves que sean las circunstancias. Siempre se preocupará de llevar provisiones "de emergencia" en su equipo, que nunca se sabe cuándo va a necesitar uno un bocado. Defecto simpático sin más, si no fuera porque si alguien le ofrece al personaje un vaso de buen vino o lo invita a una succulenta comida, éste deberá tirar por Voluntad para no aceptar (a no ser que sepa con total seguridad que la comida y/o bebida puedan estar envenenadas o drogadas). Es especialmente grave en tiempo de Cuaresma, cuando hay que ayunar y abstenerse de comer carne...
- *Tozudez* (-1 puntos): ya se sabe, el que tiene este defecto siempre ha de salirse con la suya, sin escuchar a los demás. Esto hace que sea alguien difícil de tratar, y obtiene por ello un -1 a la Apariencia.
- *Envidia* (-2 puntos): el que sufre esta desventaja siente automáticamente recelo e incluso hostilidad hacia los que sean más listos, más atractivos o mejores que él. No colaborará en ningún plan propuesto por su "rival" y debería intentar que fracasara en sus empeños.
- *Pereza* (-2 puntos): simplemente, el trabajo es una molestia que hay que evitar. Hay que ahorrarse esfuerzos; y si los demás pueden trabajar por uno, ¡mejor!
- *Mal genio* (-2 puntos): en casos de fuerte tensión, o en una discusión, el personaje debe hacer una tirada de Voluntad. Si la falla, pierde los estribos e insulta o incluso agrede (según las circunstancias) al que lo haya provocado.
- *Lujuria* (-3 puntos): ante la presencia más o menos cercana de un miembro atractivo del sexo opuesto, el personaje deberá tirar por Voluntad (con un -5 si el objeto de su deseo es Guapo/a o con un -10 si es Muy Guapo/a) para evitar insinuarse de la mejor manera que sepa o pueda. A partir de ahí, la cosa puede terminar con un ojo morado, un reto a duelo, unos criados dándole una paliza por molestar a su ama, una enfermedad venérea o una ardiente y tumultuosa relación.

Pobreza (-2, -3 o -5 puntos)

Como ya se ha dicho, el nivel de riqueza influye directamente en las posesiones iniciales del personaje. Según qué posición social sea, está obligado a llevar un tren de vida determinado... o al menos a aparentarlo. Consúltense *Gastos y Rentas* en el capítulo *La Evolución de los personajes* y *Posesiones iniciales* en *Apéndices*.



Puntos	Estatus económico	Nivel de riqueza
-2	Modesto	3
-3	Pobre	2
-5	Muerto de hambre	1

Problemas de peso (-1 punto)

Ya sea por exceso o por defecto, estar fuera de la media tiene sus inconvenientes:

- **Flaco:** tras calcular la estatura del personaje, el peso se obtiene reduciendo en 1/3 el peso medio normal para ella. Los flacos no pueden tener apariencia Guapa o Muy guapa, y sus Bríos no pueden ser superiores a 14.
- **Gordo:** se calcula el peso normalmente y a continuación se incrementa en un 50%: -1 a la Apariencia, y los Bríos del personaje no pueden ser superiores a 15.

Protegidos (-3 puntos)

Se trata de una persona o grupo de personas que dependen del personaje (familia, amigos, amante...). Los enemigos de éste pueden secuestrarlos, amenazarle con matarlos o incluso hacerlo realmente. Por ello los Protegidos son un punto débil que hay que cuidar especialmente. En caso de que sean secuestrados, el personaje deberá ir a su rescate inexcusablemente. Si mueren, el PJ deberá abonar su coste en puntos de experiencia; es decir, que los próximos 15 puntos de experiencia ganados se perderán (véase el apartado *Mejora del personaje* en el capítulo *La evolución de los personajes*).

Una última cosa: los Protegidos no son Aliados (véase *Ventajas*). Poca cosa útil harán en una partida, salvo meterse en líos.

A mí no le era tan fácil asignarme fríamente a la lista de bajas de un mal lance o un asalto. Yo era su responsabilidad, le pluguiera o no...

(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre)

Sanguinario (-2 puntos)

Al personaje no le gustan los cabos sueltos: siempre que ataca, intenta herir y, tras el combate, si tiene tiempo, remata a los caídos. El muerto de hoy seguro que no será el enemigo de mañana. Las palabras "rendición" y "tomar prisioneros" no tienen significado para él. A pesar de ello, en caso de darle órdenes expresas, puede intentar dejar algún enemigo vivo si consigue previamente una tirada de Voluntad.

Copons apoyó la daga en el cuello del holandés y lo degolló de oreja a oreja...

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda)

Secreto (-1, -2, -4 o -6 puntos)

Hay "algo" en el pasado del personaje que sería mejor que nunca se supiese. Cuanto peores sean las consecuencias, más valor tendrá:

- **Vergüenza** (-1 punto): el secreto no constituye ningún delito, pero está mal visto socialmente. Por ejemplo, rechazar batirse en duelo, o que la mujer o la hija del personaje sean seducidas por un burlador.
- **Rechazo** (-2 puntos): sigue sin ser delito, pero adquiere los tintes de estigma social. Ser "cristiano nuevo" (descendiente de judíos) es un buen ejemplo de ello.
- **Cárcel o destierro** (-4 puntos): ahora sí que se trata de un delito, y el peso de la ley caerá sobre el personaje si se hace público. (Ser o haber sido espía para una potencia extranjera, por ejemplo).
- **Muerte** (-6 puntos): si se descubre, el personaje no puede esperar ni siquiera un juicio legal. Será atrapado y asesinado como un perro. (Saber realmente quién mató al conde de Villamediana y por qué).

El Narrador no debería olvidar los secretos de los personajes de sus jugadores. Darles un susto de vez en cuando, o hacer aparecer repentinamente a un viejo enemigo que pudiera saber o llegar a saber algo, puede ser una interesante trama secundaria o puede incluso dar pie a varias sesiones de juego. Si quiere rizar el rizo, el Narrador puede optar por que el enemigo del personaje no haga público su secreto en caso de llegar a descubrirlo, sino que opte por hacerle chantaje exigiéndole favores, servicios o dinero a cambio de su silencio...

La publicación de aquella noticia [...] podía deshorrar al secretario real, haciéndole perder su hábito de Calatrava, el cargo en la Corte, y la mayor parte de sus privilegios como hijodalgo y caballero.

(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre)

Sinceridad (-1 punto)

El personaje no sabe mentir, y además le repugna aprender a hacerlo. Solamente el hecho de guardar silencio mientras alguien dice una mentira ya le cuesta una tirada de Voluntad. Decir él mismo una mentira supone tener que conseguir esa tirada con una penalización de -5, con el peligro de fallar y decirla tartamudeando, enrojeciendo y evitando mirar directamente al interlocutor... Vamos, que no es lo que se dice ser muy convincente...

Timidez (-1, -2 o -3 puntos)

El personaje con esta desventaja se siente incómodo en presencia de extraños. Se pueden elegir entre tres niveles:

- **Timidez leve** (-1 punto): el PJ siente cierta incomodidad al estar rodeado de extraños. -1 a cualquier habilidad de comunicación (véase el apartado *La Apariencia* en el capítulo *El sistema de juego*).



- *Timidez importante* (-2 puntos): fuerte sensación de estar fuera de lugar en las reuniones con gente extraña, el personaje tiende a estar callado en un rincón: -2 a las habilidades de comunicación (ídem).
- *Timidez grave* (-3 puntos): el personaje no soporta quedarse a solas con extraños, no es capaz siquiera de articular una palabra ante ellos. Este personaje no puede aprender habilidad de comunicación con la gente (ídem).

Villano (-1, -2, -3 o -4 puntos)

En una sociedad tan jerarquizada como la del Siglo de Oro, el nacimiento es muy importante, y muchas veces pesa más que los méritos propios. Ser pues de una posición social baja es una desventaja, y no de las menos importantes... Aunque, a diferencia de otras, puede solucionarse con el tiempo. Pues mal que pese a algunos, la hidalguía, y aún la nobleza, pueden ganarse... o comprarse (véase el capítulo *La evolución de los Personajes*).

Puntos	Posición social	Estatus social
-1	3	Villano o criado.
-2	2	Campesino o extranjero.
-3	1	Criminal o cristiano nuevo.
-4	0	Hereje confeso, infiel, esclavo o judaizante.

Voluntad débil (-1 punto por nivel)

La tenacidad del personaje es realmente escasa. Por cada nivel que adquiera de este defecto, restará un -1 a su valor de Voluntad.

En mi interior se debatían sentimientos encontrados, y la pasión por Angélica [...] luchaba con la certeza de la trama siniestra que nos envolvía.

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

Vulnerable al dolor (-2 puntos)

El personaje es muy sensible al dolor, por lo que duplica el efecto de la conmoción por cualquier herida. Se tiene una penalización de -4 a la hora de soportar torturas físicas. Cuando se reciba una herida de más de 1 punto de daño, habrá que conseguir una tirada de Voluntad para evitar ponerse a chillar. El conocimiento público de esta desventaja suele provocar desprecio (-1 a la Apariencia).

En el caso de Lope, elegimos las desventajas de Honor (-2 puntos), Enemigo (-2 puntos) y Pobreza (-2 puntos, nivel de riqueza modesto).

Tenía la cabeza llena de pájaros y la bolsa vacía de dineros, como corresponde al hijo de un soldado...

También era valiente y, sobre todo, honorable. Por eso tuvo los problemas que tuvo con ese saco de piojos de Luigi

Montalvo, un asunto de dinero, cuentas pendientes y algo de mujeres por en medio. Lope podría haber recurrido al tercio y arreglado las cosas por las malas, pero prefirió irse. Mala cosa, dejar un perro rabioso a las espaldas. Aunque se haya ido a la Villa y Corte, mucho me temo que la venganza de ese italiano de mala muerte lo perseguirá allá donde vaya...

Respecto a ventajas, escogemos Carisma (1 punto), Clases de esgrima (2 puntos) y Espadachín (3 puntos). Con las Clases de esgrima nos reservamos dos puntos más para comprar más maniobras de esgrima.

Eso sí, el muy truhán sabía caer bien a todo el mundo... Sabía cuando hacer la chanza apropiada para despertar una sonrisa, sin que le supiera mal al aludido... Y más le valía, que recibió clases de esgrima de los mejores, y mucho tiempo le dedicó al manejo de la toledana...

CARACTERÍSTICAS MENORES

El personaje está ya casi terminado. Solamente faltan los últimos detalles, aunque no por ello carentes de importancia:

ASPECTO FÍSICO

El aspecto del PJ es importante a la hora de relacionarse con sus semejantes, pues influye en la imagen de sí mismo que ven los demás. Por ello, nos da una bonificación o penalización a determinadas tiradas que anotaremos en el apartado *Apariencia* de la hoja de personaje. Sobre cómo aplicar estos modificadores, ya se explicará en el capítulo de *El sistema de juego*.

A no ser que hayamos escogido una ventaja o desventaja relevante, el aspecto del personaje será "corriente", sin modificadores:

- *Horrendo*: -4 a la Apariencia.
- *Feo*: -2 a la Apariencia.
- *Insulso*: -1 a la Apariencia.
- *Corriente*: sin bonificaciones ni penalizaciones.
- *Atractivo*: +1 a la Apariencia.
- *Guapo*: +2 a la Apariencia con los de su mismo sexo, +4 con los de sexo opuesto.
- *Muy guapo*: +2 a la Apariencia entre miembros de su mismo sexo (a no ser que vean en el PJ un rival, en ese caso -2), +6 entre los miembros del sexo opuesto.

No hemos comprado ventajas ni desventajas al respecto, así que Lope tiene una Apariencia corriente, que ni da ni quita posibilidades.

No hubiera sido mal parecido si en algo le importase su aspecto, ya que era de natural desastrado...

ESTATURA Y PESO

Ambas medidas dependen de la característica de Fortaleza o la de Bríos (a gusto del jugador). Además, el jugador puede modificarlas a su antojo, hasta un máximo de +/- 10 cm y +/-10 k dentro del margen citado. A no ser que haya elegido la desventaja de Problemas de peso, claro está...

Fortaleza o Bríos	Altura	Peso
9	1,50 m	45 k
10	1,60 m	55 k
11	1,70 m	65 k
12	1,80 m	75 k
13 o más	1,90 m	85 k

Con Fortaleza 10, a Lope le corresponden 1,60 m y 55 k de peso. Lo redondeamos a 50 k, lo que lo hace delgado sin llegar a ser una desventaja.

Era delgado como el perro del afilador, que se comía las chispas para meterse algo caliente en el estómago... Y no es que pasara hambre, bueno, la propia en gentes de su condición. Simplemente, así era su naturaleza...

RIQUEZA

A no ser que se hayan adquirido ventajas o desventajas que puedan influir en ello, los personajes empiezan el juego a nivel medio. Véase Posesiones iniciales en Apéndices para comprobar las propiedades que se tienen al comenzar y la cantidad de dinero con la que se empieza en cada nivel de riqueza.

Nivel de riqueza	Estatus económico
Nivel 1	Muerto de hambre.
Nivel 2	Pobre.
Nivel 3	Modesto.
Nivel 4	Medio.
Nivel 5	Acomodado.
Nivel 6	Acaudalado.

POSICIÓN SOCIAL

Los personajes empiezan por defecto siendo hidalgos (nivel 4), a no ser que hayan adquirido ventajas o desventajas también en este apartado:

Posición social	Estatus social
0	Hereje confeso, infiel, esclavo o judaizante.
1	Criminal o cristiano nuevo.
2	Campesino o extranjero.
3	Villano o criado.
4	Hidalgo.
5	Hidalgo escudero de casa noble (a determinar).
6	Caballero de orden militar (Santiago, Alcántara o Calatrava).
7	Señor con casa solariega.
8	Señor con mayorazgo (casa y tierras, rentables o no).

Vean bien vuestras mercedes que no es lo mismo posición que riqueza... Que se puede ser señor con casa y tierras y vivir como un mendigo, todo pura apariencia y nada que llevarse a la boca... Y viceversa, se puede ser un hereje, pero un hereje rico, como es el caso del embajador inglés en la corte de Felipe el Grande...

Lope es hidalgo, ni más ni menos, así que eso ni nos costará ni nos dará puntos.

Tenía la nobleza justa para ser hidalgo bien nacido, que no es lo mismo ser de un padre y de una madre con apellidos que no ser un hijo dalgo a secas, como los villanos o los lebreles.

La posición social y las mujeres

A partir de nivel 4 (hidalgo) toda mujer recibe el tratamiento de "doña".

A nivel 5 puede añadir el nombre de la casa a la que está sirviendo a modo de coletilla de su nombre, por ejemplo: doña María Sarmiento, de la casa del barón de Recasens.

A nivel 6 antepone el título de "dama" al de doña. Siguiendo con el ejemplo: dama doña María Sarmiento.

A partir del nivel 7, añade a su nombre los títulos, como los hombres: doña María Sarmiento, señora (o baronesa, o marquesa...) de Leganitos.



Pedro Briones, valentón



HONRA

Si el personaje tiene posición social 4 o más, tiene Honra. Todos los personajes inician el juego con la Honra intacta (es decir, 5 puntos; 1 en caso de ser mujer). Consúltense las reglas sobre Honra en el apartado correspondiente del capítulo *La evolución de los personajes*.

EDAD

Los personajes lanzan 3 dados y suman 15 puntos al resultado para obtener una edad entre 18 y 33 años. Esta regla no se tendrá en cuenta si han escogido la desventaja de Edad.

APARIENCIA

A continuación calcularemos la Apariencia del personaje en base a los modificadores obtenidos por:

- Aspecto físico.
- Ventajas.
- Desventajas.
- Posición social.
- Honra.
- Modales.
- Ropa.
- Armas y afines.

Sobre cómo aplicar esta característica, consultar el apartado correspondiente en *El sistema de juego*.

POSESIONES

Finalmente, habrá que ver dónde vive el personaje y de qué bienes dispone... Consultar *Posesiones iniciales* en *Apéndices*.

SEMBLANZA DEL PERSONAJE

Y el personaje ya está creado, al menos en lo que a nivel de reglas se refiere. No sería mala cosa, sin embargo, que el jugador, en base al valor de las características, las habilidades y las ventajas y desventajas escogidas, desarrollara un poco la historia pasada del personaje y una pequeña descripción física y psicológica. ¿Quién es? ¿Qué pretende? ¿A qué se dedica en este momento? ¿Cuáles son sus objetivos inmediatos? ¿Cómo es? No es necesario escribir un tratado, unas pocas líneas bastarán. A la hora de interpretar el personaje, será mucho más enriquecedor, tanto para el jugador como para sus compañeros.

GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES

1) Características principales

- Se reparten 6 puntos entre Destreza, Espíritu, Fortaleza e Ingenio. (La base de cada una es 10, como máximo se le pueden sumar 4 puntos a una. Se puede restar -1 a una para tener un punto adicional en cualquier otra. 14 siempre es el tope inicial).
- Se calculan los Reflejos ($R=D+E/2$, redondeado hacia abajo) y los Bríos ($B=F+E/2$, redondeado hacia arriba).

2) Habilidades

- Se elige una clase de personaje.
- Se puntúan las diez habilidades de la clase de personaje (salvo el aventurero) según el baremo siguiente:
 - 1 hab. con el valor de la CD +2.
 - 2 habs. con el valor de la CD +1.
 - 3 habs. con el valor de la CD sin modificar.
 - 4 habs. con el valor de la CD -1.
- Si se aplica la regla opcional de maniobras de esgrima y el personaje no tiene la ventaja de Espadachín, recibirá 3 puntos más para gastar en habilidades de combate.

3) Habilidades gratuitas

- *Pelea* = D
- *Voluntad* = E
- *Saltar* = F
- *Idioma natal* = I
- *Correr* = R
- *Esquivar* = $R/2$, redondeado hacia arriba.
- *Puntos de daño* = B

4) Se atribuyen **ventajas** (opcional, compradas con los puntos proporcionados por las desventajas).

5) Se atribuyen **desventajas** (opcional, como máximo -6 puntos).

6) Se deciden los efectos de las **Clases de esgrima** (opcional, véase el capítulo *El combate*) si se posee la habilidad de Esgrima y la ventaja Espadachín.

7) Características menores

- *Aspecto físico*: (corriente, excepto ventaja o desventaja).
- *Estatura y peso*: según F o B, a elección del jugador (véase tabla).
- *Riqueza*: (nivel medio, excepto ventaja o desventaja).
- *Posición social*: (hidalgo, excepto ventaja o desventaja).
- *Edad*: $3d + 15$ años, excepto desventaja.
- *Apariencia*: suma de todos los modificadores por aspecto físico, ventajas, desventajas, posición social, Honra, modales, ropa, armas y afines (véase el capítulo *El Sistema de juego*).

8) Se adquieren las **posesiones** según el nivel de riqueza.

9) En base a todo lo anterior, se escriben unas pocas líneas sobre la **semblanza** del personaje (historia, descripción física y psicológica).

EL SISTEMA DE JUEGO

Se disponía a irse como había llegado, sin explicaciones y sin dar las gracias. En el mundo que él y el veterano sargento de caballos compartían, aquellos pormenores iban de oficio.

(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre) 



Sean bienhallados, procaces hijos de Cronos. Mi nombre es don Luís de Góngora y Argote, sacerdote y humilde hacedor de carmenes musaísticos con los que torturar la mente de los obtusos simplones, como ese cojitranco vulcaniano cuatro veces polifémico y cuatro veces cuatro menos inteligente que aquél al que Odiseo venció con su ingenio. El cronista que de este pliego se ocupa ha tenido a bien solicitar mi ayuda para el redactado del presente capítulo, sobre las habilidades que hay que tener en la vida y sobre la vida misma...

Así que empecemos, que tiempo ha que la Aurora extendió sus rosados dedos, y nunca se sabe cuando ha de llegar la siempre negra Parca. Dejad que este pobre domine de Corduba os haga de cicerone, y crucemos la Laguna Estigia de la ignorancia hacia los Campos Elíseos del saber...

MECÁNICA DE JUEGO

LAS TIRADAS DE ACCIÓN

En cualquier juego de rol, cuando un jugador anuncia que su personaje intenta realizar una acción determinada (convencer a alguien de algo, forzar una cerradura, dar una estocada...), el Narrador le pide que haga una tirada por la habilidad correspondiente (siguiendo con los ejemplos anteriores: Charlatanería, Abrir cerraduras o Esgrima respectivamente). En el *Juego de rol del capitán Alatríste*, el sistema que se usa para ello es lanzar 3 dados de seis caras y sumarlos: si el resultado es igual o menor que el valor que se tenga en la habilidad, ésta se ha llevado a cabo con éxito. En caso contrario, se ha fallado.

Lope, el personaje que creamos en el capítulo anterior, intenta hacerle un apaño a la rueda de un carro que se ha roto, hasta que pueda ser arreglada en condiciones. Tiene un nivel de 12 en la habilidad de Maña: si saca 12 o menos, lo conseguirá; si saca 13 o más, fallará en su intento.

ÉXITOS CRÍTICOS Y PIFIAS (el triple 1 y el triple 6)

Si el resultado de la tirada es de 3 (triple 1: tres unos), significa que el personaje ha sacado un éxito crítico y que le ha sucedido lo mejor que le podía haber ocurrido.

Claro que también está la posibilidad de hacer las cosas mal. A esto se le llama en el mundo del rol "sacar una pifia", y significa que el personaje hace las cosas del peor modo posible. En este juego, el 18 (triple 6: tres seises) siempre es una pifia.

En el ejemplo anterior, si Lope saca un 3, arreglará la rueda de manera permanente. Si saca cualquier tirada entre 4 y 12, le hará un apaño que durará más o menos hasta que pueda ser reparada de verdad; si saca entre 13 y 17, no lo conseguirá; y si saca un 18, la estropeará definitivamente y sin posibilidad de reparación.

VALORES SUPERIORES A 18

A base de experiencia los personajes pueden llegar a niveles superiores a 18 en las habilidades (nunca en las características). Todo nivel superior a 18 en una habilidad dará a su poseedor un modificador a la tirada de dado igual a tantos puntos como exceda de 18.

El triple 1 y el triple 6 siguen siendo crítico y pifia, independientemente del valor que se obtenga tras la sustracción.

Si miras en los *Apéndices* las características del capitán Alatríste, verás que tiene una Esgrima de 20. Eso quiere decir que cada vez que usa esta habilidad resta -2 (18-20) al resultado de los dados.

Es importante recordar que esta "bonificación negativa" es la única que se aplica a la tirada de dado: todos los demás modificadores, positivos o negativos, se aplican siempre sobre el nivel de habilidad del personaje.

ÉXITOS AUTOMÁTICOS

No hace falta tirar los dados continuamente ni para todo: hablar, caminar, recoger objetos, ¡respirar!... Hay muchas acciones que no requieren de una tirada de dados, ya que no hay ninguna dificultad en realizarlas. Las tiradas se realizarán solamente cuando el sentido común lo dicte.

No me sean vuestas mercedes, pues, exagerados, y piensen un poco, cosa que no hacen todos los hijos de Gaia (en espe-





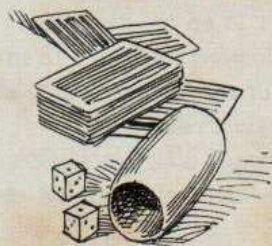
cial los cojitrancos que bien se merecen su destino de cornudos por pretender desposar a afroditas con su apariencia de hefestos tullidos).

MODIFICADORES

Bajo muchas habilidades se proporcionan modificadores positivos (bonificaciones) o negativos (penalizaciones). El Narrador puede añadir algunos más, a voluntad (o estos aparecer en futuros suplementos, módulos y campañas).

Los modificadores afectan a las posibilidades que tiene un personaje de obtener una tirada por dicha habilidad: las mejoran si es una bonificación, y las empeoran si se trata de una penalización. Este modificador se aplica siempre al nivel que tenga en la habilidad el personaje, nunca a la tirada que haga el jugador.

Lope tiene 14 en la habilidad de Cabalgar. En la explicación de esta habilidad (véase el apartado correspondiente) se especifica que intentar montar un caballo no domado da una penalización de -10. Así que, si Lope intenta montar un caballo salvaje, irá solamente de 4 en Cabalgar...



FÁCIL, MUY FÁCIL; DIFÍCIL, MUY DIFÍCIL...

La mayoría de las situaciones se resolverán mediante una tirada de tres dados por una habilidad. Pero si el Narrador considera que la acción es *fácil* de realizar (por ejemplo, reducir por la espalda a un guardia dormido), puede retirar uno de los dados, otorgarle directamente el *valor de 1* y hacer tirar los otros dos. Se obtiene así un resultado entre 3 y 13, en lugar de entre 3 y 18, lo que refleja las mayores posibilidades de conseguir realizar tal acción.

Si ésta es *muy fácil* (por ejemplo, tirarse toda una tarde forzando la cerradura de un arcón, con toda la tranquilidad del mundo porque se está en un sitio seguro donde no se será molestado), serán *dos* los dados que se apartarán con el valor de 1 y se tirará solamente el restante (con lo que las posibilidades estarán entre 3 y 8). Como se ve, cuando más fácil sea hacer una cosa, más posibilidades

hay de sacar un triple 1, que recordemos que es un crítico...

Por el contrario, si la acción es complicada o *difícil* de realizar (por ejemplo, reducir a un guardia perfectamente despierto y alerta, que además no le quita el ojo de encima al personaje, y hacerlo antes de que pueda dar la voz de alarma), el Narrador puede retirar *uno* de los dados y adjudicarle un *valor de 6*, con lo que las posibilidades de la tirada pasan a estar entre 7 y 18. Y, evidentemente, si la acción es *muy difícil* (forzar un candado de buena calidad con la punta de una daga y las manos atadas en la espalda, por ejemplo), el Narrador puede retirar *dos* dados y darles el valor máximo (con lo que la tirada será de 13 a 18 y sólo la podrán conseguir los que sean realmente expertos en la habilidad en cuestión). Como el lector avisado se habrá dado cuenta, es imposible que en una tirada difícil o muy difícil salga un resultado crítico, y sí que aumentan sustancialmente, en cambio, las posibilidades de una pifia (triple 6)...

ENFRENTAMIENTO DE HABILIDADES

Esta prueba se realiza cuando dos personajes necesitan comparar sus habilidades o características para resolver una competición entre ambos (convencerse mutuamente con argumentos contrarios, un pulso de fuerza, un duelo de ingenio a base de rimas). Ambos tiran los dados, y restan el resultado a su nivel en la habilidad o característica que están utilizando.

- Si uno acierta y el otro falla, no hay discusión posible.
- Si ambos aciertan, ganará el que lo hizo por mayor margen.
- Si ambos fallan, ganará el que no lo consiguió por menor margen.
- En caso de empate, se produce una situación de tablas y, de ser necesario, se repite la tirada.
- Si uno saca crítico, victoria automática de éste, a menos que el contrario también logre el triple 1 (con lo que sería un empate).
- En caso de que alguien obtenga una pifia, la victoria automática será para el contrario, a menos que éste saque también una pifia (volvería a ser empate).

De campaña en Flandes, Lope intenta comprar una pistola a Otto, un tudesco que se dedica a saquear los campos de batalla en busca de todo lo que sea aprovechable. En pos del precio más ventajoso, ambos tiran por Comerciar: Otto tiene un nivel de 15, y saca un 12, con lo que ha conseguido un éxito de 3. Lope tiene Comerciar 7, así que si quiere ganarle al tudesco tendrá que sacar un éxito de 4... Y eso solamente podrá hacerlo si saca un 3...



HABILIDADES

Como ya se ha dicho, las habilidades representan de manera práctica lo que el personaje sabe o no sabe hacer. Dependen de una u otra característica, en su mayoría de Destreza, Espíritu e Ingenio.

Las habilidades que no tienen asignado un valor tienen un nivel por defecto equivalente al de su característica directora dividido entre dos y redondeado hacia abajo.

Eso quiere decir que el PJ podrá intentar usar habilidades que no haya adquirido, aunque a un nivel mucho más bajo. Esto incluye también las habilidades de armas.

La excepción son las habilidades escolásticas -que, por ser habilidades más difíciles de aprender, no tienen nivel por defecto a no ser que el personaje tenga la ventaja de Letrado- y los idiomas, por supuesto, que si no se conocen... pues eso, que no se conocen.

En el caso de Lope, entre las habilidades que escogimos para él no está la de Etiqueta, habilidad dependiente de Ingenio: en ella nuestro soldado tiene un valor de 5 (su Ingenio de 11, dividido entre dos y redondeado hacia abajo).

No hay que ser sabio como un Salomón para dictaminar que la mayor parte de los nacidos de padre y madre, cuando la diosa de la necesidad lo exige, descubren que, bien o mal, saben hacer prácticamente cualquier cosa...

EXPLICACIÓN DE LAS HABILIDADES

A continuación podrás encontrar una explicación de todas las habilidades (excepto las de armas, que están un poco más adelante) ordenadas alfabéticamente. Al lado del nombre de cada habilidad se encuentra, entre paréntesis, la referencia al grupo que pertenece (véase el capítulo *La creación de los personajes*) y la inicial de la característica directora que la rige.

Algunas habilidades exigen especializarse, ya que abarcan campos muy genéricos. Si el jugador quiere que su personaje domine dos o más especializaciones de una habilidad concreta, tendrá que adquirirlas por separado. Tal es el caso de los diferentes tipos de Artesanía, de Estrategia, de Teología y otras que ya se verán.

Abrir cerraduras (de villanía, D)

Esta habilidad se utiliza para forzar cerraduras sin tener la llave adecuada. Cada intento de abrir una cerradura cuesta 1 minuto. Un fallo en la tirada, o usar una daga o una palanca, romperán la cerradura o dejarán marcas, con lo que se sabrá que la cerradura fue forzada.

Modificadores

- -3 si no se dispone de ganzúas (y ha de usarse una daga o similar).
- -5 si se hace en la oscuridad, a tientas.

Arte (escolástica, E)

En esta habilidad se engloba toda una serie de disciplinas en las que el personaje deberá especializarse.

Para poseer esta habilidad a su nivel por defecto hay que tener la ventaja de Letrado.

- *Pintura y dibujo*: tanto simples bocetos como retratos o murales.
- *Escultura*: en barro y en tallas de madera, marfil o piedra.
- *Música*: incluye desde tocar un instrumento hasta componer obras musicales.
- *Poesía*: permite la escritura de comedias, textos satíricos, obras en verso, así como el redactado de textos de manera legible y correcta. Para esta última especialización es obligatoria la ventaja de Letrado.

[...] y todos los que en la Corte eran capaces de mojar una pluma invocaron a las musas para inmortalizar el lance y adular al monarca.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste)

Artesanía (de villanía, I)

Esta habilidad permite confeccionar o arreglar todo tipo de objetos de uso doméstico o cotidiano. Como se ha señalado antes, cada especialidad se considera una habilidad independiente a todos los efectos.

- *Alfarería*: confeccionar cerámica.
- *Armería*: construir y reparar armas. Requiere de una forja.
- *Carpintería*: elaborar objetos de madera.
- *Herrería*: fundir, forjar y labrar los metales, especialmente el hierro. Requiere de una forja.
- *Orfebrería*: trabajar metales preciosos y producir joyas. Requiere de una forja.
- *Marroquinería*: manufactura del cuero.
- *Textil*: confección de ropa y telas.

Para usar esta habilidad, en cualquiera de sus especialidades, se necesita un taller y herramientas adecuadas (que para improvisar chapuzas ya está la habilidad de Maña).

Botica (escolástica, I)

Esta habilidad es la alquimia de las épocas anteriores, con algo más de rigor científico, pero lejana aún de la química tal y como la conocemos hoy en día. Dejando de lado la superstición y la mística que la acompañan (que haberla, hayla), el "químico" incipiente del siglo XVII puede fabricar compuestos simples, drogas, venenos,



etc., así como realizar procesos y experimentos algo más complejos (por ejemplo, producir pólvora).

Para poseer esta habilidad a su nivel por defecto hay que tener la ventaja de Letrado.

Cabalgar (común, D)



Permite montar a caballo o mula. Esta tirada habrá de hacerse siempre que se suba por primera vez en el animal, cuando éste se asuste (por ejemplo, al oír un disparo) o cuando se quiera hacer algo más que ir al trote (picar espuelas, saltar, disparar desde el caballo, etc.).

Modificadores

- +5 si el animal está acostumbrado al jinete.
- -10 si la bestia no está domada.

[...] donde llegó don Francisco reventando caballos de posta por el camino real...

(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre)

Callejeo (de villanía, E)

Es habilidad imprescindible para tener tratos con la gente de la carda, con los ambientes sórdidos de la delincuencia y los barrios bajos. Con ella se puede ir al territorio de esas gentes, conseguir la información necesaria y volver con el pellejo sin agujerear...

Modificadores

- +2 si se tiene una Buena reputación en el mundillo (véase el apartado *Ventajas* en el capítulo *La creación de los personajes*).
- -3 si se es forastero en la zona.
- +1 si se tiene Habla de germanía a nivel 12 o más.

Charlatanería (común, E)

Es la habilidad de convencer de algo a los demás verbalmente, aunque ese "algo" contradiga al propio sentido común. No obstante, con esta habilidad no se tiene por qué decir abiertamente una mentira descarada (para eso está *Fingir*), sino que muchas veces se sigue un juego de medias verdades y mentiras sutiles. Incluso es posible (Señor, ¡cómo está el mundo!) usar esta habilidad para convencer a alguien de algo básicamente cierto, pero que por tozudez esa persona se niega a aceptar. El Narrador puede (y de hecho, debería) pedir al jugador que interprete un poquillo -o, al menos, explique los detalles de la historia que va a contar- cuando éste declare que su PJ va a usar esta habilidad. También puede utilizarse para contar historias y entretener a un "público", o para hablar de manera improvisada.

Modificadores

- +2 si se tiene Interpretación a nivel 12 o más.

Cirugía (escolástica, I)

En la época del capitán Alatríste, la cirugía se limita a arrancar muelas, extraer balas de las heridas, amputar miembros destrozados o gangrenados y provocar sangrías "para aclarar la sangre". Salvo honrosas excepciones, como el francés Ambroise Paré, predominan las supersticiones, como que las heridas de bala han de lavarse con aceite hirviendo o que es bueno que la herida se infecte, pues expulsa las impurezas (pus) de la herida... Y claro, esterilizar... ¿qué es eso? Respecto a la anestesia, algunos cirujanos sofisticados utilizan el carísimo láudano (licor hecho a base de opio) para combatir el dolor en los pacientes ricos, mientras que los pacientes más humildes han de conformarse con emborracharse... o con ser atados antes de que empiece la operación (para que no se muevan demasiado).

Detalles escabrosos aparte, un éxito en esta habilidad significa que la operación se consigue realizar; un fallo, que el paciente recibe 3 puntos de daño extras. Una pifia... pues eso, lo que el lector se imagina.

Modificadores

- -3 al tratar heridas de pecho o cabeza.
- -3 si se usa un equipo especialmente sucio o el entorno es de todo menos aséptico (por ejemplo, una mesa de un hospital de campaña sobre la que se hayan practicado ya diez o más amputaciones, manchada de sangre y excrementos de las víc... pacientes).
- -5 si se ha fallado (o no se ha hecho) la tirada de Diagnosticar.
- +3 si dicha tirada se ha realizado satisfactoriamente.
- +2 si se tiene Curar a nivel 12 o más.
- +1 si se tiene Medicina a nivel 15 o más.
- +1 si se tiene Veterinaria a nivel 12 o más.

Para poseer esta habilidad a su nivel por defecto hay que tener la ventaja de Letrado.

Comerciar (común, E)

Es la habilidad (como el lector habrá deducido) que permite comprar y/o vender diferentes mercancías. También permite tasar (conocer el valor de) los diferentes objetos, encontrar dónde comprar y vender ciertas mercancías y cosas similares relacionadas con el comercio.

Modificadores

- -3 si la mercancía es ilegal, a no ser que se posea la habilidad de Callejeo a 12 o más o se esté especializado en esa mercancía en concreto.
- -3 si el comerciante no está familiarizado con la zona (esta penalización desaparece si se queda a vivir un tiempo, pues llega a aprender las costumbres y precios del lugar).
- +5 si el comerciante se especializa en un producto determinado (en ese caso, -1 a todos los demás productos).

Regateo

Cuando un posible comprador y el vendedor discutan por un precio, el Narrador hará un enfrentamiento de habilidades entre los dos. Si gana el comprador (si no, el precio es inamovible), restará la diferencia por la que consiga la tirada x5%, hasta un máximo de 30%. Ése será el precio final que consiga sacar el comprador. Obviamente, nada impide que el vendedor pida un precio inicial superior al valor del objeto...

Retomemos el caso de antes, sobre la discusión entre nuestro Lope y Otto el tudesco a raíz de la pistolita de marras: supongamos que Otto, con su nivel 15, saque un 16 (fallo de 1). Lope, con su nivel 7, logra sacar un 6 (éxito de 1). Vence en el regateo y obtiene un descuento del 5% sobre el precio inicial de la pistola. Lope se va muy contento con su arma nueva... Lo que no sabe es que el Tudesco carga un 10% sobre el precio de mercado de sus objetos. Así que en realidad Lope ha pagado un 5% más... Por eso Otto es tan buen comerciante.

Conducir carro o carruaje (común, D)

Con esta habilidad se puede guiar un carromato, un carruaje elegante, un carro de postas o cualquier vehículo (en general) que vaya sobre ruedas y sea tirado por animales.

Modificadores

- -2 por un vehículo en mal estado.
- -2 si el camino está en malas condiciones.

Construcción (escolástica, I)

Permite diseñar, erigir o reparar grandes obras y objetos. Es necesaria una especialización:

- *Arquitectura*: construcción de casas.
- *Carpintería naval*: construcción de barcos.
- *Ingeniería militar*: construcción de fortificaciones.

El jugador, de acuerdo con el Narrador, puede idear nuevas especializaciones. Para poseer esta habilidad a su nivel por defecto hay que tener la ventaja de Letrado.

Cultura local (común, I)

Esta habilidad calibra el conocimiento de las gentes, costumbres y geografía de una zona concreta. *El nivel por defecto hace referencia solamente al lugar donde haya nacido (o se haya criado) el personaje*, es decir, su ciudad o su pueblo más los alrededores. El Narrador no hará tirar por esta habilidad para cosas sencillas, como para buscar la casa de uno mismo (más que nada porque sería ridículo), pero sí para encontrar la bodega donde sirvan el mejor vino de Valdeiglesias o para ir al mentidero a la hora adecuada. Evidentemente, se puede adquirir, a base de puntos, Cultura local de cualquier zona, o el Narrador puede regalarla a los personajes si pasan bastante tiempo en una localidad.

Curar (común, I)

Es la habilidad de tratar de forma improvisada una herida sobre la marcha. Un éxito parará una hemorragia, neutralizará un veneno o reanimará a un ahogado reciente. Si el problema no es evidente, primero habrá de realizarse una tirada por la habilidad de Diagnosticar.

Tratar con esta habilidad a un herido "sobre el terreno" lleva 10 minutos de tiempo (60 turnos de combate). Una vez completada la cura (y no antes), el herido recupera 1d-2 puntos de Bríos (mínimo 1). Si el médico tiene éxito (es decir, si consigue la tirada de Curar) un herido grave se ahorra tirar por Bríos cada minuto para evitar morir (véase el apartado *Heridas y muerte* en el capítulo *El combate*). En caso de que tenga puntos de Bríos negativos, la primera tirada exitosa de Curar le pondrá los puntos a 0 y a partir de ahí, podrá ir recuperando puntos. (Véase el apartado *Curación de heridas* en el capítulo *La evolución de los personajes*).

Una pifia causará, automáticamente, 6 puntos de daño al personaje; aunque ello suponga la muerte de éste.

No se pueden hacer dos tiradas seguidas de Curar sobre una misma persona, a no ser que quien fallara la primera tirada haga una tirada de Diagnosticar para darse cuenta de cual fue el error.

Modificadores

- +1 si se dispone de un equipo mínimo.
- +1 si se tiene Medicina a 12 o más.
- +1 si se tiene Veterinaria a 12 o más.

Podía respirar bien y el pulmón parecía indemne, pero la sangre seguía fluyendo y me debilitaba cada vez más. Tengo que atajar esto, me dije, o encargar misas.

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

Detectar mentiras (común, E)

Como su nombre indica, esta habilidad sirve para que el personaje se dé cuenta si le están mintiendo o no (¡qué poco original, ¿verdad?). Para usarla, tanto por PJs como por PNJs, el Narrador deberá hacer una confrontación de esta habilidad con el Ingenio o Charlatanería del posible mentiroso. De conseguir la tirada, el Narrador le dirá al jugador si el PJ o PNJ dice verdades o mentiras... Claro que, si se falla la tirada, puede ser perfectamente lícito que el Narrador mienta a su vez... ¡Ah! Y la tirada es oculta, por supuesto... (Respecto a las tiradas ocultas, véase el apartado *El uso de las habilidades* en el capítulo *La guía del Narrador*).

Modificadores

- +4 si se tiene la ventaja de Intuitivo.



-Tal vez os ame siempre [...] Recordadlo hasta el final...
Llegue cuando llegue.

-Mentís -dije.

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)

Diagnosticar (escolástica, I)

Con el uso adecuado de esta habilidad se sabe deducir qué le pasa a un enfermo o herido o qué le causó la muerte a alguien. Con ello se obtienen bonificaciones a la hora de tratar las enfermedades o heridas. Evidentemente, no son necesarias tiradas de diagnóstico para cosas obvias, como heridas externas, mutilaciones o descuartizamientos. Para poseer esta habilidad a su nivel por defecto hay que tener la ventaja de Letrado.

Modificadores

- -5 por heridas internas.
- -5 por enfermedades exóticas o poco comunes.
- +2 si se tiene Latines a nivel 12 o más.
- +3 si se tiene Curar a nivel 12 o más.
- +2 si se tiene Medicina a nivel 15 o más.
- +1 si se tiene Veterinaria a nivel 12 o más.

Diplomacia (social, E)

Es la habilidad de negociar, comprometerse y relacionarse con los demás. Vamos, de hablar suavemente y con mucho, mucho tacto, intentando calmar y convencer por las buenas al interlocutor... A diferencia de otras habilidades, como Seducción, Fingir o Charlatanería, un fallo en la tirada nunca supone reacciones desfavorables. Al fin y al cabo... ¡nadie se ofende porque su interlocutor sea amable!

-Disimule vuestra merced -le entró con mucha cortesía al alguacil-. Pero estos hidalgos son gente de honra.

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)

Estrategia (militar, I)

Permite hacer planes militares y predecir los del enemigo. Antes de una batalla, el comandante de las tropas hará una tirada enfrentada de esta habilidad contra la del comandante enemigo. Si falla, sacará conclusiones erróneas que pueden hacerle perder la batalla. Si por el contrario acierta, sabrá con casi total certeza qué es lo más lógico que haga el enemigo... y prevenirlo. Eso no quiere decir que el enemigo lo haga (puede haber un inútil al mando) ni que le haga ganar la batalla en caso de que esté en franca desventaja.

Esta habilidad debe especializarse en Estrategia terrestre o naval.

Modificadores

- +1 si se tiene Táctica a nivel 15 o más.
- +1 si se tiene otra Estrategia a nivel 12 o más.

Etiqueta (social, I)

Esta habilidad permite desenvolverse en la Corte o en los palacios de la nobleza sin pasar vergüenza, tratar con gentes de posición superior e incluso hacerse pasar por uno de ellos. Incluye una serie de conocimientos sobre protocolo, el tratamiento debido, los buenos modales, baile, galanteo de cortejo y mil minucias más. Permite también descubrir el origen noble de alguien al fijarnos en su manera de hablar, vestir y comportarse.

Modificadores

- +2 si se es de mayor posición social que los que se trata de impresionar.
- -2 si se es de una posición social menor a la de éstos.
- +2 si se cuenta con amigos influyentes.
- Tener esta habilidad da un +1 a la Apariencia. Nadie es inmune a los buenos modales...

[...] en Nápoles el conde de Lemos y don Juan de Zúñiga llegaron a meter mano a las toledanas, ellos y su séquito y hasta criados, y que ciento cincuenta aceros se desnudaron aquel día porque el uno llamó al otro señoría en vez de excelencia, y el otro vuesa merced en vez de señoría...

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda)

Fingir (común, E)

Con esta habilidad se pueden imitar estados de ánimo, voces, emociones, así como mentir de la manera más descarada posible e imaginable.

Modificadores

- +1 por cada punto de Ingenio que el personaje tenga de más con relación al de la persona que intenta engañar.
- -1 en caso contrario (es decir, si su posible víctima es más espabilada).
- +1 si se tiene Charlatanería 12 o más.
- +1 si se tiene Interpretación 12 o más.

Fingir también sirve para hacerse pasar por otra clase de persona en general (un noble, un obispo, un capitán...) e incluso para suplantar a otro en particular. Para esto último, sin embargo, hay que tener la cara cubierta o estar en las sombras, que el interlocutor no conozca a la persona que se intente suplantar o, simplemente, tener un cierto parecido físico.

Modificadores a la suplantación

- -5 si no se conoce bien al sujeto en cuestión.
- -5 si la gente a la que se quiere engañar conoce al sujeto que se suplanta.
- -10 si dicha gente conoce bien al suplantado.
- El Narrador, además, puede exigir tiradas suplementarias por habilidades específicas, como Cultura local, Etiqueta, Latines o Teología, según la posición social de la persona que se suplante.

Habla de germanía (villanía, I)

Se trata del argot que hablan las clases humildes y, sobre todo, los delincuentes de los barrios "peligrosos" de las ciudades.

Hablar con la parla (o habla) de germanía (hermandad) en el lugar adecuado supone un bonito +1 a la Apariencia en el ambiente adecuado. Por el contrario, no hablarla o hacerlo mal (vamos, fallar la tirada) supondrá un -1 entre las gentes de la carda. Evidentemente, las tornas se invierten si a alguien se le escapa una frase de germanía en un salón elegante o en otra circunstancia similar...

-No puedo pasearme mucho, porque hace una semana le di una hurgonada a un mercader, y tengo la gura encima.

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)

Idioma (social, I)

Cada Idioma es una habilidad diferente. Un personaje tiene por defecto su idioma natal al mismo nivel que su Ingenio.

Si se vive en otro país y se tiene que hablar el idioma de éste en todo momento, el personaje sufrirá la famosa "inmersión cultural". En términos de juego, cada 50 días tendrá 1 punto de experiencia para gastar en aumentar su nivel en esa lengua (véase el capítulo *La evolución de los personajes*). Este entrenamiento automático cesará cuando tenga en el idioma el mismo nivel que su Ingenio.

Modificadores

Si se tiene la ventaja de Don de lenguas se ganan 3 puntos de experiencia cada 50 días, en lugar de solamente uno.

Nivel de habilidad con el idioma

Nivel	Soltura
4 o menos	Se conocen algunas palabras (y algunos insultos).
5 o 6	Se entienden frases simples, a ser posible pronunciadas lentamente.
7 u 8	Se lee el idioma con dificultad. Se habla con un vocabulario limitado (y un acento muy fuerte, francamente divertido para los nativos).
9 o 10	Dominio del idioma equivalente al de un hablante nativo medio. Aun así, los extranjeros siguen teniendo un acento perceptible.
11 o 12	Dominio del idioma equivalente al de un nativo culto. Los extranjeros conservan un leve acento.
13 o 14	Dominio total del idioma. No hay acento extranjero, incluso se puede hablar con acento regional.
15 o más	Se habla con absoluta fluidez y hasta se piensa en esa lengua.

Interpretación (común, E)

Permite actuar sobre las tablas de un escenario. A diferencia de Fingir, se trata de impresionar a la gente, pero no de engañarla. El que domine esta habilidad también tiene conocimientos equivalentes a Cultura local (véase esa habilidad) referidos al mundo del espectáculo: quién es quién entre los cómicos, las obras principales y los mejores escritores.

Modificadores

- +1 si se tiene Charlatanería a nivel 12 o más.



Intimidación (común, F)

Es la habilidad de la persuasión hostil, más o menos al contrario que la habilidad de Diplomacia. Básicamente, consiste en convencer al interlocutor de que se le va a hacer algo especialmente desagradable si no habla, y rapidito.

Un éxito significa que el tipo dice o hace lo que se le pide (aunque no precisamente con muchas ganas); un fallo, que se cierra en banda.

Un crítico puede traer consecuencias curiosas, como por ejemplo que la "víctima" se cague, literalmente, en los calzones...

Ante tipos realmente duros (o si se intimida a un PJ), se realizará una confrontación de Voluntad contra Intimidación.

Modificadores

- +2 por demostraciones de fuerza y sed de sangre.
- +3 si las anteriores son especialmente sanguinarias y/o convincentes.
- +1 si va acompañado de un diálogo inteligente.
- 1 si el intento resulta torpe o poco apropiado.
- Se puede aplicar cualquier penalización si los PJs intentan intimidar a alguien al que no pueden intimidar (por ejemplo, al verdugo de la Inquisición que los tiene desnudos y atados sobre el potro y que va a descoyuntarles los brazos).
- Por el contrario, conseguir una tirada de Charlatanería previa a la Intimidación puede resultar positivo, pues da un +1 a la tirada. Pero intimidar mediante el engaño tiene sus riesgos: si se falla la tirada el modificador es de -3, pues la "víctima" se huele el farol y, simplemente, se ríe...



- Se ríen menos si las amenazas de daño físico van acompañadas de daño real... Claro que, en ese caso, más que de Intimidación, hablamos de tortura...

-Te aseguro que todos hablan tarde o temprano. O casi todos. A veces, si el verdugo es torpe, alguno muere antes... Pero tú no eres de éstos.

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey) 

Juegos de azar (común, I)

Una tirada exitosa por esta habilidad permite, (aparte de participar en un juego y saberse las reglas) ver si una partida está amañada, reconocer a un fullero (jugador profesional) o simplemente saber si es uno de los juegos prohibidos por la ley o es legal. Para representar cada "mano" de una partida, los jugadores harán una tirada enfrentada por esta habilidad.

Modificadores

- De -1 a -5 si el otro jugador o jugadores hacen trampas (véase la habilidad de Ratear).
- Si es el personaje el que desea hacerlas, deberá especificar qué hace (desde marcar las cartas hasta cambiarlas mediante un descuido o distrayendo a los demás) y tirar por Ratear.

Latines (escolástica, I)

El que adquiera esta habilidad ha tenido acceso a estudios superiores a la media, ya sea en la universidad, de manera autodidacta o mediante un preceptor particular. Tiene conocimientos básicos de latín, leyes, heráldica, historia, geografía, matemáticas y, por supuesto, sabe leer y escribir correctamente. Esta habilidad también permite redactar un documento oficial, o que al menos parezca que lo es...

Para poseer esta habilidad a su nivel por defecto hay que tener la ventaja de Letrado.

-Longa manus calami- apostilló por su cuenta el Dómine. Principio en que todos estuvieron de acuerdo, por unanimidad o por disimular la ignorancia del latín.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste) 

Leyes (escolástica, I)

Conocimiento del sistema legal y burocrático de la España del Siglo de Oro. Permite recordar, deducir o imaginar acertadamente la respuesta a una cuestión legal. Al igual que la habilidad anterior, para tener el nivel por defecto hay que poseer la ventaja de Letrado.

-Así podrá instruirse y estudiar leyes para sangrar de su último maravedí a los pleiteantes; como hacen vuestas mercedes los abogados, escribanos y otras gentes de mal vivir.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste) 

Liderazgo (común, E)

Habilidad que permite coordinar a un grupo de PNJs en situaciones de tensión o peligro (los PJs son libres de elegir por sí mismos, faltaría más).

Modificadores

- Ventaja de Carisma (un +1 por cada nivel en ella).
- -5 si los PNJs nunca han estado en acción con el personaje.
- -5 si los mandan al peligro, pero no los acompañan (vamos, que su heroico líder se queda "cuidando la retaguardia").
- +5 si tienen una lealtad buena hacia el personaje.
- +10 si la lealtad es muy buena.

El capitán Alatriste buscó un buen lugar donde morir, y yo lo seguí a través de los ingleses, con sus camaradas, porque íbamos a caer todos de cualquier manera, y porque nos habría avergonzado dejarlo ir solo.

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda) 

Maña (común, D)

Permite hacer reparaciones de urgencia en objetos de madera (por ejemplo, arreglar los radios de una rueda rota), cuero (sujetar una cincha suelta en una silla de montar) o tela (disimular el roto de un vestido con un par de torpes puntadas). A diferencia de una tirada por Artesanía, no se trata de reparaciones permanentes y tarde o temprano habrá que arreglarlas como es debido: sólo valen para salir del paso.

Un fallo en la tirada indica que el objeto se rompe definitivamente. Si el Narrador es especialmente sutil y malicioso, puede obligar a que la tirada sea oculta, y que "la chapuza" se rompa en un momento decisivo...

Esta habilidad incluye la reparación (más o menos chapucera) de aparatos mecánicos, incluidas las armas de fuego encasquilladas o con el cañón taponado (véase el apartado *Armas de fuego* en el capítulo *El combate*).¹

Marinería (común, D)

Permite realizar las labores propias de los marineros: izar y arriar velas, bogar, manejar el timón, etc.

Medicina (escolástica, I)

Es la habilidad de ayudar a un enfermo, prescribir cuidados y remedios, etc. Incluye también la capacidad de buscar e identificar hierbas medicinales y de fabricar medicinas. Esas tiradas bien pueden ser ocultas, que un fallo o un error en las cantidades puede hacer que lo que tendría que curar... envenene.

Para poseer esta habilidad a su nivel por defecto hay que tener la ventaja de Letrado.

Modificadores

- +1 si se tiene Curar a nivel 15 o más.
- +1 si se tiene Veterinaria a nivel 15 o más.

¹ No sirve (repito: no sirve) para lindezas como soldar una espada rota con una fogata en el campo y a base de darle golpes con una piedra... Que nos conocemos... (Nota del Autor)

Nadar (común, F)

Aparte de para mantenerse a flote, esta habilidad también se usa para intentar salvar a quien se está ahogando. (Consúltese el apartado *Acciones físicas*).

Al menos, me dije, yo sé nadar...

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)

Navegación (escolástica, I)

Permite determinar la posición de un barco respecto a las estrellas, la costa y/o las corrientes oceánicas, pilotarlo y llevarlo hasta un puerto seguro. Esta habilidad también sirve para orientarse en tierra con un -3.

Para poseer esta habilidad a su nivel por defecto hay que tener la ventaja de Letrado.

Modificadores

- -3 si se está en una región del océano completamente desconocida.
- -4 si se carece de brújula y cuadrante.
- -5 si el mal tiempo impide usar las estrellas como referencia.
- +1 si se tiene Marinería a nivel 15 o más
- +1 si se tiene Orientación a nivel 12 o más

Orientación (común, I)

Con ella se puede averiguar la posición mediante la observación del terreno.

Modificadores

- +1 por tener un mapa o una visión clara del sol o de las estrellas.
- De -1 a -5 (a determinar por el Narrador) si se está en una zona totalmente desconocida.

Rastrear (común, E)

Permite seguir a hombres o animales por sus huellas. La primera tirada de esta habilidad servirá para encontrar el rastro, las sucesivas -a realizar cada 5 min. de marcha- evitarán perderlo.

Modificadores

- -5 si el rastro es viejo de más de un día.
- -10 si es de hace más de una semana.
- +5 si se sigue a más de una persona.
- +10 si se sigue a un grupo de personas (mínimo cinco).
- El Narrador también puede aplicar modificadores en función del terreno (-3 en el desierto, -5 sobre terreno rocoso...).
- +1 si se tiene Supervivencia a nivel 12 o más

Esta habilidad puede usarse también para ocultar huellas y borrar así el rastro que se deja al pasar. En ese caso, la velocidad de marcha se reducirá a la mitad, pero

el que siga la pista deberá hacer una tirada enfrentada por la habilidad de Rastrear para no desorientarse.

Ratear (de villanía, D)

Permite aliviar al prójimo del peso de su bolsa o, más raramente, meterle en ella o entre las ropas algo comprometedor sin que se dé cuenta.

Modificadores

- +5 si la víctima está distraída.
- +10 si está dormida o borracha.
- -5 para sacar algo de un bolsillo interior.
- -10 para ratear un anillo o similar.

También permite hacer desaparecer pequeños objetos discretamente, aunque estén a la vista de la gente, o cambiarlos por otros (por ejemplo, reemplazar unos dados buenos por otros cargados) y hacer trampas mientras se juega a las cartas (cambiar cartas de la mano por otras que se tengan escondidas).

Modificadores

- -3 si la persona que se intenta engañar tiene también la habilidad de Ratear o la ventaja de Sentidos desarrollados (*vista*).
- +3 si hay poca luz.
- +3 si un cómplice distrae la atención de los presentes un instante.
- +5 si el truco está preparado de antemano (cartas en la manga, dados en el bolsillo secreto, etc.).

Recursos (de villanía, I)

Es la habilidad para encontrar, recuperar o improvisar objetos que otros no pueden localizar. Cada intento cuesta una hora. No tiene por qué ser necesariamente un robo o un saqueo, los objetos pueden adquirirse más o menos legalmente. Evidentemente, esta habilidad no sirve para encontrar una bolsa llena de monedas de oro (por mucho que los PJs necesiten dinero), pero sí para localizar y escamotear una cuerda a las 3 de la madrugada en una ciudad, cuerda que se necesita para escalar un muro.

Modificadores

- A elección del Narrador, según la rareza del objeto a encontrar o improvisar.

Seducción (común, E)

Es la habilidad de impresionar al sexo opuesto (o al propio, si hay determinadas tendencias afines entre los dos) con coqueteos y/o galanteos. Las tiradas de Seducción solamente pueden realizarse una vez sobre cada "víctima", pero el Narrador puede permitir otro intento (en caso de fallar el primero) pasadas unas semanas.





El Narrador también puede conceder bonificaciones discrecionales en caso de que el PJ (o la PJ) se lo trabaje extraordinariamente bien: hace todo un cortejo con galanterías, regalos, poesías, sobornos a las dueñas... Aunque, claro, todo depende de los gustos de la persona a seducir.

Sigilo (común, D)

Es necesario para esconderse o moverse silenciosamente y con discreción. Una tirada exitosa permite ocultarse en prácticamente cualquier sitio, moverse sin hacer ruido o seguir a alguien sin que se dé cuenta, ya sea en un lugar solitario o entre la multitud.

Modificadores

- Penalización por nivel de carga negativo (véase el apartado *Cargar un peso*).
- -5 a ocultarse en un área desnuda, sin escondrijos visibles.
- +3 o más si, por el contrario, hay muchos lugares donde ocultarse.
- -5 a moverse silenciosamente si se corre detrás de la persona a la que se sigue.
- -2 si se sigue a alguien y se tiene un aspecto poco común.
- -3 si el sujeto conoce a su perseguidor.

Apenas bajaron la escalera, sin pensarlo dos veces, cogí las pistolas de la mesa y la espada colgada de la pared, y componiéndolo todo en un fardo con la capa, me lo puse bajo el brazo y corrí tras ellos.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste) 

Supervivencia (común, I)

Permite vivir del terreno, encontrar agua potable y comida en un medio hostil, evitar peligros, construir un refugio, etc. Se necesita conseguir una tirada por día para sobrevivir con cierta seguridad a la intemperie. Una persona con esta habilidad puede sustentar a tantas personas como su nivel en la habilidad partido por 2 (y redondeado por defecto). Un fallo implica que cada miembro del grupo recibe 1 punto de daño en concepto de hambre, sed, calor o frío (según corresponda).

También permite poner trampas para cazar.

Modificadores

- -5 por condiciones climáticas extremas.
- -5 si se carece por completo de equipo.

Táctica (militar, I)

Es la habilidad de adivinar las intenciones del enemigo cuando se pelea en pequeños grupos. Saber Táctica da un +1 a la Velocidad en el combate. Esta habilidad también tiene otras utilidades en el combate, por ejemplo: esquivar a un grupo de perseguidores, reforzar un punto defensivo débil, o para evitar ser sorprendido por el enemigo.

Modificadores

- +1 por Estrategia a nivel 12 o más

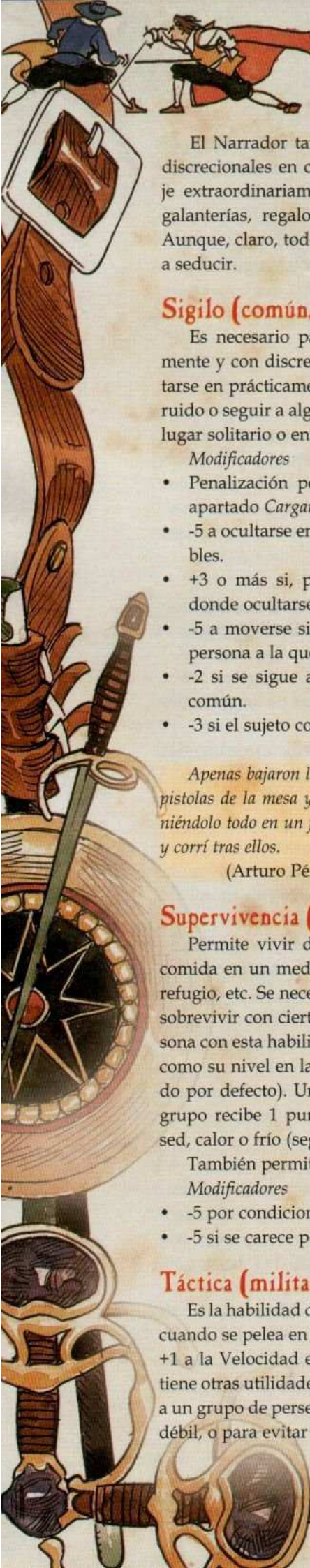
Teología (escolástica, I)

Es el estudio y conocimiento de una religión, de sus ritos y de sus cánones de fe. Evidentemente, hay que especializarse. La Inquisición española persigue con singular saña por herejes a todos los que no practiquen la religión católica, así que los PJs verán...

- *Católica*: el cristianismo según la Iglesia Romana, practicado en la Europa occidental.
- *Anglicana*: el cristianismo protestante inglés, seguido en las Islas Británicas (menos Escocia e Irlanda, que son católicas).
- *Luterana*: el cristianismo protestante alemán, practicado en la Europa central.



Alonso Montoya y Garzón, inquisidor



- **Calvinista:** variante radical del luteranismo, centrada en los Países Bajos.
- **Puritana:** calvinismo practicado en Inglaterra (y perseguido por los anglicanos).
- **Hugonote:** el cristianismo protestante francés, practicado sobre todo en las zonas de Normandía y Bretaña.
- **Ortodoxa:** cristianismo practicado en la Europa oriental.
- **Hebrea:** religión judía.
- **Musulmana:** confesión islámica.

Un teólogo poseerá un nivel por defecto en otras religiones, pues todas comparten raíces comunes, mal que les pese a algunos:

Un cristiano tendrá su Teología -2 en otras religiones cristianas.

Un protestante tendrá su Teología -1 en otras variantes del protestantismo.

Los cristianos de cualquier comunión tienen Teología -4 respecto a las religiones hebrea y musulmana (y viceversa).

Para poseer esta habilidad a su nivel por defecto hay que tener la ventaja de Letrado.

Trepar (común F)

Es la habilidad de escalar una montaña, paredes de roca, muros, árboles, edificios... Véanse más detalles en el apartado *Acciones físicas*.

Modificadores

- +3 por la ventaja de Agilidad.

Venenos (escolástica, I)

Conocimiento de las sustancias nocivas para el organismo. Una buena tirada permitirá saber que una planta es venenosa, reconocer un veneno por su olor en la comida o la bebida, identificarlo al observar sus efectos (+3 si el personaje tiene el dudoso honor de ser uno de los envenenados), conocer el antídoto apropiado o saber dónde conseguirlo... La ventaja de Sentido desarrollado (*gusto y olfato*) puede ayudar también a identificar un veneno.

Para destilar un veneno, sin embargo, es necesario la habilidad de Botica. Para tener Venenos a su nivel por defecto hay que tener la ventaja de Letrado.

Veterinaria (escolástica, I)

Sirve para cuidar de un animal enfermo o herido. Para poseer esta habilidad a su nivel por defecto hay que tener la ventaja de Letrado.

Modificadores

- +5 si el animal confía en el personaje.
- +4 si se tiene la ventaja de empatía con los animales.
- -2 si es de una especie poco familiar para el personaje.
- +1 si se tiene Medicina a nivel 12 o más.
- +1 si se tiene Curar a nivel 12 o más.

LA APARIENCIA

Al contrario que Psique, que no fió de la hermosa voz de su amante y quiso verle el rostro, precipitando por ello la cruel Parca sobre ambos, esta insensata república nuestra prefiere ver antes lo que es grato para sus ojos en lugar de escrutar más allá y estudiar el alma...

La sociedad española del siglo XVII es una sociedad hipócrita, donde el aparentar y el qué dirán importa a veces mucho más que la realidad.

Para representar esto en el *Juego de rol del capitán Alariste*, está el apartado de la Apariencia. Se trata de la suma total de unas bonificaciones o penalizaciones que se obtienen por el aspecto físico, los modales o la ropa que se lleva, y que influyen en las habilidades "de comunicación" de los personajes (entendiendo como tales todas las sociales, más las comunes que sirvan para relacionarse en mayor o menor medida, como Interpretación, Fingir, etc.).

Forman la Apariencia:

- Aspecto
- Ventajas
- Desventajas
- Posición social
- Honra
- Modales
- Ropa
- Armas y afines



Aspecto

Como se explica en el apartado *Aspecto físico* del capítulo anterior, según la belleza o fealdad del personaje, éste tendrá un modificador a la Apariencia de -4 hasta +6 (dependiendo de las circunstancias).

Ventajas

- Carisma: da +1 a la Apariencia por cada nivel adquirido.
- Buena reputación: concede +1 a la Apariencia.
- Honor: supone +1 si el PJ es villano (posición social 3 o menor).

Desventajas

- Cobardía: de ser cosa conocida, esta desventaja da un -2.
- Costumbres odiosas: de -1 a -3 (según el nivel de la propia desventaja).
- Defecto físico: -1 o -2.
- Edad: -2 por juventud.
- Lealtad: de ser cosa conocida, da un +2.
- Pecadillos: -1 por tozudez.





Caridad la Lebrijana

Posición social

- Noble: tener posición social 9 o más da un +1.
- Villano: tener posición social 3 o menos da un -1.

Honra

(Véase el capítulo *La evolución de los personajes*).

- Honra dudosa: -1 a la Apariencia.
- Honra escasa: -3.
- Deshonra: -5.

Modales

- Tener la habilidad de Etiqueta en ambientes corteses y elegantes da un +1.
- Tener la habilidad de Habla de germanía entre delinquentes da un +1.

Ropa

- Harapos: -3 a la Apariencia.
- Ropa elegante: +1.
- Traje de lujo: +2.

Armas y afines

- Armas de villano (*garrote, espada corta y vizcaína*): -1 a la Apariencia.
- *Pistola de silla*: -1 (excepto en zona y en tiempo de guerra).
- *Ropera mata amigos*: -1.
- *Tahalí de valentón*: -1 (excepto entre la gente de la carda, donde da +1).

¿CÓMO USAR LA APARIENCIA?

Tanto los PJs como los PNJs deben sumar su Apariencia al nivel que se tenga en las habilidades siguientes:

- Callejeo
- Charlatanería
- Comerciar
- Diplomacia
- Liderazgo
- Seducción

No obstante, si el interlocutor consigue una tirada (oculta) de Espíritu, los modificadores por Apariencia se ignoran, ya que éste ve cómo es realmente la persona, sin quedar impresionado por la imagen de ésta. Si cuenta, además, con la ventaja de Intuitivo, tiene una bonificación de +3 a dicha tirada.

El Narrador puede dar un +1 extra a la apariencia por una buena interpretación del jugador (por ejemplo, a la hora de hacer un discurso especialmente elocuente para convencer a un PNJ) o, por el contrario, penalizarlo con un -1 o -2 si se comporta de manera inapropiada.

En el caso de nuestro querido Lope, tiene un +1 de Apariencia gracias a su Carisma.

Cuidad de vuestro aspecto y de vuestra lengua. Tened siempre presente que la espúrea y esquiva fama todo lo ve y todo lo oye; y, una vez afianzada, no hay manera de que os libréis de ella. Se encargará de decir tanto lo falso como lo cierto, y todos la creerán.



HABILIDADES DE ARMAS

Armas de asta (militar, F)

Es la habilidad que permite manejar la pica, la alabarda, la partesana... y cualquier arma larga con la que hacer rodajas a distancia al contrario (si éste se deja y no puede evitarlo).

Armas cortas (común, D)

Habilidad para usar (pero no lanzar) cualquier cuchillo, daga o cuchilla de matarife, así como sus hermanas mayores, las espadas cortas.



Armas de fuego (común, D)

Con esta habilidad pueden usarse arcabuces, carabinas y pistolas.

Modificadores

- +1 con Espíritu 12 o más.
- -2 si se usa un arma con la que no se está familiarizado.
- -4 si el arma está en mal estado.

[...] Aproveché los intervalos para cargar [...] el arcabuz que había dejado Rivas. Lo cargaba con torpeza, pues era enorme en mis manos, y sus coces de mula me dislocaban el hombro.

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda)

Armas pesadas (militar, F)

Esta habilidad engloba el manejo de la espada pesada, así como de las anticuadas hachas, mazas, montantes (espadas a dos manos)... Armas en general en las que prima la fuerza bruta a la destreza y que son poco o nada vistas fuera de la batalla (y aun así son raras en ésta).

Artillería (militar, I)

Permite disparar cañones y bombardas. Para cargar adecuadamente un arma de este tipo se necesita un equipo de tres a ocho personas, según el calibre y tipo del arma.

Capa (común, D)

Permite utilizar una capa o herreruero para evitar los golpes del contrario y, si se tiene la maniobra de esgrima adecuada, para intentar trabar el arma del contrario. (Véase el capítulo *El combate*).

Álvaro de la Marca dispuso la capa al tercio, de modo que le protegiese medio torso de las cuchilladas que iban a llover como si granizara.

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)



Esgrima (común, D)

La habilidad reina de este juego de rol. Permite usar las armas de esgrima clásicas: ropera, espadín y estoque. Estudiar esta habilidad (que no tener su valor por defecto) es requisito indispensable para aprender maniobras de combate especiales (consúltese el capítulo *El combate*).

Lanzar cuchillo (común, D)

Habilidad para lanzar cualquier tipo de cuchillo, siempre que esté medianamente equilibrado.

LA VOLUNTAD

Esta habilidad depende directamente de la característica de Espíritu, tiene el mismo nivel que ésta y no puede aprenderse de manera normal. Solamente aumenta si lo hace también la característica directora... excepto si el personaje tiene la ventaja de Fuerza de voluntad o la desventaja de Voluntad débil.

Un personaje puede tirar por esta habilidad para resistir los efectos de un éxito (pero *no* un crítico) en:

- Charlatanería.
- Fingir.
- Intimidación.
- Seducción.

La Voluntad también se utiliza para resistirse a los efectos de las desventajas de:

- Avaricioso.
- Borracho.
- Cobardía.
- Impulsivo.
- Pecadillos.
- Sanguinario.
- Sinceridad.
- Vulnerable al dolor.

También puede usarse en determinadas situaciones de combate.



ACCIONES FÍSICAS

Salvo Nadar y Tregar, que se aprenden como cualquier otra habilidad, el resto de estas habilidades funcionan igual que la Voluntad: tienen un valor por defecto que es igual al de la característica directora y no pueden aumentar de nivel de manera independiente a ésta.



Correr (R, valor por defecto)

Un personaje puede correr como máximo tantos metros como nivel de Reflejos tenga por turno de combate (10 segundos). En caso de persecución, se realizarán tiradas enfrentadas de Correr entre los diferentes participantes de la "carrera" para ver si el perseguido es alcanzado por alguno de sus perseguidores o, por el contrario, logra distanciarse.

Correr en terreno llano no supone ninguna dificultad, y fallar la tirada significa que se avanza más lentamente. Hacerlo en terreno abrupto, o en un lugar lleno de obstáculos (por ejemplo, entre los puestos de un mercado o en una calle atestada), significa que el corredor tropieza y cae (más o menos estrepitosamente, según la malicia del Narrador).

En caso de correr grandes distancias se deberá tirar por Bríos cada 100 metros (más o menos). Cada vez que se falle la tirada, la Fortaleza disminuirá en un punto hasta que el personaje descanse un mínimo de 3 horas. Si por ello la Fortaleza llega a 3, la Velocidad del personaje se reduce a la mitad. Y si llega a 1, simplemente ya no podrá seguir corriendo, de puro agotamiento.

Ágiles y libres son los hijos de Eolo, pero hasta los salvajes vientos han de transformarse en suaves brisas de cuando en cuando...

Esquivar (R/2, valor por defecto)

Esta habilidad sirve para evitar ser alcanzado por las armas de ataque cuerpo a cuerpo o incluso por armas arrojadas (no sirve, lamentablemente, para escapar de los proyectiles de armas de fuego).

Nadar (F)

Se deberá tirar por Nadar cuando el personaje entre en el agua y, luego, una vez cada cinco minutos (aproximadamente). Si se falla una tirada, el personaje pierde 1

punto de Fortaleza de forma temporal y debe repetir la tirada en el turno siguiente, hasta que consiga la tirada, sea sacado del agua o llegue a Fortaleza 0, momento en el que se ahoga. Se ha de obtener por lo menos una tirada de Nadar para salir del agua por uno mismo, aunque se esté relativamente cerca de la orilla (siempre que el personaje no "haga pie" en el fondo, claro está).

Modificadores

- -3 si el personaje cae al agua involuntariamente (o lo tiran).
- Más un modificador negativo igual a su nivel de carga multiplicado por dos (véase el apartado *Levantar y mover objetos*).

Para sacar a alguien del agua se deberá hacer una tirada de Nadar con un -5, a la que se suma o resta la diferencia entre la Fortaleza del salvador y la del salvado, que suele forcejear preso de histeria. De fallar el rescatador, éste empieza a tragar agua... y puede ahogarse a su vez.

Se puede reanimar a un "ahogado" con una tirada de Curar realizada hasta 3 minutos después de que éste haya llegado a Fortaleza 0.

Pelea (D, valor por defecto)

Permite luchar sin armas, con armas improvisadas o con un garrote. En una pelea a puñetazos, se pueden parar los ataques del enemigo si se bloquea el brazo de éste con el propio. En términos de combate: se puede hacer una parada o dos si se usa la defensa completa (y ambos brazos). El daño que se hace en ambos casos está explicado en el apartado *El daño* del capítulo *El combate*.

Saltar (F, valor por defecto)

Salvar así un obstáculo de pequeño o mediano tamaño se debería resolver de forma automática. Si el Narrador ve alguna dificultad, puede hacer que el personaje realice una tirada por su valor en Fortaleza.

Tregar (F)

Se necesita una tirada para ascender por cualquier cosa que suponga más dificultad que una escalera de mano. Hace falta conseguir una tirada para comenzar a subir y otra más cada 5 minutos (si es que la escalada dura tanto). De fallar la tirada... el personaje se cae (aunque, si está utilizando una cuerda, solamente se caerá si saca una pifia). El nivel de carga se resta a la habilidad de Tregar. A cambio, usar una cuerda añade un +2 al nivel de la tirada.

Otros modificadores

- +5 por tregar a un árbol.
- -3 por hacerlo en un muro vertical.

Cual trabajoso es el destino de Sísifo, empujando su piedra por las rocosas laderas del Tártalo, así es la escalada del necio cuando la emprende cargado...

OTRAS ACCIONES FÍSICAS

Levantar y mover objetos

Recoger y/o mover un objeto de tamaño y peso normal es un éxito automático y no precisa de tirada. Sin embargo, puede suceder que los personajes tengan que levantar grandes pesos. Como regla general, un personaje puede levantar con una mano un peso igual a su Fortaleza multiplicada por 2 en kilos ($F \times 2 \text{ k}$) o su Fortaleza multiplicada por 10 en k ($F \times 10 \text{ k}$) si lo hace con ambas manos. En circunstancias óptimas, puede empujar un peso de hasta 50 veces su Fortaleza en kilos.

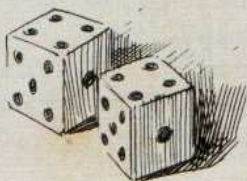
Un PJ de Fortaleza 10 puede levantar hasta 100 k con las dos manos y gran esfuerzo, o empujar una roca de media tonelada (500 k), colocada en el borde de un precipicio, al menos lo suficiente para hacerla oscilar y caer. Todo ello en circunstancias idóneas. Evidentemente, eso no significa que pueda empujar esa misma roca colina arriba hasta colocarla en el borde.

Cargar un peso

Levantar no es sinónimo de "transportar". Una cosa es poder alzar un peso determinado, y otra muy diferente poder llevarlo a cuestras. El equipo que lleva encima un personaje, y las cargas que levanta o intenta transportar, tienen un peso y pueden reducir el movimiento en combate, así como las habilidades de Correr, Nadar y Tregar.

Peso (en k)	Carga	Penalizaciones ¹
Menor o igual a la F	Nula	Ninguna
Hasta dos veces la F	Ligera	-1
Hasta tres veces la F	Media	-2
Hasta seis veces la F	Pesada	-3

¹ A las habilidades de Correr, Nadar y Tregar.



Lanzar (D o D-3, valor por defecto)

Prácticamente cualquier cosa que se pueda levantar puede lanzarse... aunque sólo sea dejarla caer. Para acertar a un blanco determinado, se tira por Destreza con un modificador de -3. Si se trata de tirar algo a un área en general (al otro lado de un muro, por ejemplo), se tira por Destreza sin modificadores. Sobre la distancia a la que pueden arrojarse los objetos y el daño que infligen, se usará la siguiente tabla.

Peso del objeto	Fortaleza			Daño ¹
	De 5 a 9	De 10 a 14	de 15 o más	
Ligero (1 k o menos)	5 m	10 m	15 m	1d + el modificador de Fortaleza -1.
Medio (de 2 a 5 k)	3 m	5 m	10 m	1d + el modificador de Fortaleza.
Pesado (más de 5 k)	1 m	3 m	5 m	1d + el modificador de Fortaleza +1.

¹ Para saber los modificadores de Fortaleza, véase el apartado Daño en el capítulo El combate.

Dejar caer

Evidentemente, es mucho más fácil dejar caer algo encima de la cabeza de alguien (si se está encima de él) que lanzárselo a distancia. Para representar la inercia que toma un objeto al caer, se sumará +1 al daño cada 3 m de caída, hasta un máximo de +5 (aparte, claro está, del daño producido por el objeto en sí).

ACCIONES SENSITIVAS (ESPÍRITU)

Ver, oír, tocar, gustar, olfatear... Todas las acciones relacionadas con los cinco sentidos se resuelven con una tirada por la característica de Espíritu. El Narrador tendrá en cuenta los modificadores por ventajas o desventajas de los personajes (Sentidos desarrollados o Defecto físico), más los posibles modificadores aplicables por cada situación.

Una vez más os lo repito, mis gentiles leyentes: usad la cabeza para algo más que para llevar el sombrero (o para esconder los pecadillos de Minos) y aplicad con criterio sutil la lógica de vuestro ingenio. Que no es lo mismo intentar oír el brusco y bronco son de un disparo de arcabuz a unas decenas de pasos que intentar escuchar el ruboroso susurrar de una pareja de enamorados en un salón palacial...

LA SUERTE (MÁXIMO 10)

A veces, el Narrador puede hacer tirar por Suerte al jugador para ver si el PJ de éste es afortunado: puede ocurrir que, entre los corchetes que vengán a detenerlo, esté aquél que le debe un favor, o que tropiece con alguien a quien está buscando, o (por una vez) encuentren un ventero honrado...

Para ello, el Narrador hará tirar al jugador 3 dados, y éste tendrá que sacar 10 o menos. De obtener más,





simplemente, es que no ha tenido suerte. El Narrador puede aceptar que el jugador tire los dados a petición de éste, pero el jugador *nunca* podrá hacerlo por iniciativa propia.

Además, si es el jugador el que exige ver si tiene Suerte, la tendrá... O buena o mala. Si falla la tirada, le pasará alguna desgracia (en el ejemplo de antes, no solamente no estará su amigo entre los corchetes, sino que alguno de ellos, además, le guardará ojeriza por algún asunto anterior...).



LA LEALTAD DE LOS SERVIDORES

Entre los nobles, el número de criados es signo de distinción. Así que, ya sea por aparentar o porque realmente necesitan uno, los PJs seguramente recurrirán a los servicios de algún criado.

El Narrador determinará, con ayuda de la tabla siguiente, la lealtad (o falta de ella) de los servidores o compañeros de los personajes (no de los Aliados comprados con puntos ni de los Protegidos). (Obviamente, la lealtad aquí nada tiene que ver con la desventaja del mismo nombre). La lealtad puede variar con el tiempo: puede aumentar si el servidor se siente protegido por su amo, si recibe una buena paga o si lleva mucho tiempo a su servicio. Por el contrario, disminuirá si éste no cobra o si se le exigen cosas que atenten contra sus creencias o lo pongan en peligro.

Modificadores

- +1 por cada 10% que los PJs ofrezcan por encima del sueldo normal (véase Apéndices).
- -1 por cada 10% que los PJs ofrezcan por debajo del sueldo normal (véase Apéndices).
- +2 o más si los PNJs creen en la causa que sirven los PJs (sea un ideal o un líder).
- Una penalización o bonificación según la reputación que los PJs tengan en la zona.

Mal necesario y siempre presente son los criados. Al igual que el gran Júpiter rechazó a Hebe por descuidada y diole a Ganimedes el puesto de copero de los dioses, así el amo tendrá

que apartar de sí a los criados desastrados y poco dispuestos. Pues es cosa segura que esos vicios traen parejos otros mayores, como pueden ser el robo o la traición.

Tabla de lealtad

(se lanzan 3d)

0 o menos: desastrosa.

El criado odia a su amo, o está a sueldo de sus enemigos, y aprovechará cualquier oportunidad que tenga para traicionarlo.

De 1 a 3: muy mala.

Al criado no le cae bien su amo, y lo abandonará (robándole si le es posible) y/o lo traicionará cuando pueda.

De 4 a 6: mala.

El criado no respeta a su amo. Lo traicionará si recibe un soborno mínimo, y en general será un trabajador perezoso.

De 7 a 9: regular.

Al criado no le gustan demasiado ni el trabajo ni el amo. Piensa que tiene que esforzarse mucho por poco dinero. Probablemente traicionará a su amo si alguien le paga lo suficiente o lo abandonará por una oferta mejor.

De 10 a 12: neutral.

El criado piensa que la de él es una ocupación más; y su amo, otro más de una larga serie. Trabaja para mantenerlo contento, sin esforzarse. No lo abandonará ni lo traicionará a no ser que la oferta valga realmente la pena.

De 13 a 15: buena.

Al criado le gusta su amo y le gusta su labor. Será leal y buen trabajador, y aceptará incluso un riesgo razonable.

De 16 a 18: muy buena.

El criado trabajará muy duro y hasta arriesgará la vida si es necesario. Normalmente, antepone los intereses de su amo a los propios.

19 o más: excelente.

El criado adora a su amo, trabaja duramente por él, antepone siempre los intereses de éste a los propios y, si es preciso, dará la vida por él.



Don Luis de Góngora y Argote, poeta exquisito

EL COMBATE

Diego Alatríste conocía mejor que nadie que una hoja de acero iguala al hombre humilde con el más alto monarca; y que cuando los naipes vienen malos, meter mano a la toledana es recurso mejor que otros para ganarse el pan, o para defenderlo...

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)



Mal empezamos, que sus señorías llegan tarde. Que no llegar a tiempo muchas veces es casi igual que no llegar. Deberían haber venido a este capítulo nada más abrir el libro, que todo lo demás poco importante es. Me presentaré: mi nombre es Luis Pacheco de Narváez, maestro de esgrima de nuestro rey Felipe IV el Grande, y dueño de la más importante academia de la Villa y Corte. Pese a lo que diga ese deslenguado de Quevedo, con el que algún día ya arreglaré cuentas, no tengo que molestarme en cruzar mi acero con nadie para demostrar mi valía. Os hablaré del combate, tanto si os place como si no. Así que adoptad posición de guardia, que empezaremos... Y levantad esa espada, que por la línea de diámetro no se puede andar sin peligro...

En un juego de aventuras como el del capitán Alatríste, el combate debe tener un lugar destacado. Bien está que los PJs hagan intrigas palaciegas y lances amorosos, pero tarde o temprano, como diría Íñigo de Balboa "habrá que echar mano a la toledana."

EL TURNO DE COMBATE

El combate se divide en turnos, y cada turno dura diez segundos. En cada turno, los participantes pueden elegir entre cuatro opciones:

- Atacar y defenderse.
- Solamente atacar (*ataque completo*).
- Solamente defenderse (*defensa completa*).
- Otras acciones, como moverse, apuntar, desenvainar, etc.

LA VELOCIDAD

Los personajes actúan por orden de Velocidad, de la más alta a la más baja. Este valor es, en un principio, igual a los Reflejos que tenga el personaje, pero el daño y determinadas ventajas, maniobras de esgrima y armas pueden modificarlo.

Como ya se ha dicho, el turno empieza cuando el personaje más rápido escoge una acción y termina cuando ha actuado el más lento. No se distingue entre PJ ni PNJ, es decir, no se tiene ventaja por ser un comparsa del Narrador o un personaje llevado por un jugador. En caso de empate actuará primero el que tenga la ventaja de

Iniciativa; y, de no tenerla (o tenerla ambos), el que tenga más nivel en el arma usada. En caso de empate en este último punto, el movimiento será simultáneo



ACCIONES DE ATAQUE

Ataque normal

Consiste en atacar al enemigo con el arma que se tenga preparada, ya sea una espada, una pistola o los puños, pero sin emplearse a fondo, para así poder hacer también una defensa normal si el otro contesta de la misma manera.

Tened presente que, en cuerpo a cuerpo, un esgrimista no puede ser atacado por más de seis enemigos simultáneamente, (dos delante, dos detrás, uno por cada lado) y eso si lo rodean por completo. Si fuesen un número mayor se estorbarían mutuamente. Cuidad vuestra espalda, y como mucho os podrán atacar cuatro. Vigilad vuestros lados, poneos junto a buenos amigos, y el número se reducirá a dos.

Ataque completo

Se trata de atacar, olvidándose de defenderse. Permite tres opciones:

- Hacer dos ataques contra un mismo enemigo, o a dos enemigos diferentes.
- Hacer un ataque con una bonificación de +4 a la habilidad de combate.
- Hacer un ataque con una bonificación al daño de +2 puntos.

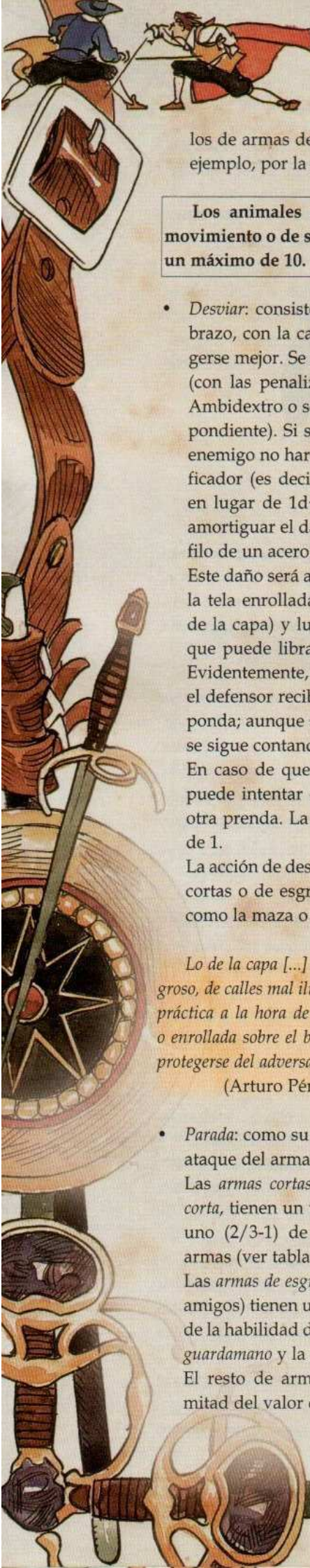
No hay que estar obligatoriamente loco o desesperado para hacer esta maniobra... pero estarlo ayuda. Aprender la maniobra de esgrima Parada instintiva puede ser útil en estos casos, aunque de ella ya hablaremos más adelante.

ACCIONES DE DEFENSA

Al igual que en el caso del ataque, se puede realizar una defensa normal o completa. Pero, a diferencia del ataque, que es de un solo tipo, hay tres maneras diferentes de defenderse:

- *Esquivar*: la puntuación en Esquivar es la mitad de la que se tenga en Reflejos, redondeada hacia abajo. Se puede esquivar cualquier tipo de ataque, excepto





los de armas de fuego o los ataques inesperados (por ejemplo, por la espalda).

Los animales tienen en Esquivar la mitad de su movimiento o de su Destreza, lo que sea más alto, hasta un máximo de 10.

- *Desviar*: consiste en intentar apartar el ataque con el brazo, con la capa enrollada entorno a él para protegerse mejor. Se usará el valor en la habilidad de Capa (con las penalizaciones por mano torpe si no se es Ambidextro o se tiene la maniobra de esgrima correspondiente). Si se tiene éxito en la acción, el arma del enemigo no hará el dado de daño, solamente el modificador (es decir, una ropera hará 3 puntos de daño en lugar de 1d+3). Y es que, aunque la acción logre amortiguar el daño, el filo de un acero sigue siendo el filo de un acero...

Este daño será absorbido primero por la resistencia de la tela enrollada (2 en el caso del herrero, 3 en el de la capa) y luego por la armadura del defensor, lo que puede librarlo de la mayoría de las cuchilladas. Evidentemente, si la tirada de desviar no tiene éxito, el defensor recibe el daño completo... y donde corresponda; aunque si hay suerte y el arma da en el brazo, se sigue contando con la protección de la capa.

En caso de que no se disponga de capa, siempre se puede intentar enrollar al brazo un lienzo, sábana u otra prenda. La resistencia de esas telas será siempre de 1.

La acción de desviar sólo puede hacerse frente a armas cortas o de esgrima: no sirve frente a armas pesadas como la maza o el hacha.

Lo de la capa [...] tenía otra utilidad: en aquel Madrid peligroso, de calles mal iluminadas y estrechas, esa prenda era muy práctica a la hora de reñir al arma blanca. Terciada al pecho o enrollada sobre el brazo izquierdo, servía como broquel para protegerse del adversario...

(Arturo Pérez Reverte: El capitán Alatriste) 

- *Parada*: como su nombre indica, consiste en detener el ataque del arma del contrario con la propia. Las armas cortas (cuchillo y daga), excepto la *espada corta*, tienen un valor de parada de dos tercios menos uno (2/3-1) de la habilidad de ataque con dichas armas (ver tabla). Las armas de esgrima (espada, estoque, ropera y mata amigos) tienen un valor de parada de dos tercios (2/3) de la habilidad de ataque con ellas, igual que la *daga de guardamano* y la *espada corta*. El resto de armas tienen un valor de parada de la mitad del valor de ataque con ellas.

Las armas improvisadas tienen un valor de parada de la mitad del valor de la habilidad de Pelea, al igual que el garrote.

En el caso de hacer paradas improvisadas con *arcabuces*, se usará la mitad del valor de la habilidad de Pelea, con el agravante de que hay un tercio de posibilidades (5-6 en un d6) de que el arma quede inutilizada por el golpe y no pueda ser disparada de nuevo hasta que no se repare.

En todos los casos anteriores, los redondeos siempre serán por exceso (hacia arriba).

Tabla de parada

Habilidad	Cuchillo y daga	A. de esgrima, daga de guardamano, espada corta	Demás armas
5	3	4	3
6	3	4	3
7	4	5	4
8	5	6	4
9	5	6	5
10	6	7	5
11	7	8	6
12	7	8	6
13	8	9	7
14	9	10	7
15	9	10	8
16	10	11	8
17	11	12	9
18	11	12	9
19	12	13	10
20	13	14	10

Defensa normal

Se trata de la defensa que se puede realizar en el momento en que se ve venir un ataque. Puede combinarse con un ataque normal.

A veces no es posible tener algún tipo de defensa. Una puñalada a traición o recibir un disparo no esperado son buenos ejemplos. Nunca hay que fiarse de nadie, ni meterse sin más en la boca del lobo.

Defensa completa

El personaje decide defenderse en este turno en lugar de atacar. Tiene cuatro opciones:

- Hacer dos tiradas de defensa distintas contra un mismo ataque (es decir, si falla una parada puede hacer un desvío o una esquivas, y viceversa).
- Hacer dos defensas frente a dos ataques de un mismo enemigo.

- Defenderse de dos enemigos diferentes (realizando una defensa frente a cada uno).
- Realizar una única defensa con una bonificación de +3.
- Entrar o salir de combate cerrado con sólo una defensa normal (véase el apartado *El combate cerrado*).

Recuérdese que las ventajas de Iniciativa y Espadachín dan un +1 en defensa.

OTRAS ACCIONES

Aparte de atacar o defenderse, es evidente que un personaje puede hacer otras cosas en un combate, en especial si su salud no corre un peligro inminente:

Acciones libres

Se trata de acciones que pueden realizarse mientras se lleva a cabo cualquier otra: moverse hacia delante la mitad de los Reflejos en metros (redondeada por defecto), dejar caer objetos o armas (por ejemplo, las pistolas una vez disparadas) o decir frases cortas (que no es plan de ponerse a recitar una égloga entera de Góngora, por mucho que Saramago, un espadachín portugués amigo de Alatríste, guste de murmurar para sí versos de *Os Luísiadas* mientras combate).

Movimiento

El personaje retrocede del enemigo o avanza hacia él (acorta las distancias). En caso de ser atacado puede hacer una defensa normal, aunque esté corriendo a su máxima velocidad, siempre que el ataque no sea por la espalda. El PJ continuará moviéndose aunque su defensa fracase (a no ser que las heridas sufridas se lo impidan).

Una acción de movimiento deberá realizarse siempre que el personaje desee entrar en combate cerrado o salir del mismo.

Un personaje *en combate* puede avanzar a la carrera hasta un máximo de sus Reflejos en metros. Si retrocede, solamente podrá mover la mitad (como en una acción libre). En caso de que quiera mover la totalidad de sus Reflejos... se supone que lo que hace es dar media vuelta y echar a correr. Evidentemente, no puede entonces defenderse si lo atacan.

Si un personaje no ha entrado en combate y no hace nada más que correr, podrá avanzar sus Reflejos x3 metros cada turno.

Nunca hay que dar la espalda al enemigo. Aparte, las heridas en la espalda son del todo menos honorables, ya que insinúan cobardía. No hablan de ataques a traición, sino de huida.

Retener acción

Si un personaje, al llegar su turno decide realizar esta maniobra, nada hará que no sea una acción libre hasta que

un enemigo entre en su rango de acción o (si ya está en él) actúe a su vez. En ese momento podrá elegir entre atacar, defenderse, o las dos cosas, como hemos visto antes.

Si, por cualquier motivo (el enemigo no aparece o, a su vez, retiene acción) al finalizar el turno de combate aún no ha actuado puede elegir entre hacerlo entonces o simplemente no hacer nada.

Lope ha entrado en una casa para sacar de ella a una amiga, una tapada que se ha vuelto a meter en líos y estaba retenida allí contra su voluntad. Está quitándole las ligaduras cuando oye un ruido tras la puerta. Desenvaina despacio el arma y se coloca tras la puerta, dispuesto a atacar al primero que asome la cabeza...

Nuestro Lope ahora se encuentra riñendo con dos valentones cuando se oye el grito de "¡Justicia al Rey!" característico de la Ronda. Conviene irse, pero tampoco es plan de hacerlo dando oportunidades al contrario de soltar la última cuchillada por la espalda. Aunque Lope tiene más iniciativa, retiene su acción a ver qué hace el contrario. Si éste intenta atacarlo, se defenderá. Si muy juiciosamente opta por dar un paso atrás saliendo del combate... pues media vuelta y a correr, que Lope (como muchos) es alérgico a la gura...

Preparación de un arma

Desenvainar, desenfundar o simplemente agarrar un arma. Con esta acción se puede hacer cualquier tipo de defensa, incluida una parada sencilla (que no es tan difícil desenfundar y parar).

Saltó atrás para esquivarme, y todavía pude largarle otra cuchillada de revés, con los filos, antes de que empuñara su espada. Salió ésta con siniestro siseo de la vaina...

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

Recargar

Un arma de fuego precisa de 1 minuto (60 segundos, 6 turnos de combate) antes de estar cargada y poder disparar de nuevo. En términos de juego, se considerará una acción continuada de preparación. O se hace una pausa en el combate o no habrá mucho tiempo para ello una vez empiece "el baile". En términos de juego: si por cualquier motivo (por ejemplo, ante un ataque) se interrumpe la recarga, habrá que empezar de nuevo.

Disparen vuestas mercedes las armas y olvidense de ellas, a no ser que se esté en algún lugar a salvo del combate. O guárdense una pistola cargada; que en caso de apuro, la mejor defensa es un pistoletazo a bocajarro...





Los que tengan la ventaja de Ambidextro *no* pueden parar con un arma mientras recargan con la otra mano. Para algunas cosas hacen falta ambas manos...

Apuntar

Pues eso, encañonar un arma de fuego hacia un blanco específico. Normalmente, con un arma de fuego se apunta y luego se dispara. Si la cosa corre prisa, se puede desenfundar y disparar (o coger el arma y disparar si es un arma larga); pero al no apuntar se tiene un -4 a impactar, pues el disparo se hace un poco a la buena de Dios (lo que tampoco es tan importante si el tiro es a bocajarro, véase el apartado *Distancias mínimas y máximas*). Por el contrario, cada turno extra que se pase apuntando da un +1 de bonificación, hasta un máximo de 3 turnos. Se puede usar cualquier defensa mientras se apunta... pero se perderán las bonificaciones acumuladas. En caso de resultar herido en el turno de apuntar, habrá que hacer una tirada de Voluntad para mantener la calma y no perder el blanco.

No se puede apuntar a dos blancos diferentes con una pistola en cada mano, aunque nada impide apuntar con las dos pistolas a un mismo objetivo...

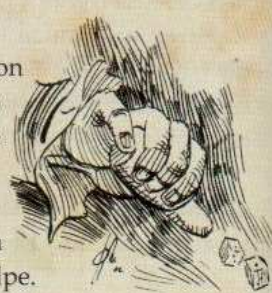
Rufo, el Gurapa, y su compadre, Cosme Cagafuego, tienen una discusión a propósito de los encantos de cierta tizona de medio manto a la que ambos se quieren beneficiar. La cosa va a mayores y parece que se va a teñir de sangre.

Rufo tiene Velocidad 11, mientras que Cosme tiene Velocidad 10, así que Rufo actúa primero y saca un arma (en concreto, una cuchilla de matarife de la bota). Cagafuego hace lo mismo... pero lo que saca es una pistola que precisamente el otro día le agenció a un pisaverde que no supo lo que le cayó encima. En el turno siguiente, Rufo se lanza contra Cagafuego y éste ha de decidir entre disparar sin apuntar y esquivar el ataque, o aguantar el tipo, en espera de que el otro falle el ataque, para disparar luego a su placer...

Por su parte, don Álvaro de Mendoza y don Íñigo de Izcolegui se baten en duelo por un asunto de honor que no viene al caso. Ambos tienen ya el arma desenvainada (preparada). Álvaro tiene 12 de Velocidad, Íñigo un 11, así que Álvaro empieza el combate. Decide hacer un ataque completo con una bonificación de +2 al daño. Íñigo logra parar el golpe y ataca a su vez a Álvaro, que en un principio no puede defenderse...

RESOLUCIÓN DEL COMBATE

LAS TIRADAS



Cada ataque se resuelve con tres tiradas de dados. Primero el atacante hace su tirada de ataque. Si tiene éxito, su contrincante ha de hacer una por su defensa, de tener derecho a ella, para intentar evitar el golpe. En caso de que no lo consiga, el atacante realiza una tercera tirada para determinar cuánto daño ha causado su ataque (véase el apartado *El daño*).

Tirada de ataque

Es una tirada de acción normal: tres dados contra la habilidad efectiva que se utilice (es decir, tras sumar o restar los modificadores). Un resultado de la tirada menor o igual que esa cantidad significa un éxito; un resultado mayor, un fracaso. Conseguir un 3 (triple 1) siempre es un éxito (y un *crítico*, además), y obtener un 18 (triple 6) siempre es un fallo (de hecho, una *pifia*), independientemente del valor de la habilidad del atacante.

Tirada de defensa

Tener éxito en la tirada de ataque no significa haber dañado al enemigo. Significa haber lanzado un golpe que podría dañarlo... si lo alcanza. El contrincante puede intentar evitar el golpe, o pararlo. El defensor escogerá una defensa y, tras calcular los modificadores negativos o positivos, lanzará tres dados: si el resultado es menor o igual que el valor de la defensa, evitará el golpe; en caso contrario, resultará herido. Al igual que en el caso anterior, un 3 siempre es un éxito, un 18 es un fallo inviolablemente.

Críticos y pifias

En caso de obtener un resultado crítico en ataque, se causará la muerte automática del contrincante, así de duro... Un ataque crítico solamente puede ser evitado con otro resultado crítico en defensa: de obtenerse, se anulará por completo tanto el ataque como el daño, sean cuales sean las circunstancias.

Una pifia en ataque significa que el arma (aparte de no hacer daño, evidentemente) se le escapa de las manos al atacante y cae al suelo.

Conseguir un crítico en defensa contra un ataque normal supone que el defensor realiza un volantín que hace que el contrario pierda su arma y quede desarmado. Si la defensa se hace con Esquiva, se supone que el enemigo trastabilla y el arma se le escapa de las manos. Sea como fuere, el enemigo siempre pierde el arma con un crítico en defensa. (Excepto en el caso que luche sin armas usando su habilidad de Pelea, claro está)



Una pifia en defensa significa que el defensor queda especialmente expuesto. En términos de juego, su oponente le hace directamente un 6 con el dado de daño, sin necesidad de tirar éste, más todos los modificadores que tenga, ignorando sus protecciones.

Entonces, la suerte, que como fortuna de armas socorre a quien se mantiene lúcido y firme, vino en auxilio de Diego Alatríste, pues quiso Dios que una de sus estocadas entrase por los gabilanes de la guarda hasta los dedos o la muñeca de un adversario, quien al sentirse herido se retiró dos pasos con un por vida de [...] el capitán [...] lanzándose a fondo le metió una buena cuarta de acero en el pecho.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatríste)

Modificadores en el combate

Un ataque por la espalda, o a un enemigo caído, tiene una bonificación a impactar de +4. En el primer caso, además, el adversario no puede defenderse.

Atacar con la mano torpe, por el contrario, da una penalización extra de -3 a impactar.

El Narrador es libre de conceder otros modificadores en situaciones extraordinarias.

SITUACIONES ESPECIALES DE COMBATE

El combate cerrado

Normalmente, dos esgrimistas pelean a una cierta distancia uno del otro, ya que a la extensión del brazo se suma la del acero. No es posible guardar esa distancia si uno de los dos quiere atacar (que no parar) con un arma corta, cuchillo, daga o similar, o golpear con los puños, simplemente. Entonces deberá acortar distancias... Se entra en combate cerrado con las maniobras de esgrima de Trabar o de Entrada, o de realizar una acción de defensa completa (véase más arriba). El contrincante puede evitar el acercamiento si ataca y hiere a su rival. Si no logra evitarlo, al turno siguiente podrá a su vez salir del combate cerrado igualmente tras conseguir una defensa completa, o si hace retroceder a su enemigo con un Barrido de tajo (véase esta maniobra).

Diego Duque de Estrada, compañero de armas del capitán Alatríste, intenta entrar en combate cerrado con la sana intención de soltarle un par de mojadas al pecho de su enemigo con la vizcaína que lleva en la zurda. Para ello usa la maniobra de esgrima de Entrada, que afortunadamente conoce, y que le permite atacar acortando las distancias. Si no tuviese bien aprendida la lección, siempre podría hacer una defensa y dar un paso hacia delante. Su contrario, al que la larga vizcaína no le tranquiliza en demasía, procurará por todos los medios mantener las distancias realizando un ataque con éxito, ya que nadie avanza a través de un acero en el pecho, sino que más bien se retira un poco...

Si Diego tiene éxito y entra en combate cerrado, podrá elegir entre usar la daga para defender o para atacar, lo que no le hará gracia alguna a su enemigo...

Si éste aún está vivo, intentará salirse de la proximidad de Diego con una defensa más un paso atrás... Si tiene éxito con la defensa, se saldrá del "abrazo". Si falla, Diego seguirá a su vera, implacable, tajando y acuchillando...

Parar armas pesadas

Un arma de esgrima, o una daga, es mucho menos resistente que una espada pappenheimer, por no hablar de una maza o un hacha. Para representar esto, si se intenta parar un arma pesada con armas más ligeras y en los dados salen uno o dos 6... el arma que paraba se escapa de las manos. Armas cortas como dagas, cuchillos o espadas cortas solamente necesitan sacar un 6 para saltar de las manos. Las dagas de guardamano y las armas de esgrima necesitan dos 6 para ello. El triple 6, recordémoslo, es pifia siempre.

Lanzar cuchillos

Los cuchillos y las dagas (no las cuchillas de matarife ni las dagas de guardamano) pueden arrojarse contra un enemigo para herirlo a distancia. Para ello se usará la habilidad de Lanzar cuchillos (véase *Habilidades de combate* en el capítulo *El sistema de juego*). La distancia a la que se puede lanzar un cuchillo está reflejada en la tabla de Lanzar, fila de objetos ligeros (en el mismo capítulo antes citado).



Lope de Mendoza, soldado



Es decir, en el caso de Lope, con su Fortaleza 9, puede lanzar cuchillos hasta una distancia efectiva de 5 m.

Combate a caballo

Un jinete usa su habilidad en armas o de Cabalgar (la que tenga *menor*) para resolver sus ataques a caballo. Desde el animal solamente se pueden disparar pistolas o carabinas, nunca arcabuces. En caso de cargar (picar espuelas) contra un enemigo con un arma de mano, tendrá unos modificadores de -2 al ataque y +2 al daño. Si el caballo resulta herido o se asusta (por ejemplo, al oír una detonación cercana), el jinete deberá tirar por Cabalgar para dominar al animal y evitar que éste piafe, se encabrite y salga huyendo o lo tire al suelo (o ambas cosas). Si falla la tirada, se lanzarán 2d y se consultará la tabla siguiente:

Resultado	Efecto
2	El caballo tira al jinete. Éste recibe 1d-2 de daño 1 por caer a tierra.
3	El caballo no lanza al jinete, pero éste pierde la estabilidad y se cae de la silla, por lo que sufre 1d-4 de daño. ¹
4	Al jinete se le cae lo que estuviera sosteniendo (por ejemplo, el arma). Se repite la tirada de Cabalgar.
5	El caballo carga contra el enemigo más cercano.
6 o 7	El caballo queda agotado y no se moverá más que al paso durante varias horas.
8 o 9	El caballo está nervioso: -1 a las tiradas de Cabalgar durante varias horas.
10	El caballo huye del enemigo.
11	La silla de montar se afloja: -3 a Cabalgar hasta que las correas sean apretadas de nuevo. (Y hay que desmontar para hacerlo).
12	El caballo se cae. Si el jinete falla una tirada de Destreza +1, el caballo -además- se rompe una pata (habrá que sacrificarlo). Sea como fuere, el jinete deberá tirar Cabalgar -2. Si falla, cae de la silla (referirse al resultado n.º 2. En caso de conseguir la tirada, aún deberá tener éxito en otra de Cabalgar para saltar del caballo que cae. Si falla esta segunda tirada, la montura cae encima de él, y le hace 1d-1 de daño ¹ , además del resultado n.º 2.

¹ En cualquier caso, el daño mínimo sufrido siempre será 1 y no se contarán las protecciones.

Cuando un jinete es herido en un combate, debe hacer una tirada de Cabalgar para mantenerse en la silla, con una penalización de -1 por cada 4 puntos de daño que le

inflija el golpe (antes de restar la resistencia de la armadura). Si el jinete falla la tirada, se cae de la silla (véase el resultado n.º 3 de la tabla anterior). Si además queda aturdido por las heridas, la tirada de Cabalgar tiene un modificador extra de -4.

Si un ataque dirigido contra el jinete falla por 1, dará al caballo y el daño se le aplicará a éste. Un caballo herido obliga a su jinete a una tirada de Cabalgar, lo que resta a la habilidad de éste el valor del daño sufrido por el animal, para evitar tirar por la tabla de arriba. Un caballo que pierda ¼ de su total de puntos de vida deberá tirar por Destreza para evitar desplomarse.



A veces no hay más remedio que pelear sobre un caballo, ya sea por lances de la vida o de la guerra. Pero no nos engañemos: eso no es esgrima, es supervivencia.

EL DAÑO

Si el enemigo falla la tirada de defensa, el atacante puede realizar la tirada de daño, determinada por el tipo de arma que utiliza más un modificador por característica y 1 dado. El defensor aún puede oponer a ella la resistencia de su armadura, que se sustrae del daño. El resultado de esta resta indica cuántos puntos de daño recibe el defensor. Cada arma tiene un modificador que depende de la característica de Fortaleza, Destreza o Espíritu del personaje que la empuña.

Característica	Modificador
8 o menos	-2
9 o 10	-1
11 o 12	0
13 o 14	+1
15 o más	+2

Si el blanco está indefenso (inconsciente, atado o similar) cualquier daño superior a 3 lo matará directamente.

PELEAR SIN ARMAS

En el caso de luchar desarmado (con los brazos, las piernas o la cabeza) se usará la habilidad de combate Pelea, que inflige 1d-1 de daño más el modificador de Fortaleza. Los puños *no* pueden pararse, pero sí que pueden esquivarse o desviarse.

ARMAS IMPROVISADAS

En situaciones desesperadas se echa mano de lo que uno tiene: un objeto pequeño (una piedra, una bolsa con monedas, una jarra o botella, la guarda de la espada...) da un modificador de +1 al daño sin armas. Un objeto más grande, como una silla, da un +2. La habilidad de combate sigue siendo Pelea.

Esgrimir una silla o una piedra buena cosa son en casos desesperados, pero la necesidad no las convierte en espadas...

ATURDIR

El atacante puede optar por intentar aturdir a su contrincante, en lugar de hacerle daño, cuando use garrotes, armas improvisadas o los puños (o la rodilla, ya me entienden). Para ello se calculará el daño que realiza, pero su oponente solamente sufrirá la mitad del mismo (redondeado por defecto). A cambio, éste deberá tirar por su Voluntad con una penalización igual al del daño completo que hubiera recibido. Si falla la tirada, quedará aturdido y en su acción siguiente tendrá un -3.

Lo que diferencia a un buen esgrimista de un valentón matasiete es el conocimiento de sus posibilidades, y la sabiduría a la hora de hacer ésta o aquella maniobra. Y sobre todo saber donde está. Que no es lo mismo la esgrima de salón que un combate a muerte en una taberna. Ni el más honorable de los contrincantes dudaría a la hora de usar una maniobra "sucía" en determinadas circunstancias... Aunque siempre hay excepciones, vive Dios, tanto por un lado como por otro...

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Tabla de armas de combate cuerpo a cuerpo

Arma	Habilidad	Daño	Peso	Modificador
Cuchilla de matarife	A. cortas	+0	0,25 k	D
Cuchillo	A. cortas	+0	0,5 k	D
Daga	A. cortas	+0	0,3 k	D
Espada corta	A. cortas	+2	1 k	F
Alabarda	A. de asta	+5	6 k	F
Pica	A. de asta	+3	4 k	F
Espada pesada	A. pesadas	+3	2,5 k	F
Garrote	Pelea	+1	0,5 k	F
Hacha	A. pesadas	+4	2,5 k	F
Maza	A. pesadas	+3	1,5 k	F
Montante	A. pesadas	+4	3,5 k	F
Espadín	Esgrima	+0	0,5 k	D
Estoque	Esgrima	+1	0,5 k	D
Ropera	Esgrima	+2	0,75 k	D
Puños, pies...	Pelea	-1	-	F

Armas cortas

- **Cuchillo:** de hoja normal, puede usarse como arma cuerpo a cuerpo o para ser lanzado.
- **Cuchilla de matarife:** más corta, ancha y afilada que el cuchillo normal. Muy útil para llevar en la bota o escondida entre las ropas, para darle un mal tiento a quien no se lo espera. No sirve para parar ni para lanzar.
- **Daga:** más larga que el cuchillo, pero más estrecha que éste e igual de afilada.
- **Daga de guardamano** (o de mano izquierda, o *maingau-che*): diseñada específicamente para la esgrima de espada y daga. Tiene un modificador de +1 a la defensa activa, en el caso de parada, que anula el -1 por parar con arma corta. Por lo demás, hace el mismo daño que una daga normal.
- **Vizcaína:** daga un poco más larga de lo normal, lo que le da un +1 al ataque, al igual que su equivalente en ropera, "la mata amigos". Como ésta, llevarla a la vista da un -1 a la Apariencia, pues se considera *arma de villano*.
- **Espada corta:** ya sea un machete, el sable corto y ancho que se usa entre la marinería, la *cinqueda* italiana (llamada así porque tiene casi cinco dedos de ancho) o la *badelaire* francesa, se trata de espadas cuya hoja excede en poco los 50 cm, anchas y recias, buenas para llevar debajo de la ropa y para acuchillar a traición. Con ellas no se pueden hacer maniobras de esgrima, y llevarlas encima es ilegal en poblado, aunque no en el campo, donde son muy apreciadas por los monteros para el despiece de la caza. Por eso en España reciben el nombre de "espadas de caza". La espada corta se considera *arma de villano* y da un -1 a la Apariencia de quien la lleva. Además, a diferencia de otras armas de su grupo, el valor de parada con la espada corta es de 2/3 de la habilidad de Armas cortas.

Habría dado cualquier cosa por una espada, porque los otros eran cinco, y nosotros cuatro. Al instante rectificué, desconsolado. Con mis dos cuartas de acero sólo sumábamos tres y medio.

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)

Armas de esgrima

- **Espadín:** arma de origen francés, más corta y más ligera que la espada ropera. Da un +1 a la Velocidad del que lo lleva a la hora de calcular su iniciativa en



combate, siempre que vaya a atacar. Ese +1 no sirve para el movimiento.

- **Estoque:** arma de entrenamiento, ligera, larga y de escaso filo, más apta para pinchar que para cortar. Algunos bastones ocultan uno en su interior, siendo la espada favorita de los que quieren ir discretamente armados.
- **Ropera:** el arma de esgrima por excelencia del siglo XVII, llamada *epee rapie-re* en Francia y *rapier* en Inglaterra.
- **Mata amigos:** se trata de una ropera un palmo más larga de lo normal. Llevarla da un -1 a la Apariencia, por ser considerada arma de luchadores de ventaja y valentones. Su nombre procede del dicho de que con ella es más fácil darle al compañero de al lado que al enemigo. Lo que no es cierto, pues da un modificador de +1 al ataque. Aparte de lo anterior, es igual que una ropera normal.



Todo se había hecho según las reglas de la esgrima y la decencia, puestos de firme a firme, dando el tajo y metiendo pies con aderezo de amagos de daga, hasta que la toledana del capitán Alatraste terminó entrando por donde solía.

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda) 

Volvamos al duelo de antes, ¿recuerdan? Álvaro finalmente no pudo parar el ataque de Íñigo. El de Izcolegui lleva una espada ropera, con la que hace $2 + 4 (2 + 1d) = 6$ puntos de daño.

Empuñadura rompepuntas

Las dagas pueden tener en la empuñadura dos púas laterales que, de atrapar la hoja enemiga mediante la maniobra de esgrima Trabar (véase), pueden hacer que el acero enemigo se rompa. Este tipo de empuñaduras era muy conocido, sobre todo en España y su área de influencia.

Para quebrar la hoja se restará a la Fortaleza del personaje el grado de Resistencia del arma: (-7 en el caso de roperas, -5 en caso de estoques o espadines, -3 en el caso de dagas, es imposible romper otro tipo de hoja). Si saca con 3d ese valor o uno inferior, se habrá conseguido romper el arma.

Nuestro Lope, con su Fortaleza 9, es incapaz de romper las hojas de las Roperas normales ($9-7=2$), tiene que sacar 4 o menos para romper las hojas de estoques y espadines ($9-5$) y 6 o menos para romper las hojas de las dagas.

Las armas de buena calidad suelen tener penalizaciones a la hora de ser partidas de esta manera. Por el contrario, hojas baratas o mal forjadas pueden tener modificadores positivos.

Arma personal

Se trata de un arma de esgrima o espada equilibrada y ajustada para su dueño por un maestro espadero. Un arma normal no puede ajustarse a posteriori, debe construirse especialmente teniendo en cuenta la Fortaleza y el largo del brazo que la va a empuñar. Da un +1 al nivel de esgrima de su dueño (y solamente a él).

Armas pesadas

- **Espada:** mientras que en Europa occidental las armas se estilizaban, en los países nórdicos y sajones, la espada sigue siendo más pesada, destinada a herir no tanto por la punta como por el filo. Ejemplos de estas armas son la espada afarolada, la *claymore* escocesa, la *broadsword* inglesa o la *pappenheimer* de los Países Bajos. La espada da un -1 a la Velocidad, por ser más pesada que las armas de esgrima. Además, como ya se ha dicho, la parada es la mitad (redondeada por exceso) de la habilidad en el arma.
- **Hacha, maza y montante (espada a dos manos):** armas casi en desuso, utilizadas esporádicamente en la batalla para romper las formaciones de piqueros. El que las empuña actúa siempre el último frente a enemigos con armas más ligeras, y no puede parar con ellas los ataques de armas más ligeras. Ha de limitarse, pues, a desviar o a esquivar los ataques enemigos.

Busqué un arma mejor que mi daga, y di con un alfanje de abordaje: hoja ancha, corta y enorme cazoleta en la empuñadura. Su peso en la mano diome cumplido consuelo. A diferencia de la espada, de filos más sutiles y punta necesaria para herir, aquél permitía abrirse camino a tajos. Así lo hice, chaf, chaf, impresionado yo mismo del chasquido que producía al golpear.

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey) 

Armas de asta

- **Alabarda:** básicamente, se trata de una hoja ancha y grande de hacha engastada en el asta de una lanza. Se puede usar de tres maneras: para cortar como un hacha, pinchar como una lanza y, con la parte posterior, desmontar a los jinetes y hacerles caer al suelo. Al igual que las armas pesadas, solamente se utilizaba para cargar contra formaciones cerradas de piqueros o en paradas militares, como armas ornamentales. La alabarda requiere de dos turnos de preparación tras atacar.
- **Pica:** arma de infantería de 26 palmos (más de 5 m) usada en formaciones masivas durante la batalla. En enfrentamientos individuales, son poco menos que inútiles.

El que lleva armas de asta actúa siempre el primero frente a enemigos que le vengan de frente y que lleven armas más cortas, si no lo pillan desprevenido. A partir del segundo turno, actuará el último, por la dificultad de manejar su arma frente a enemigos que no avanzan en formación.

En la parte delantera del escuadrón, a menos de un pie uno del otro y bien guarnecidos con sus petos y morriones de cobre y acero, los coseletes arrimaron las largas picas al pecho, y tras hacerlas bascular sobre la mano zurda pusieronlas horizontales con la derecha, prestos a cruzarlas con las del enemigo.

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda)

Garrote

Es una buena cachiporra de madera: un arma poco sofisticada, pero muy útil, en especial en manos de una tropa de criados entusiastas de medir con él las espaldas de los rondadores inoportunos... El garrote (o clava) se considera *arma de villano* y da un -1 a la Apariencia de quien lo lleva.

Además, el garrote es la *única* arma que se usa mediante la habilidad de *Pelea* y no mediante una habilidad de armas. También se puede *aturdir* con el garrote (véase el apartado correspondiente).

ARMAS DE FUEGO

Tabla de armas de fuego

Arma	Habilidad	Daño	Peso	Distancia mín./máx.	Modificador
Pistola	A. fuego	+1	1,5 k	20/65	E
Pistolete	A. fuego	-1	1 k	5/15	E
Pistola de silla	A. fuego	+2	2,5 k	30/75	E
Carabina	A. fuego	+3	6 k	40/100	E
Arcabuz	A. fuego	+4	10 k	50/150	E

- *Pistola*: la hay de tres tipos: la normal, que se puede llevar encima con cierto disimulo; el *pistolete*, arma pequeña, casi un juguete, a menudo adornada con metales preciosos y joyas y que suele ser llevada por mujeres; y la *pistola de silla*, que hay que llevar colgada del arzón de la silla de montar debido a su gran tamaño. Ésta es el arma característica de algunas unidades a caballo, como los herreruelos, que suelen llevar tres de ellas cuando entran en combate. En tiempos de paz está mal visto llevar pistolas de silla, pues se asocian a bandoleros o a desertores, y dan -1 a la Apariencia.
- *Carabina*: mosquete corto que puede dispararse en tierra o a caballo.

- *Arcabuz*: aunque en términos de juego no haremos distinciones, en la época del capitán Alatriste se distinguía entre el *arcabuz de mecha* (un cañón montado sobre un afuste de madera de unos 100 cm de largo) y el *mosquete*, algo más largo (125 cm) y preciso, aunque también más pesado.



Distancias mínimas y máximas

En el caso concreto de las armas de fuego, en lugar de un dado de daño siempre se lanzarán dos. Si el blanco está dentro de la distancia mínima (en el caso de la pistola, a 20 m o menos) se escogerá el dado que marque el valor más alto para decidir el daño. Si en cambio supera dicha distancia, se cogerá el dado que marque el valor más bajo, para representar la poca fiabilidad y precisión de las armas de la época.

Lope dispara su pistola contra un enemigo e impacta. Lanza 2 dados y saca un 3 y un 5. Si su enemigo está a menos de 20 m, el daño que le hace es de 5 (el dado mayor) +1 por la pistola = 6. En cambio, si el enemigo estuviera a más de 20 m, el daño que le causaría sería de 4 (3, el dado menor, +1).

Evidentemente, los disparos "a boca de jarro" tienen más posibilidades de acertar: un tiro a 3 m o menos del objetivo dobla el nivel de la habilidad de Armas de fuego del que dispara.

Es decir, un valor de 10 en habilidad de Armas de fuego ¡se convierte en un 20!

Además, en el caso de disparar a 3 m o menos, hay la posibilidad de hacer más daño: si el resultado de los dos dados es idéntico, el daño total es la suma de ambos más el modificador por el arma.

Volviendo a Lope, si el enemigo está a menos de 3 metros y saca un doble con los dados (por ejemplo, 4 y 4) el daño total es de 8+1 (por la pistola).

En caso de estar en combate cuerpo a cuerpo, sin embargo, el oponente puede desviar el brazo que empu-



ña el arma en el último momento para evitar el disparo. Para ello, deberá hacer una tirada de Pelea y, en caso de conseguirla, ganar una tirada enfrentada de Fortaleza.

Fallos en las armas de fuego

Las armas de fuego de la época son poco fiables. Si al hacer la tirada de impactar sale un 6 en uno o más de los tres dados... el tiro no se produce, y hay problemas:

- 6: por alguna razón, el pedernal no ha hecho chispa. Habrá que amartillar otra vez el arma y volver a disparar al turno siguiente.
- Doble 6: la pólvora está mojada, el cañón sucio, o el mecanismo se ha atascado. Habrá que obtener una tirada de Maña o de Armería para volver a poder disparar con esa arma... Y eso no se hará en mitad de un combate, que requerirá sus buenos 10 minutos...
- Triple 6 (pifia): el arma estalla en la mano del personaje si es una pistola, o en la cara de éste si es una carabina o un arcabuz. Lanzar 1d, y aplicar el daño.

Entonces di dos pasos más, y ya tenía prácticamente apoyado el cañón de la pistola en la espalda del hombre que caminaba delante cuando éste sintió mis pasos y giró en redondo. Y tuve tiempo de ver su rostro cuando apreté el gatillo y salió el pistoletazo, y el resplandor del tiro le iluminó la cara desencajada por la sorpresa.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste)

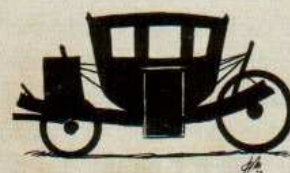


Angélica de Alquézar

LAS ARMAS Y LAS MUJERES

Aunque algunas mujeres llegaron a aprender esgrima e incluso a practicar duelos contra otras, estaba absolutamente prohibido que una mujer llevara espada y aún más que supiese manejarla. La espada era el símbolo máximo de la nobleza, y que un ser claramente inferior (con perdón) la manejase era tenido como gran escándalo y afrenta. Casos como el de la Monja Alférez, en los que una mujer con un par de ovarios resultó ser más hombre que cualquier hombre (y más mujer que cualquier mujer) se dieron, pero fueron muy, muy raros. Para reflejar esto en el juego, si un personaje femenino desea aprender Esgrima inicialmente, no podrá aprender la habilidad a un nivel superior a su CD-1, tendrá 3 puntos para com-

prar maniobras de esgrima en lugar de 6 y cada punto de Clases de esgrima le costará 10 PX en lugar de 5. Eso no se aplica a las armas de fuego. Debido a la inseguridad reinante en calles y caminos, se puso de moda en la época que las mujeres nobles llevaran pequeñas pistolas (pistoletes), muchas de ellas adornadas con engastes de metales preciosos. La condesa de Monterrey, pariente del conde-duque de Olivares, se hizo retratar con un pistoletito al cinto... y al parecer lo solía llevar como cosa habitual. Aunque muchas los llevaban como moda y adorno, no era en absoluto la norma: sin ir más lejos, la marquesa de Leganés mató de un tiro al cochero del Almirante de Castilla cuando éste se negó a cederle el paso a su carruaje en una calle estrecha.



Evidentemente, los personajes femeninos tienen absolutamente prohibido aprender cualquier otro tipo de armas (asta, pesadas, etc.); excepción hecha de las armas cortas (dagas o similar), con las que tienen un coste de aprendizaje igual al de los hombres.

PROTECCIONES Y ARMADURA

Se entiende por protección (o armadura, como también se la suele llamar) una prenda de vestir que escuda un poco frente al daño que se pueda recibir. Esta protección se resta a los puntos de daño, y el total es lo que realmente hiere al personaje. En el caso de las armas de fuego, de mayor poder de penetración, la armadura se dividirá por dos, redondeado por defecto.

Armadura	Protección	Localización	Peso ³
Sombrero	1	Cabeza	-
Ropa normal	-	-	0,5 k
Camisa acolchada	1	Tronco y brazos	2 k
Coletto de cuero ¹	2	Tronco	2 k
Coselete ¹	4	Tronco	17,6 k
Guantes de cuero	1	Brazos	0,5 k
Botas	1	Piernas	2 k
Capa ¹	3	(desviar) ²	2 k
Herreruelo ¹	2	(desviar) ²	0,75 k

¹ Un coletto y un coselete no se pueden llevar a la vez. Tampoco la capa con el herreruelo o viceversa.

² La capa y el herreruelo solamente añaden su protección si se realiza una maniobra previa de desviar.

³ Conviene recordar que el peso del equipo que se lleva encima produce una penalización por carga que se resta al movimiento. Consúltase el apartado correspondiente en el capítulo *El sistema de juego*.

- *Camisa acolchada*: prenda de algodón acolchado reforzada con tiras de cuero.
- *Coletó de cuero*: jubón (chaleco) de cuero ligero y flexible.
- *Coselete*: coraza de metal que cubre pecho y espalda. Se compone de dos partes: *peto* (parte frontal) y *espaldar* (que cubre la espalda, como su nombre indica).
- *Herreruelo*: es una capa pequeña que apenas cubre hasta un palmo por encima de la rodilla.
- *Tahalí de valentón*: las armas se llevan al cinto, pero en campaña militar suelen llevarse colgadas de una bandolera que cruza el pecho, desde el hombro hasta la cintura. Llevar el arma de este modo da un -1 a la tirada de defensa del enemigo cuando se usa la maniobra de esgrima de Desenvainar (ver); pero, en contrapartida, está mal visto: solamente los rufos y los jaques portan el arma así, por lo que fuera del ambiente de la carda su portador tiene un -1 a la Apariencia.

En el caso del duelo, la protección del de Mendoza (pañó acolchado con coletó de cuero) tiene una resistencia de 3, con lo que se lleva finalmente una herida de 3 puntos.



LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS

El lugar donde se recibe la herida viene determinado por el dado de daño. Así sabremos con cuánta protección cuenta la zona herida, y cuántos puntos hay que restar al total de daño. Aparte de ello, la localización no tiene más relevancia en el juego (por ejemplo, no se hace más daño por el hecho de haber dado en la cabeza).

6	Cabeza
5, 4 o 3	Tronco
2	Brazos
1	Piernas

En el caso de antes, al sacar Lope un 5 con el dado ha dado a su enemigo en el pecho.

HERIDAS Y MUERTE

Como ya se ha dicho, un personaje puede resistir tantos puntos de daño como puntos de Bríos tenga. Así que ambos deben considerarse sinónimos y los Bríos que un PJ tiene en cada momento (o "actuales") equivalen al valor originario en Bríos menos el total de puntos de daño recibidos.

Cada punto de daño recibido sustrae un punto a la Velocidad.

Es decir, Lope, con Velocidad 13, al recibir cuatro puntos de daño pasará a tener Velocidad 9 hasta que cure sus heridas.

Si se recibe, de un solo golpe, un daño igual a la mitad o más de los puntos de Bríos, el personaje ha de hacer una tirada por su característica de Bríos para no caer al suelo derribado por el impacto. En caso de caer, quedará aturdimiento durante un turno de combate, sin poder atacar ni defenderse. Al turno siguiente, el personaje deberá conseguir una tirada contra sus Bríos para salir de su aturdimiento y volver a actuar con normalidad... Si a consecuencia de una o varias heridas, el personaje se queda a Bríos 3 o menos, su movimiento y habilidades se reducen a la mitad, redondeado por defecto, pues está muy debilitado por las heridas.

Con Bríos 0 o negativos, el personaje se debate contra la inconsciencia: al principio de su turno debe tirar contra su Voluntad; si consigue la tirada, puede seguir actuando; si la falla, caerá inconsciente.

Si llega a Bríos -3 o más, caiga o siga de pie por sus... cojones (como diría Curro Garrote, el compañero de armas del capitán), cada 6 turnos (1 minuto) deberá hacer una tirada por su valor básico en Bríos, y si la falla... morirá.

Si de algún modo recibe daño por valor de la totalidad de puntos de Bríos negativos, el personaje muere.

Es decir, un personaje con Bríos 12 muere al encajar 24 puntos de daño (Bríos -12).

Si el personaje llega a Bríos negativos, pero a pesar de todo consigue salvar la vida, posteriormente deberá tirar 3 d. Si saca una pifia (un triple 6) significará que sus heridas han tenido consecuencias:

- Si la herida era en la *cabeza*, el PJ perderá un ojo.
- Si la herida fue en el *tronco*, el PJ perderá 1 punto de Fortaleza y no podrá gastarse puntos en subir esa característica nunca más.
- Si la herida fue en los *brazos*, el PJ perderá una mano (en un principio, la mano torpe).
- Si la herida fue en las *piernas*, el PJ quedará cojo.

Sobre cómo afectará eso al personaje, consúltense la sección de *Desventajas* en el capítulo *La creación de los personajes*.

Y sobre cómo curar heridas, véase el apartado *Heridas, enfermedades y curación* en el capítulo *La evolución de los personajes*.



Sentí como la sangre se derramaba dulcemente entre mis dedos, corriéndome cintura abajo [...] Debo hacer algo, pensé, o me desangro como un verraco. La idea me hizo desfallecer, y aspiré aire en boqueadas luchando por seguir consciente; un desvanecimiento era el modo más cierto de vaciarme por la herida...

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)

Resumen del turno de combate

1) Se calcula la Velocidad de los personajes implicados en el combate (los Reflejos de cada personaje modificados por el arma que llevan, determinadas ventajas, desventajas y habilidades, el peso que cargan y las heridas que tienen).

2) Los personajes actúan según su Velocidad actual y eligen entre:

- Atacar y defenderse.
- Ataque completo (atacar solamente).
- Defensa completa (defenderse solamente).
- Otras acciones:
- Retener acción.
- Moverse.
- Preparar un arma.
- Recargar.
- Apuntar.

3) Si se realiza un ataque con éxito, el oponente tira para defenderse (y escoge entonces el tipo de defensa que utiliza). Si pasa la tirada, anula el ataque. En caso contrario...

4) El atacante tira un dado y le suma los modificadores por el arma y su característica. El total es el daño que causa a su oponente.

5) El dado de daño también indica la localización de esa herida.

6) El defensor resta la protección que tenga en esa localización al daño. El resultado final se resta a sus puntos de Bríos:

Si el daño recibido es igual o superior a la mitad de sus puntos de Bríos actuales, puede caer derribado al suelo.

Si queda a 3 puntos de Bríos, su movimiento y habilidades se reducen a la mitad.

A 0 puntos o negativos puede caer inconsciente y a partir de -3, puede morir por las heridas.

7) Si el defensor sigue en pie puede, a su vez, atacar a su atacante. En caso contrario, el combate prosigue con el siguiente en orden de Velocidad...

Diego de Mendoza se tropieza con dos matones a sueldo de un tipo que se la tiene jurada. Como los jaques no han sido elegidos por su sutileza, sino por su brutalidad, cargan contra él dando alaridos. Tardarán un turno de combate en llegar hasta el personaje.

Primer turno

Puesto que dos contra uno no es algo que le plazca a Diego, y él es más veloz que los dos brutos, echa mano a la pistola que lleva al cinto y retiene la acción para disparar a bocajarro. Su habilidad en Armas de fuego es 14, a la que se le aplica un -4 (por desenfundar y disparar) y tenemos 10 que, multiplicado por dos por ser distancia de bocajarro, hacen 20. Suena un estampido ensordecedor...

La jugadora que lleva a Diego lanza los dados y obtiene 4 y 2. Se queda con el resultado de 4 por ser el más alto (y estar en distancia corta) con lo que, sumado a sus modificadores, (+1 por el arma y +1 por su alta característica de Espíritu), hace al valentón 6 puntos de daño. El 4 del dado indica que le ha acertado en el pecho, donde el matón tiene como protección un colete de cuero (protección 2). Al ser un arma de fuego, protege solamente la mitad, con lo que se lleva 5 puntos de daño. Es la mitad de sus puntos de Bríos (10), así que el valentón debe tirar por su característica de Bríos (10) con los 3 dados para no caer al suelo, aturdido por el impacto. Saca un 12, con lo que cae pesadamente al suelo. No le pagan tanto para jugarse el pellejo de esta manera; así que, cuando se recupera, se arrastra lejos del combate. Las cosas quedan más parejas... uno contra uno está ya mejor



Segundo turno

El compañero del caído llega hasta Diego. Éste tira la pistola y desenvaina la espada para detener la desesperada estocada que está a punto de llegarle. El valentón lanza un ataque completo, pues quiere acabar cuanto antes. Su valor de ataque es de 12, más 4 por el ataque completo que ha elegido, 16. Saca un 13, pero, para su desgracia, Diego tiene una parada de 11, y saca un 10...

Tercer turno

Es el momento de Diego, que decide hacer un ataque completo, y opta por atacar dos veces seguidas. Tiene un valor en Esgrima de 14 +1 (por llevar un arma personal) y saca un 12 y un 11. El valentón debe, a su vez, elegir una defensa completa e intentar hacer dos paradas para anular los dos ataques de su enemigo: tiene una parada de 8 y, aunque saca 7 en la primera tirada, la suerte le vuelve la espalda, pues obtiene un 18 (triple 6) en la segunda tirada. Se trata de una pifia, lo que significa que ha abierto tanto su guardia que Diego le hace directamente 6 puntos de daño (el máximo del dado) más los modifi-

cadores de daño, que son +3. Total: 9 puntos. Como es más de la mitad de sus Bríos, tira por esta característica para ver si se mantiene en pie, y lo consigue (sacando un 7 sobre 10). Sin embargo, como está a 1 punto de Bríos, se encuentra ya muy debilitado por las heridas, su valor de ataque es ahora de 6 y el de parada es de 4, así que deja caer la ropera y pide clemencia...

Diego le pone la punta de la espada en el cuello y le pregunta quién le ha pagado para matarle. Pero eso es otra historia...

LAS MANIOBRAS DE ESGRIMA (REGLA OPCIONAL)

Dar golpes con la espada lo puede hacer cualquiera... Es con las maniobras de esgrima con lo que se tiene o no la verdadera destreza. Y eso no es solamente instinto (aunque algo de eso hay), sino mucho entrenamiento más práctica real. Que jugarse la vida es bien diferente a practicar en los salones...

Los personajes que hayan adquirido la habilidad de Esgrima y además tengan la ventaja de Espadachín (y solamente si se dan los dos casos) pueden aprender y usar maniobras de esgrima. Se trata de ataques o paradas especiales que sustituyen parcial o totalmente el resultado de las acciones explicadas anteriormente.

Por ejemplo si un personaje tiene la maniobra de A fondo, en un ataque completo puede elegir las tres opciones genéricas (dos ataques normales, o un ataque con bonificación al impacto o un ataque con bonificación al daño) y, además, puede elegir la maniobra de A fondo.

Por regla general, y si el texto explicativo de las mismas no lo contradice abiertamente, todas las reglas de las diferentes acciones (ataque y defensa normales o completos, preparación, etc.) son válidos para las maniobras correspondientes.

Varias de estas maniobras requieren de un enfrentamiento de habilidades. Antes de seguir leyendo, sería conveniente repasar esta regla en el capítulo El sistema de juego.

Las maniobras de esgrima se adquieren igual que las ventajas: hay maniobras de 1, 2 y 3 puntos, y en el momento de la creación del personaje se dispone de 6 puntos para gastar, aunque se pueden conseguir más puntos con la ventaja de Clases de esgrima.

El personaje que no tenga derecho a maniobras de esgrima (por no haber escogido la ventaja de Espadachín) puede subir tres niveles los valores de sus habilidades de armas, hasta un máximo de su CD +3, o gastarlos en

adquirir una o varias habilidades de combate nuevas. Cada punto le permite adquirir una habilidad a CD -1.

Bartolo, el Caracuchillado, no quiere florituras y prefiere su espada corta, a la que le ha puesto su CD +2. Al no haber aprendido Esgrima, puede subirla a CD +3 y aún tiene dos niveles más con los que adquirir Armas de fuego (CD -1) y subirla al valor de la CD (en este caso, su Ingenio). Si hubiese deseado gastarse los tres puntos para saber usar una pistola, entre otras cosas, la tendría a CD +1.



Gualterio Malatesta, asesino a sueldo



MANIOBRAS HABITUALES DE ESGRIMA

A continuación se da una lista de todas las maniobras de esgrima que contiene este manual. Obviamente, el Narrador es libre de crear más, basándose en su experiencia o en su imaginación, pero intentando respetar siempre el equilibrio del juego y las maniobras ya creadas. En suplementos venideros se cubrirán nuevos aspectos del apasionante arte de la "destreza verdadera", la esgrima.

Preparación

Desenvainar (2 puntos)

Ataque completo

A fondo (1 punto)

Ataque rápido (2 puntos)

Finta (3 puntos)

Parada instintiva (3 puntos)

Ataque normal

Entrada (1 punto)

Estocada especial (2 puntos)

Defensa completa

Tajo de barrido (3 puntos)

Defensa normal

Deslizamiento (2 puntos, parada)

Respuesta (3 puntos, parada)

Trabar (3 puntos, parada)

Trabar con capa (1 punto, desviar)

Entrenamiento

Aumentar número de paradas (1 punto/nivel*)

Entrenamiento de la mano torpe (1 punto/nivel*)

Esgrima con espada y daga (1 punto/nivel*)

Incremento de daño (2 puntos/nivel*)

* Máximo tres niveles.

Volvamos con nuestro Lope, que tiene 8 puntos para gastar en maniobras (6 más 2 por sus Clases de esgrima). Su elección es:

A fondo (1 punto)

Ataque rápido (2 puntos)

Incremento de daño (2 puntos, +1 daño)

Parada instintiva (3 puntos)

MANIOBRAS DE PREPARACIÓN

El noble arte de la esgrima exige desenvainar el arma con respeto y dejar que el contrario haga lo mismo, e incluso saludarse antes de adoptar la posición de lucha. Desenvainar y atacar a la vez es una fullería que, sin embargo, puede terminar con un combate antes de que éste empiece...

Desenvainar (2 puntos)

Consiste en desenvainar el arma haciendo un amplio arco y atacando al enemigo con una estocada del revés en la misma acción. El enemigo tiene que estar justo delante del atacante, y aunque puede defenderse del ataque, lo hace con un -3, debido a lo inesperado del mismo (que se convierte en -4 si el que realiza la maniobra lleva un tahallí de valentón). Como toda acción de preparación, se puede combinar con una defensa normal.



MANIOBRAS DE ATAQUE COMPLETO

[...] aprovechó que el otro se afirmaba entre dos movimientos para arrojarle contra él y darle una patada que lo hizo trastabillar. Después acuchilló de cerca con espada, daga y luego otra vez espada. Cuando su enemigo quiso enderezarse, al menos dos cuartas de acero del capitán debían de asomarle por la espalda.

(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre)

A fondo (1 punto)



Un único ataque que da un -2 a la defensa del enemigo y un +1 al daño que haga uno mismo.

Ataque rápido (2 puntos)



El personaje hace un ataque con un +5 a su Velocidad. El jugador deberá especificar que hace este tipo de ataque al inicio del turno, antes que los que tengan mayor Velocidad indiquen qué van a hacer.

Finta (3 puntos)

Consiste en simular un ataque para distraer la defensa del contrario, y a continuación hacer el ataque de verdad. Para ello, el atacante hace un enfrentamiento de Esgrima contra el arma de su oponente y, si su rival lo falla, hace a continuación una acción de ataque, en la que el personaje resta de la defensa de su enemigo el margen por el que pasó la tirada.

Pero toda aguja tiene dos puntas, y todo más sus menos... Más le vale al atacante no fallar la finta; ya que, si es al contrario y el defensor gana el enfrentamiento de esgrima, no restará nada, sino que aún sumará el margen por el que falló a la defensa del enemigo.



Si el valor de la Finta de Íñigo es 16 y la tirada ha sido de 13, la defensa de don Álvaro sufriría un -3 durante el ataque que tendría lugar a continuación.

Si Íñigo saca un 17, en cambio, la defensa de don Álvaro tendrá un +1.

Vuestros camaradas en la pelea no podrán beneficiarse de las ventajas de vuestra finta. Eso solamente se aplica al ataque del que la haya hecho.

Parada instintiva (3 puntos)

Permite intentar una parada con una penalización de -3. Esta parada no puede ser ni un Deslizamiento ni una Respuesta.



En el caso del duelo entre don Álvaro y don Íñigo, el primero hubiera podido hacer un A fondo en lugar de su ataque completo... y al haber fallado, mejor sería para él que en su momento hubiera aprendido Parada instintiva; pues ahora lo tendrá muy, muy mal...

MANIOBRAS DE ATAQUE NORMAL

Eso situaba las cosas en sus correctos términos; así que el capitán se fue a él por derecho, y en cuanto el inglés tendió la espada para defenderse a distancia, afirmó un pie, avanzó el otro, dio un rápido toque de su acero contra el enemigo, y apenas apartó aquél la espada, Alatraste lanzó un golpe lateral con la vizcaína para desviar y confundir el arma del contrario.

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

Entrada (1 punto)



Moverse hacia delante cuando los cánones de esgrima indican que hay que ir hacia atrás. Con ello se consigue un -1 a la defensa del enemigo, a cambio de un -1 al ataque. Además, se puede entrar en combate cerrado si el enemigo falla la tirada de defensa.

Estocada especial (2 puntos)



El atacante aumenta voluntariamente la dificultad del ataque y se resta un número par de puntos a su nivel en Esgrima. Si tiene éxito con la tirada de ataque, por cada dos puntos restados voluntariamente su enemigo tiene una penalización de -1 a su defensa.

MANIOBRAS DE DEFENSA COMPLETA

Sin tan siquiera componerse en guardia, lanzó un tajo horizontal con la espada hacia la derecha para alejar a los rufianes que tenía más próximos...

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

Tajo de barrido (3 puntos)

Esta maniobra solamente puede realizarse si el esgrimista tiene más Velocidad que sus rivales. Se trata de un ataque horizontal con la espada con una bonificación de +2. Si su contrincante (o contrincantes) no lo paran, no



sufrirán daño, pero tendrán que echarse obligatoriamente hacia atrás, saliendo del combate cerrado si están en él. Además, se anulan los ataques que éstos vayan a realizar. Esta acción puede hacerse contra varios enemigos simultáneamente, siempre que estén frente al esgrimista. Según la dirección del tajo (de derecha a izquierda o de izquierda a derecha), los contrincantes deberán tirar por parada para intentar detener la maniobra o retroceder. Una vez uno lo consiga, el resto que quede por tirar puede realizar sus acciones con total impunidad.

Lope ha aprendido recientemente la maniobra de Tajo y el destino le presenta la oportunidad de probarla cuando tiene que lidiar, a los pocos días, con tres matones. Dos de ellos manejan, además, espada y daga, lo que hace un total de cinco aceros. Desesperado, y como le entran en combate cerrado para acuchillarlo por todos los lados, lanza un tajo de barrido...



Su habilidad con la ropera es de 16, a la que se añade el modificador de +2, y queda así en 18.

El jugador que lleva a Lope saca un 12 y lo consigue sin problemas. El tajo se ha hecho de izquierda a derecha, y sus enemigos tienen una parada de 8, 10 y 10, respectivamente:

- El primero obtiene 14, con lo que grita un voto a tal y se echa para atrás instintivamente.
- El segundo consigue un 12, y hace lo mismo.
- El tercero saca un 9, con lo que detiene el acero.

¡Gracias a Dios no hay un cuarto, que lo acuchillaría como un becerro sin que pudiera defenderse!

MANIOBRAS DE DEFENSA NORMAL

Alatriste fue incluso más rápido que su adversario, porque cuando llegó la primera estocada, él ya se había afirmado, desviándola con un golpe seco, la punta de su espada llegó a una pulgada del rostro del otro, que se fue dando traspiés para evitarla.

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)

Deslizamiento (2 puntos, parada)

Si la parada tiene éxito, se intenta deslizar el arma por el filo de la del contrario, acercándola a su cuerpo y largándole muy lindamente una estocada en el pecho. Para ello, se ha de ganar un enfrentamiento de Esgrima por el valor con que se pasó la tirada de parada contra la habilidad en armas de su oponente. Si se consigue, el esgrimista convierte la parada en un ataque que no puede ser evitado por el oponente (salvo que tenga la maniobra de Parada instintiva). Esta maniobra solamente puede realizarse una vez por turno y no puede combinarse con la maniobra de Respuesta. Esta maniobra tampoco puede hacerse con daga.



Si el contrario consigue ganar el enfrentamiento de Esgrima, no solamente evita el deslizamiento, sino que se lo apropia: es él, pues, el que hará el daño sin que su oponente pueda defenderse del golpe salvo con la Parada instintiva.

Evidentemente, si el contrario saca la misma tirada que el esgrimista la situación queda en tablas, y el golpe "imparable" no se produce...

Lope y el maestro de esgrima Diego Pacheco están practicando con las espadas. Lope hace un ataque, y Diego para con un Deslizamiento. Tira por su parada normal (14) y obtiene un 8. Lope tiene un 12 en parada, pero tiene que sacar igual o menos que Diego para lograr evitar el deslizamiento... Eso sí, de conseguir menos que 8, será él quien dará el golpe...



Respuesta (3 puntos, parada)

La típica riposte de la esgrima clásica: un contraataque que convierte una parada en un ataque. Al igual que con el Deslizamiento, debe pararse primero el golpe del enemigo y a continuación realizar un enfrentamiento del valor de la parada contra la habilidad en armas de su oponente. Si se supera, se convierte en un ataque normal

exitoso contra el enemigo, que puede defenderse de la manera habitual.

Esta maniobra sólo puede realizarse una vez por turno y no puede ser una defensa contra otra Respuesta. Tampoco puede combinarse con un Deslizamiento.

Esta maniobra no puede hacerse con daga.

Si el atacante hizo un ataque completo, no podrá pararlo si no es con una Parada instintiva. En caso de ataque normal, siempre podrá usar una defensa normal.

Diego de Mendoza se enfrenta a dos enemigos: para el ataque de uno de manera normal y anuncia, antes de lanzar los dados, que la siguiente parada será una Respuesta. La jugadora que lleva a Diego tira los dados y consigue un 8: como el personaje tiene un valor en parada de 11, consigue un margen de éxito de 3. Su atacante tiene una habilidad de Esgrima de 12, y saca un 14, es decir, no lo consigue por un margen de -2. La respuesta se ha llevado a cabo con éxito, y la parada se ha convertido en un ataque.

Trabar (3 puntos, parada)

Es una parada en la que se bloquea el acero del enemigo con las guardas de la espada, mientras se empuja todo el cuerpo hacia delante, y se impide así que éste libere el acero hasta que gane un enfrentamiento de la característica de Fortaleza y logre apartar de un empujón a su rival.



Si esta maniobra tiene éxito, puede combinarse con un ataque para aturdir (véase dicho apartado en este mismo capítulo). Se supone que el esgrimista, una vez trabada el arma del contrario, le da un cabezazo, un puñetazo o una patada en la entrepierna.

Si se tiene una empuñadura rompepuntas, se puede intentar partir la hoja del arma.

De usar una daga con la mano izquierda, se puede apuñalar al contrario sin que éste pueda defenderse. En el turno del contrincante, éste puede optar por hacer la confrontación de Fortaleza o soltar el arma, con lo que renunciaría a liberarla. Evidentemente, éste también puede, a su vez, hacer acciones de combate cerrado.

Dos armas trabadas están, pues eso, trabadas. Es decir, no se puede realizar con éxito esta maniobra y, a continuación, realizar una parada extra con la espada porque un enemigo nos lance una cuchillada al costado,

ni nada. Una vez trabadas, las armas solamente se separarán cuando uno de los dos suelte el arma o la libere al empujar a su rival.

Alonso de Bastos, un soldado compañero de Lope llamado "la Montaña" por su gran corpulencia, decide en su acción que hará un Trabar como defensa y aturdirá como ataque. Tiene una parada de 11, con los dados se obtiene 9, con lo que consigue bloquear el acero del enemigo. A continuación hace su ataque de aturdir para provocar el desvanecimiento de su enemigo y terminar rápido con el asunto.

Diego Medrano gusta de usar la maniobra de otra manera. Es ambidextro, y lleva en la zurda una daga rompepuntas. Declara que hará una defensa completa en forma de dos paradas, y en ambas usará la maniobra de Trabar. Su oponente también maneja ropera y daga, y con no poca destreza...

Así que, cuando el rival hace una maniobra de Entrada, Diego tratará de Trabar la ropera de su enemigo con la daga rompepuntas, y la daga del otro (que, a buen seguro, le buscará las cosquillas) con su propia ropera. Así, abrazado, usará su daga especial para intentar quebrar la hoja del contrario, que se encontrará con un acero de menos mientras que Diego seguirá con los dos...

Trabar con capa (1 punto, desviar)

Consiste en lanzar la capa contra la espada del oponente. Para ello se tirará por la mitad del nivel que se tenga en Trabar con capa, redondeado por defecto. Si se tiene éxito, ésta se enredará en el acero enemigo y evitará así que el otro dé estocadas mientras las recibe... El contrincante podrá, a partir del turno de combate siguiente, intentar una tirada por la mitad de su Destreza para liberar a su acero de la capa, o bien renunciar a ello si suelta el arma.



[La capa] arrojada sobre su acero, podía embarazarlo mientras se le asestaba una estocada oportuna.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste)



MANIOBRAS DE ENTRENAMIENTO

Así aprendí a reñir a lo bravo, a sujetar la espada del contrario y entrarle recto por los pechos, a salir cortándole el rostro de revés, a herir de tajo y dar estocadas con la espada y la daga...

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)

Aumentar número de paradas (1 punto por nivel, máx. 3 niveles)

Cada nivel de esta maniobra permite realizar una parada extra. Estas paradas no pueden usarse una a continuación de la otra para defenderse de un mismo ataque, sino frente a ataques distintos que procedan de un mismo enemigo o de varios.

Entrenamiento de la mano torpe (1 punto por nivel, máx. 3 niveles)

A no ser que se tenga la ventaja de Ambidextro, se tiene un -3 con la mano torpe¹. Gastar puntos en esta maniobra permite ir eliminando estas penalizaciones, hasta convertirse, a nivel de combate (y solamente en Esgrima) en un ambidextro.

Esgrima con espada y daga (1 punto por nivel, máx. 3 niveles)

A no ser que se haya entrenado en esta maniobra, coordinar el manejo de la espada y la daga (a la vez) hace que se tenga una penalización extra de -3 (que se suma al -3 de la mano torpe si no se está entrenado en ella o no se es ambidextro). Con lo cual, un menguado que quiera ir de valentón tendrá, de entrada, un -3 en su espada de la mano derecha y un -6 en su daga de la mano izquierda...

A los que se entrenen en esta maniobra les costará 1 punto eliminar un nivel de penalización; con lo que, si gastan 3 puntos, se podrá manejar ambas armas simultáneamente con igual soltura.

Las ventajas de usar espada y daga son que la daga permite hacer una parada extra, o un ataque si se está en combate cerrado (por haber hecho una entrada o haber logrado trabar el arma del enemigo). Dicha parada puede utilizarse a continuación de una defensa fallida para intentar detener el mismo ataque, o para parar un ataque diferente. La defensa o ataque con la daga siempre se resolverá después de realizar las acciones con el arma de esgrima.

Un esgrimista que desee reñir con espada y daga debe pues, además de aprender tal disciplina, entrenarse en el manejo de la espada torpe, a no ser que haya tenido la suerte de nacer con igual habilidad en ambas manos...

Incremento de daño (2 puntos por nivel, máx. 3 niveles)

Cada nivel de esta maniobra permite sumar un +1 al daño con el arma de esgrima que se utilice.

En la academia de esgrima del maestro Pacheco...

Lope y Diego tienen un encuentro amistoso. Ambos empiezan el combate a la distancia reglamentaria y con las armas preparadas.

Lope tiene 13 en Velocidad, así que actúa antes que Diego (que tiene solamente 11). Decide terminar casi antes de empezar y anuncia un ataque completo con la maniobra de A fondo. Tiene un nivel 16 en la habilidad de Esgrima y saca un 12, con lo que realiza la maniobra holgadamente. El A fondo da un -2 a la defensa enemiga, así que Diego (que elige una defensa normal) tiene 11-2= ¡9! en parada. La fortuna le sonríe, pues saca justo ese valor con los dados.

La defensa normal de éste le da derecho a un ataque normal, y avisa que dicho ataque consistirá en una Entrada, e intentará así usar la daga de guardamano que lleva en la siniestra. Tiene un valor en Esgrima de 15, con un -1 por usar esta maniobra en concreto. Saca un 4 (casi un crítico).

Desesperado, Lope usa su maniobra de Parada instintiva para cerrarle la Entrada de Diego. Lope tiene 12 en parada, a lo que hay que restar -3 por la parada instintiva y -1 por la maniobra de Diego. En total, un 8, y obtiene un 11... La punta de la ropera de Diego toca el jubón de Lope, y la punta de la daga está en las costillas de éste.

En menos de diez segundos la demostración de esgrima ha terminado.



Don Luis Pacheco de Narváez, maestro de esgrima del Rey

¹ Si algún jugador cabezota no está de acuerdo, que pruebe a atarse los cordones de los zapatos solamente con la mano torpe... De nada. (Nota del Autor)

LA EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES

-Has crecido, rapaz -Gualterio Malatesta me miraba a los ojos, y tuve la certeza de que él sí sabía leer en ellos.

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)



Non nomine Patris, et Filii, et Spiritus Sancti. Amen. Que Dios les conceda a sus mercedes buenos días. Mi nombre es don Alonso de Salazar y Frías, canónigo de Jaén e inquisidor de la Suprema. Mudar es de sabios, y yo debo de serlo mucho, o quizás es que Dios ha querido meter un poco más de seso en mi pobre cabeza con el paso de los años, ya que he tenido ocasión de arrepentirme de mis muchos errores pasados. El problema viene cuando los errores propios llevan al quemadero a una pobre alma inocente, y mucho me temo que tanto mis colegas como yo hemos errado con harta frecuencia. Así que déjenme hacer un alto del redactado del memorial sobre las falsas creencias de la brujería que estoy escribiendo, y permitan sus señorías que les hable de la vida y de cómo ocupamos ésta en el camino hacia el morir...

LA HONRA

Martín Saldaña era hombre de esa casta, y los dimes y diretes propios los resolvía tirando de herreruza de tú a tú, sin escudarse en la autoridad del rey ni en zarandaja alguna.

(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre)

El honor es algo personal y privado, pero la Honra es cosa pública en la España del Siglo de Oro. Como gusta decir Gualterio Malatesta: "La honra siempre resulta complicada de adquirir, difícil de conservar y peligrosa de llevar" (*El oro del rey*); pero es imprescindible para los que presumen de hidalgos y quieren ir con la cabeza bien alta en la sociedad. El no tener la Honra intacta equivale a ser mirado con desprecio por los que lo saben. En términos de juego, da modificadores negativos a la Apariencia (véase ésta en el capítulo *El sistema de juego*).

Solamente los hombres nacidos *hidalgos* (es decir, a partir de posición social 4) tienen Honra. Se supone que los villanos carecen de ella y no han de sentirse obligados en absoluto a respetar sus convenciones. Un villano que, a pesar de su nacimiento, se comporte según los dictados de la Honra (en otras palabras, que adquiera la desventaja de Honor) recibe un +1 a sus tiradas de Apariencia debido al respeto que despierta tanto entre sus iguales como entre sus superiores.¹

Pero la Honra muchas veces no es más que pura convención social. Una deshonra que no se haga pública no

lo es tanto... por no decir que no es nada. Por otro lado, un desaire en un lugar público... puede serlo todo.

En términos de juego, cada ofensa tiene un número que se resta al total de Honra. En caso de perderse puntos en ella, la Honra se "mancha" y mengua, lo que da modificadores negativos a las tiradas de Apariencia (siempre que la deshonra sea conocida por el interlocutor).

Ciertos cargos son incompatibles para personajes que no tengan una Honra intachable. Si de algún modo se pierden puntos de Honra, el personaje deberá renunciar al cargo.

Honra	Puntos	Penalización a la Apariencia
Intachable	5	-
Dudosa	4	-1
Escasa	2	-3
En deshonra	0	-5

La ofensas más frecuentes son:

- *Desprecio* (-1 punto): mirar a alguien con demasiada insistencia, ignorarlo, hacer un comentario hiriente sobre su persona a terceros, galantear a su dama, herir a uno de sus criados...
- *Burlar* (-3 puntos): engañar a alguien acostándose con su mujer o su hija o una pariente que esté a su cargo.
- *Humillación* (-5 puntos): dar una bofetada en público a alguien o ridiculizarlo abiertamente son buenos ejemplos de ello. También lo es el ser acusado de cobarde.

Las mujeres y la Honra

Ya se sabe: "La mujer del César no solamente ha de ser honrada, sino también parecerlo"... La Honra en las mujeres es mucho más frágil que en los hombres². En términos de juego, las mujeres son honradas o están deshonoradas. O tienen Honra, o la han perdido. Su Honra intachable es pues de 1 solo punto, y cualquier ofensa que sus parientes masculinos no limpien en el acto la convierte en una mujer deshonorada. Sus únicas opciones son encerrarse para siempre en su casa y no salir jamás de ella o retirarse a un convento (que, sinceramente, viene a ser lo mismo...).

Lavar la Honra

Los puntos de Honra perdidos pueden recuperarse mediante un duelo, que será:

- A *primera sangre*, en el caso de un simple desprecio: los duelistas se detendrán al primer arañazo que sufra uno.

¹ Les remito a El alcalde de Zalamea, de Calderón, para más detalles. (Nota del Autor)

² No me miren así, era la sociedad de la época la que era machista, no yo. (N. del A.)



- A *segunda sangre*, si se trata de una burla: el duelo dura hasta que uno de los dos sufre una herida grave (a arbitrio del Narrador pero, en todo caso, superior a 2 puntos).
- A *muerte*, de mediar una humillación: la palabra "muerte" ya es bastante descriptiva por sí misma.

Como ya se ha dicho, los villanos carecen de Honra, así que una ofensa cometida por uno de éstos a un hidalgo no se lava con un duelo... sino con una agresión pura y dura. Una ofensa se castigará con una paliza; una burla o una humillación, con la muerte *in situ*. Luego ya se arreglarán cuentas con la Justicia...



Y no se crean vuestas mercedes que eso quiere decir que los duelos sean legales, más bien lo contrario: que, de ser prendidos dos duelistas por la Justicia, son confinados en sus respectivas casas durante cierto tiempo, bajo vigilancia de los hombres del rey... Y si ha habido muertes, se inicia un proceso que puede terminar con destierro, cárcel o aun la ejecución del culpable...

La deuda de honor

Si alguien hace un favor a un personaje, las normas de la Honra indican que el PJ está en deuda con ese alguien hasta que pueda corresponderle con otro. Tanto da que sea amigo o enemigo, aliado o rival: una deuda ha de saldarse, del mismo modo que una ofensa. El favor de retribución ha de ser de importancia pareja o superior al favor recibido (es decir, salvar la vida no se paga con una entrada para ir al teatro a ver la última obra de Lope de Vega).

Los personajes con el defecto de Honor tienen obligatoriamente que saldar todas sus deudas de honor. Los demás pueden hacerlo o no... aunque, si la gente se entera de que no lo hace perderá 2 puntos de Honra. (Véase el defecto *Deuda de honor* en el capítulo *La creación de los personajes*).

HERIDAS, ENFERMEDADES Y CURACION

De modo que Alatríste sacó un lienzo limpio de la faltriquera y, tras ponerle como pudo la piel en su sitio, anudóselo en torno a la cabeza.

(Arturo Pérez-Reverte: El Sol de Breda)

Como vimos en el capítulo *El combate*, las heridas producen puntos de daño que se restan del total de Bríos. Los puntos negativos de Bríos se recuperan automáticamente con la primera tirada de Curar que se realice con éxito. Entonces, el personaje queda a 0... y tendrá que empezar a recuperar los puntos perdidos. Éstos pueden sanar de manera natural (el herido recuperará 1 punto de daño por cada día que haga reposo en un lugar razonablemente limpio y donde sea bien alimentado). Si además el herido se beneficia de cuidados médicos, tiene un modificador diario de +1.

Asimismo el médico debe tirar cada tres días (de tiempo de juego, no de tiempo real) por su habilidad de Medicina para ver si está administrando el tratamiento correcto:

- Si saca un crítico, su paciente recuperará 2 puntos extra de daño.
- Con un éxito normal, aquél recuperará 1.
- En caso de fallar la tirada, el paciente pierde 1 punto.
- Si el médico saca una pifia, el paciente perderá 2 puntos.

Rezar por el alma de los enfermos y heridos ayuda, sin duda alguna... Pero los rezos son mejor recibidos por Dios si van acompañados de cuidados apropiados para la dolencia del paciente.

Evidentemente, la enfermedad también hace mella en la buena salud del personaje, que es lo mismo que decir en sus Bríos: cuando un personaje entre en una zona donde haya una plaga o tenga contacto con un enfermo, deberá tirar por su B +4 para no ser contagiado. Según el grado de "intimidación" con las víctimas, el modificador puede ser menor o no existir en absoluto (si comparten la misma jarra, por ejemplo).



En caso de contagio, los síntomas suelen aparecer a las 24 h. En términos muy generales, un personaje enfermo perderá 1 punto diario de una de sus características (elegida al azar, lanzar 1d: 1→D; 2→E; 3→F; 4?→I; 5?→R; 6→B) durante 2d días, al finalizar los cuales la enfermedad remitirá y el personaje empezará a recuperarse.

Si de esta manera se llega a 0 puntos de Bríos, muere. Si se llega a 0 puntos (o negativos) de cualquier otra carac-



terística, pierde de manera permanente 1 punto, como secuela de su enfermedad.

La pérdida de puntos de características puede atajarse si se consigue una tirada de Diagnosticar, lo que permite identificar la enfermedad y empezar el tratamiento adecuado. (En términos de juego, se hace una tirada de Medicina y, de conseguirla, remitirse a las reglas sobre curación de heridas antes explicadas).

Evidentemente, estas reglas son aplicables en caso de sufrir enfermedades graves, no simples resfriados. El Narrador es bien libre de añadir efectos concretos para enfermedades concretas.

ACCIDENTES

Alguien cayó desde la boca de la caponera dando en la espalda del capitán...

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda)

Aparte de por heridas o enfermedades, los personajes pueden sufrir puntos de daño debido a otros factores, que se detallan a continuación.

Fuego

Si a un personaje lo golpean con una antorcha encendida, sufre el daño equivalente a que lo golpearan con un garrote, más uno (+1) debido a la llama, para representar la quemadura.

Cruzar una zona incendiada causa 1d-3 puntos de daño.

Estar entre llamas hace 1d-1 de daño y, además, hay que tirar cada turno por Bríos para no desmayarse debido al calor...

Es éste el fin misericordioso que concede Dios a los que son quemados vivos, demostrando una vez más que sabe ser más clemente que los que hablan en su nombre: es dudoso que un hombre o mujer se mantenga consciente hasta el último momento entre las llamas... La mayoría de las veces cae en la inconsciencia mucho antes.

Calor

A 27° centígrados, o más, hay que hacer una tirada de Bríos o de Supervivencia cada 30 minutos si se realiza un esfuerzo físico (desde combatir hasta correr o hacer un trabajo duro).

Cada fallo cuesta la pérdida temporal de 1 punto de F. Si ésta se reduce a 3, se empieza a perder Bríos. En caso de pifia en la tirada se producen, además, quemaduras solares: 1d-3 de daño.

Modificadores

- -1 por cada 3 grados por encima de los 32°.
- -1 si se lleva ropa gruesa.

- -1 si se lleva la cabeza descubierta.
- -5 si se está acostumbrado al frío.
- +5 si se está acostumbrado a un medio caluroso.

Frío

Al igual que en el caso anterior, para soportar temperaturas extremas a la intemperie y sin moverse hay que conseguir una tirada de Bríos o Supervivencia cada 30 minutos y, de fallarla, se pierde de manera temporal 1 punto de Fortaleza. Si ésta se reduce a 3, se empiezan a perder puntos de Bríos.

Modificadores

- -1 por cada 5° por debajo de -12°.
- -5 si se lleva ropa ligera o mojada.
- -5 si se está acostumbrado al calor.
- +5 si se está acostumbrado al frío.

Ahogamiento

Véase la regla de Nadar en el capítulo *El sistema de juego*.

Caídas

Si un personaje se cae, se hará un daño directamente proporcional a los metros que caiga:

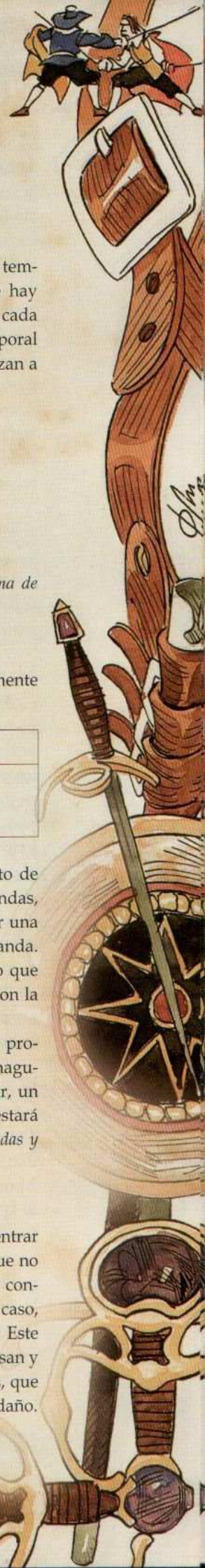
Metros caídos	Daño (por metro)
1 o 2	1d-4
3 o 4	1d-3
5 o más	1d-2

Si se aterriza sobre algo blando, se resta 1 punto de daño por metro de caída. De caer en aguas profundas, una tirada de Nadar significa que se ha logrado dar una zambullida y el agua cuenta como superficie blanda. De fallar la tirada... el personaje descubrirá lo duro que puede ser el líquido elemento cuando se cae en él con la barriga por delante.

Las armaduras protegen de una caída con su protección normal, aunque no evitan contusiones, magullamientos y aturdimiento por el trompazo. Es decir, un personaje que caiga un par de metros y salga ileso estará aturdido el siguiente turno de combate (véase *Heridas y Muerte* en el capítulo *El combate*).

Venenos

Los venenos pueden ser de *contacto* (tienen que entrar en el torrente sanguíneo mediante una herida, aunque no sea más que un rasguño) y de *ingestión* (deben ser consumidos con la comida o la bebida). En cualquier caso, poseen un grado de virulencia que va del 1 al 4. Este número indica la cantidad de dados de daño que causan y las penalizaciones que se aplican a la tirada de Bríos, que tendrá que conseguir el personaje si quiere evitar el daño.



Un veneno leve, de virulencia 1, como por ejemplo la belladona o la raíz de mandrágora, causa 1d de daño; y sus efectos se pueden evitar si se consigue una tirada de B-1. Un veneno de virulencia 4, como por ejemplo la cicuta o el arsénico, causa 4d de daño y hay que conseguir una tirada de B-4.

Puede que la víctima ignore que está siendo envenenada (especialmente si le administran periódicamente venenos poco virulentos) e irá languideciendo hasta morir. Un éxito en la habilidad de Diagnosticar permite descubrir el veneno y saber cuál es su antídoto. Con el tratamiento adecuado, la víctima recupera los puntos perdidos del mismo modo que si se recuperara de una herida (véase el apartado *Heridas, enfermedades y curación*).

Es el veneno invención del Diablo, dicen nuestros mayores, ya que ¿acaso no era un diablo la serpiente del Edén? Sin embargo, en mi vida yo he conocido a muchos envenenadores... y lo único que tenían de diabólico eran su pensamiento y sus acciones.

Hambre y sed

Por cada día en ayunas un personaje pierde de manera temporal 1 punto de Fortaleza. Solamente podrá recuperar los puntos así perdidos si descansa y come de nuevo, al principio con cierta moderación, sobre todo si el ayuno ha sido prolongado. Cuando la Fortaleza llegue a 3, los puntos perdidos pasarán a ser de Bríos, como si de una herida se tratara; y, si llega a 0 puntos... morirá. Evidentemente, los puntos de Bríos se recuperarán de forma normal (es decir, mediante curación natural o tratamiento médico).

Un ser humano necesita beber unos 2 litros de líquido al día, 3 en un clima caluroso. Si bebe menos de esa cantidad, pierde 1 punto de Fortaleza y un punto de Bríos al día. Si bebe menos de 1 litro diario, perderá 2 puntos de cada una de estas características. Si la Fortaleza o los Bríos llegan a 0, el personaje empezará a delirar y, si no recibe socorro en un día, morirá de sed. Los puntos de Fortaleza perdidos por la sed se recuperan con un día de descanso y bebiendo agua abundantemente, los puntos de Bríos requieren de tratamiento.

MEJORA DEL PERSONAJE

Hay lugares que marcan la geografía de la vida de un hombre; y ése fue uno de ellos, como lo fueron el Portillo de las Ánimas, las cárceles de Toledo, las llanuras de Breda o los campos de Rocroi [...] Sin advertirlo, yo había cuajado en Flandes...

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

Una de las mayores satisfacciones de jugar a rol es ver cómo nuestro personaje, aventura a aventura, se perfecciona, aprende habilidades nuevas, mejorando las que ya sabía, gana honores, fama y rentas (a veces para perderlas de la manera más imprevista). Una auténtica "vida paralela" tan apasionante como las que encandilan a mucha gente a través de las pantallas de los televisores, en culebrones y series de gran audiencia, con la diferencia de que los jugadores la sentimos un poco más cercana porque la imaginamos y somos parte de ella, no nos limitamos a tragárnosla...

Al final de cada sesión de juego, el Narrador reparte a cada jugador una serie de puntos de experiencia (PX)³, de acuerdo con el siguiente baremo:

- Buena interpretación de su personaje: de 1 a 5 PX.
- Mala interpretación: de -1 a -5 PX.
- Por cumplir los objetivos de la aventura: de 2 a 4 PX.
- Por actuar de forma inteligente y/o solucionar un problema: 1 PX.

Por muy bien que se haga, nunca se repartirán más de 10 puntos por sesión de juego a un personaje, del mismo modo que nunca se le adjudicarán puntos negativos (como mucho, *no* se le darán puntos). 4 o 5 puntos debería ser la ganancia normal al final de cada partida, salvo casos excepcionales.

Además, si en una sesión de juego uno de los protegidos de un PJ (desventaja) muere, es herido o secuestrado sin ser rescatado, el personaje en cuestión *no* recibirá puntos en dicha sesión. Aunque se los merezca...

Dios cuida de los suyos... pero cuida más a los que saben cuidarse de sí mismos. Aprender las lecciones de la vida es disciplina de la que son analfabetos muchos letrados... Que hay más de un libro por leer, y cada libro tiene páginas bien diferentes unas de otras. Y en todas puede haber sabiduría.

Íñigo de Balboa, aprendiz de soldado

³ Las siglas de puntos de experiencia, efectivamente, tendrían que ser PE; sin embargo, el término PX tiene tanto bagaje en el mundo del rol que hemos preferido conservarlas así. (N. del A.)

Otros beneficios que pueden obtener los PJs a lo largo de sus aventuras son el dinero (como recompensa), contactos, favores para gastar en promociones o adquisición de cargos. Claro que puede que lo único que consigan sea defectos: enemigos, deudas de honor, secretos e incluso defectos físicos al perder un ojo o una mano, o quedarse cojos de sus heridas...



Cómo gastar los puntos de experiencia

Los puntos de experiencia pueden gastarse para subir características, adquirir ventajas, eliminar desventajas y adquirir o mejorar habilidades. Todo ello suele ser caro, pero nada impide acumular PX para gastarlos más adelante en lo que interesa.

Subir características

Para aumentar 1 punto en una característica básica (Destreza, Espíritu, Fortaleza e Ingenio) se consultará la siguiente tabla:

Nivel actual de la característica	PX para subir al nivel siguiente
9, 10, 11 o 12	20
13, 14 o 15	30
16 o 17 ¹	40

¹ No se puede tener característica alguna por encima de 18.

Álvaro Mendieta, soldado callado y fornido, tiene una Fortaleza de 12. Subirla a 13 le costará 20 puntos. Subirla de 13 a 14, 30 puntos.

Aprender habilidades

Para adquirir una nueva habilidad, se gastarán 5 PX, e inicialmente se tendrá al nivel de la característica directora -2.

En el caso de Lope, aprender Etiqueta (por ejemplo) le costará 5 PX, y la tendrá de inicio a 9 (su Ingenio de 11 - 2).

Mejorar una habilidad

Aumentar de nivel una habilidad que ya se posea cuesta tantos PX como la diferencia de coste entre el nivel actual y el que se desea alcanzar.

Así, los personajes pueden llegar a niveles superiores a 18 en las habilidades. Todo nivel superior a 18 dará a su poseedor un modificador a la tirada de dado igual a tantos puntos como exceda de 18. (Véase al respecto el apartado *Valores superiores a 18* en el capítulo *El sistema de juego*).

Nivel	Coste
CD -1	1 PX
CD	2 PX
CD +1	4 PX
CD +2	8 PX
CD +3	16 PX
CD +4	24 PX
CD +5	32 PX

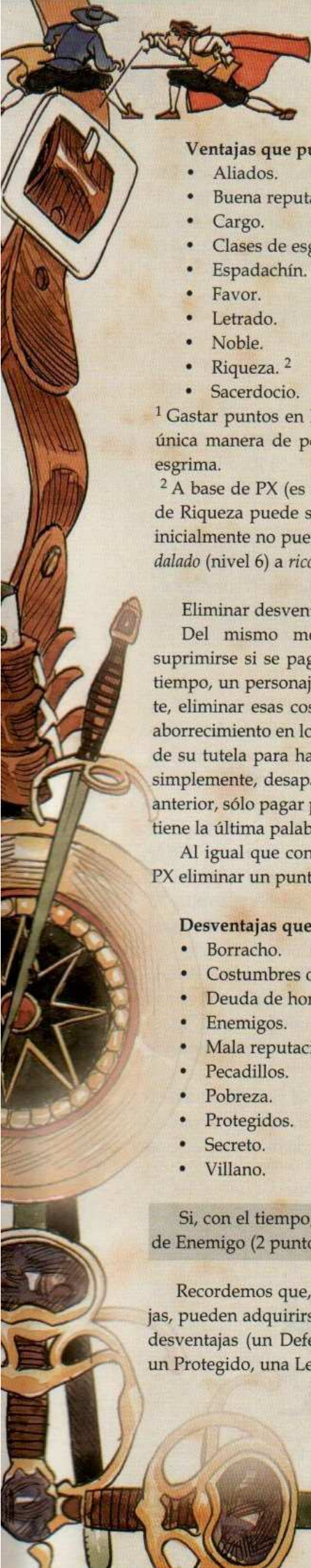
Volviendo a nuestro Lope, con su 16 (CD +2) en Esgrima, necesitará 8 puntos (16-8) para subir un punto y tenerla a CD +3, es decir, 17. Aumentar Táctica le saldrá más barato: tiene 10 (CD -1), y subirlo a 11 le costará solamente 1 punto (2-1).

Nuevas ventajas

Varias de las ventajas son innatas, y solamente se pueden adquirir en el momento de la creación del personaje. Sin embargo, a raíz de determinadas aventuras, un personaje puede conseguir Aliados, un empleo (ventaja de Cargo), recibir clases de esgrima de un maestro especialmente bueno (ventaja de Espadachín o de Clases de esgrima), que alguien le deba un Favor, aprender a leer y escribir (ventaja de Letrado), labrarse una Reputación, enriquecerse (Riqueza), entrar en la Iglesia (Sacerdocio) o ser ennoblecido (ventaja de Noble). Algunas de estas ventajas (por ejemplo, conseguir un Contacto o un Favor) pueden darse al grupo de manera colectiva al final de una aventura, otras pueden comprarse con PX, siempre que el jugador logre dar una explicación convincente de cómo las adquiere. La última palabra, como siempre, depende del Narrador.

El coste para adquirir estas nuevas ventajas será de 5 PX por cada punto de ventaja. Es decir, adquirir la ventaja de Letrado (1 punto) cuesta 5 PX. La de Buena reputación (2 puntos), 10 PX.





Ventajas que pueden comprarse con PX

- Aliados.
- Buena reputación.
- Cargo.
- Clases de esgrima.¹
- Espadachín.
- Favor.
- Letrado.
- Noble.
- Riqueza.²
- Sacerdocio.

¹ Gastar puntos en la ventaja de Clases de esgrima es la única manera de poder aprender nuevas maniobras de esgrima.

² A base de PX (es decir, a base de aventuras) la ventaja de Riqueza puede subirse a nivel 7 (*rico*) aunque los PJs inicialmente no puedan superar el nivel 6. Pasar de *acau-dalado* (nivel 6) a *rico* (nivel 7) cuesta 30 PX.

Eliminar desventajas

Del mismo modo, algunas desventajas pueden suprimirse si se pagan puntos por ello. Con el paso del tiempo, un personaje puede aprender a no ser intolerante, eliminar esas costumbres odiosas que provocaban el aborrecimiento en los demás, sus protegidos pueden salir de su tutela para hacer su vida y sus enemigos pueden, simplemente, desaparecer u olvidarlo... Como en el caso anterior, sólo pagar puntos no sirve: el Narrador es el que tiene la última palabra.

Al igual que con la adquisición de ventajas, cuesta 5 PX eliminar un punto de desventaja.

Desventajas que pueden eliminarse con PX

- Borracho.
- Costumbres odiosas.
- Deuda de honor.
- Enemigos.
- Mala reputación.
- Pecadillos.
- Pobreza.
- Protegidos.
- Secreto.
- Villano.

Si, con el tiempo, Lope quiere eliminar su desventaja de Enemigo (2 puntos), le costará 10 PX hacerlo.

Recordemos que, al igual que en el caso de las ventajas, pueden adquirirse a lo largo de las aventuras nuevas desventajas (un Defecto físico, un Secreto, un Enemigo, un Protegido, una Lealtad).

EDAD Y ENVEJECIMIENTO

Ahora tengo el pelo gris, y una memoria tan agri dulce como lo es toda memoria lúcida, y comparto el singular cansancio que todos ellos parecían arrastrar consigo. Con el paso de los años también yo aprendí que la lucidez se paga con la desesperanza...

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)



Un personaje tiene en el momento de su creación entre 18 y 33 años (a no ser que posea la desventaja de Edad). A nivel de juego, tener entre 18 y 40 años no supone diferencia alguna.

A partir de los 40 años empieza el declive físico del personaje: cada año, deberá tirar por B+1 para cada una de sus cuatro características básicas (D, E, F, I). Si falla la tirada en cualquiera de ellas... perderá 1 punto para siempre en esa característica. Evidentemente, si se reducen las características, todas las habilidades que dependen de ellas disminuyen también. Si cualquier característica llega a 0, el personaje fallece de muerte natural...

La tirada de envejecimiento se realizará una vez cada seis meses a partir de los 40 años y una vez cada tres meses a partir de los 80.



Bien sabio es Dios cuando nos ha dado entendimiento para reflexionar y para aprender. Que saben más los viejos que los jóvenes, no porque nacieran más sabios, sino porque en su vida han tenido más tiempo para equivocarse y para rectificar...

AMOS

Los personajes con la ventaja inicial de *patrón* (Aliados) empiezan el juego al servicio de un amo, que tendrán que definir (con la ayuda del Narrador). Si es rico, éste los mantendrá (es decir, pagará sus gastos semanales). En caso contrario, simplemente los contratará cuando los necesite. Se pueden conocer posibles nuevos patrones a lo largo de las diferentes aventuras. Para adquirirlos, el PJ pagará el coste de esa ventaja en puntos de experiencia.



OCUPACIONES

Antes de dos días habrás aceptado cualquier trabajo de medio pelo, como escoltar a algún lindo pisaverde para que el hermano de su amada no lo mate en una esquina, o asumirás el encargo de acuchillarle a alguien las orejas por cuenta de un acreedor...

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste)

Los personajes con la ventaja inicial de Cargo empiezan el juego con uno de los empleos que aparecen en la siguiente lista, según los puntos que se gasten en ellos. Para todos hay que cumplir uno o varios requisitos, ya sea tener determinada posición social (PS), poseer una o varias habilidades (con el nivel señalado o más), cumplir un mínimo en una característica, haber

realizado previamente un cargo inferior en el escalafón o gastar un Favor. A cambio, el personaje obtiene cierta cantidad cada semana en concepto de ingresos. Cada empleo contiene una pequeña explicación de lo que es su cometido.

Evidentemente, a lo largo de sus aventuras los personajes pueden acceder a diferentes cargos, medrar en sus carreras y conocer a nuevos patrones. Para conseguir una ocupación una vez creado el PJ, éste deberá gastar los PX correspondientes de la ventaja de Cargo, además de la ventaja de Favor cuando se requiera (y estar cualificado para ello, es decir, cumplir los demás requisitos señalados). Un Cargo o un Favor pueden darse como pago por llevar a buen término una aventura, sobre todo si el patrón que la ha encargado es alguien especialmente influyente.

Delincuencia

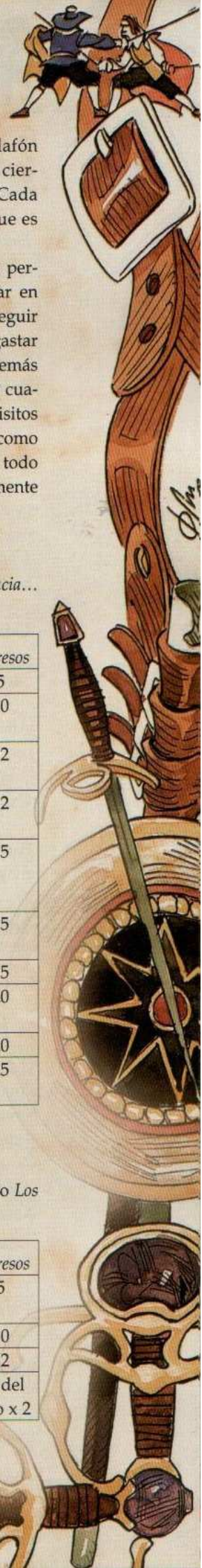
Los oficios de los que viven en las sombras de la sociedad y al margen de la ley. (Véase el apartado Delincuencia... en el capítulo La sociedad de los Austrias).

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Pala	1	PS 3 Ratear 10	Cómplice, aprendiz de ladrón.	5
Viento	1	PS 3 o menor Cultura local 14	El típico villano, confidente de los barrios bajos.	10
Fuelle	2	PS 4 o 5 Cultura local 14	El confidente con cierto estatus y fama de persona honrada.	12
Limosnero	1	PS 1 o 2 Charlatanería 12 Fingir 12	El que simula ser mendigo y vive pidiendo limosna.	12
Birlo	2	PS 3 o menor Abrir Cerraduras 12 Ratear 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
Jaque	2	PS 3 o menor Esgrima 12 Pelea 12	Matón, valentón. Aquél que da palizas por cuenta ajena, aunque rara vez mata.	15
Ramera	2	PS 3 o menor Seducción 12	Prostituta, la mujer que vive de vender sus favores.	15
Negro	2	PS 4 o menor Juegos de azar 12 Ratear 12	Tahúr, fullero, el jugador profesional que hace trampas (flores) con las cartas o los dados.	20
Lindo	3	PS 4 o 5 Esgrima 16	Asesino a sueldo.	20
Tusona	3	PS 4 o menor Seducción 14 Etiqueta 12	Prostituta cara, de categoría.	25

Trabajos de villano

Ocupaciones humildes, a las que es impensable y escandaloso que se dedique un hidalgo... (Véase el apartado Los Villanos en el capítulo La sociedad de los Austrias).

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Jornalero	1	PS 3 o menor Fortaleza 12 o más	El que trabaja en el campo y alquila sus brazos cada día a cambio de la comida y algo de dinero.	5
Artesano	2	PS 3 Artesanía 12	El que trabaja en los talleres gremiales.	10
Tendero	2	PS 2 o 3 Comerciar 12	Empleado de una tienda o comercio.	12
Criado	3	PS 3 Etiqueta 10	Dedicado al servicio de un noble o de un villano enriquecido.	PS del amo x 2



La Ronda

El cuerpo de policía de la época. Los que luchan contra la delincuencia y protegen a los ciudadanos honrados... al menos en teoría. (Véase el apartado ... Y la Justicia en el capítulo *La sociedad de los Austrias*).

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Corchete	1	PS 3 o 4 Esgrima 12	Miliciano civil que patrulla las calles haciendo funciones policiales.	10
Alguacil	2	PS 4 o 5 Esgrima 12 Liderazgo 10	Oficial al mando de una ronda de corchetes (normalmente cuatro).	12
Comisario de justicia	3	PS 5 o 6 Esgrima 14 Ingenio 12 Honra	Oficial de la Ronda encargado de llevar a cabo investigaciones judiciales.	15

El Ejército

El honroso oficio de las armas, los empleos de aquellos que buscan la gloria y la fortuna defendiendo la bandera del rey en el campo de batalla. (Véase el apartado el apartado *El Ejército* en el capítulo *La sociedad de los Austrias*).

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Soldado	1	PS de 1 a 5 Armas de asta o de fuego 10	Soldado raso de infantería.	10
Cabo de escuadra	2	PS de 2 a 5 Armas de asta o de fuego 12 Liderazgo 10	Suboficial al mando de un grupo de quince soldados.	12
Sargento	3	PS de 3 a 5 Armas de asta o de fuego 12 Liderazgo 12	Suboficial auxiliar del capitán. Hay uno por compañía, y da las órdenes a los cabos de escuadra.	15
Alférez	4	PS 4 o 5 Armas de fuego 12 Esgrima 12 Liderazgo 14 Honra	Oficial que tiene el honor de llevar la bandera del tercio.	20
Capitán	4	PS 5 o 6 Esgrima 14 Táctica 12 Favor (2 puntos) Honra	Al mando de una compañía (unos 300 hombres).	30
Sargento mayor	4	PS 6 o 7 Esgrima 14 Táctica 14 Honra Haber sido capitán 6 meses	Ayudante del maestro de campo	40
Maestre de campo	4	PS 7 o más Esgrima 14 Táctica 14 Favor (3 puntos) Honra	Al mando de un tercio (formado por de 7 a 14 compañías)	50

El Clero

Los cargos de aquellos que han decidido servir a Dios antes que a la vanidad de los hombres... aunque más de uno y más de mil sacerdotes tripones no sean más que unos aprovechados que quieren vivir bien sin demasiado esfuerzo, o pequeños nobles que busquen en la clerecía un camino para medrar en riqueza y poder... (Véase el apartado *El Clero* en el capítulo *La sociedad de los Austrias*).

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Diácono	1	PS 3 o 4 Teología 8	Auxiliar del sacerdote. Se encarga de funciones menores de la Iglesia.	6
Sacerdote	2	PS 3 o 4 Diplomacia 10 Teología 12 Sacerdocio	Religioso debidamente ordenado. Puede dar misa y administrar los sacramentos.	9
Párroco	3	PS de 4 a 6 Diplomacia 12 Teología 12 Sacerdocio	Sacerdote responsable de una parroquia (que puede abarcar todo el municipio en el caso de las poblaciones rurales o un barrio en el de las ciudades).	20
Obispo	4	PS 8 o más Etiqueta 12 Teología 14 Sacerdocio Honra	Responsable de una diócesis u obispado. Su sede está solamente en las ciudades importantes (que no las villas, aunque sea la de Madrid).	40

La Inquisición

Los empleos de aquellos que se encargan de defender la fe limpiando el rebaño de ovejas descarriadas, a las que reconciliarán con Dios... en esta vida o en la siguiente. (Véase el apartado *La Inquisición* en el capítulo *La sociedad de los Austrias*).

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Familiar	2	PS 3 o 4 Esgrima 10	Miliciano laico de la Suprema.	8
Calificador	3	PS 3 o 4 Teología 10 Sacerdocio	Experto en teología y leyes que determina si las acusaciones contra el reo son punibles por la Inquisición.	12
Inquisidor	4	PS de 4 a 6 Intimidación 12 Teología 12 Sacerdocio Honra	Clérigo encargado de la búsqueda, captura y condena de herejes y enemigos de la Iglesia.	20

La Corte

Los codiciados cargos de los que sirven en Palacio y, por lo tanto, están más próximos al Rey y tienen más oportunidades de gozar de Su Real Favor. (Véase el apartado *El Rey y la Casa Real* en el capítulo *La sociedad de los Austrias*).

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Paje	1	PS 4 o 5 Etiqueta 10 Favor (2 puntos)	Encargado de tareas menores.	12
Gentilhombre	2	PS 5 o 6 Etiqueta 12 Favor (2 puntos) Honra	Encargado de tareas diversas en Palacio, según el protocolo.	15
Sumiller	3	PS 5 o 6 Etiqueta 14 Favor (3 puntos) Honra	Encargado de servir a la familia real durante las comidas.	15
Secretario	4	PS de 3 a 5 Etiqueta 10 Favor (3 puntos) Letrado	Burócrata de Palacio.	15

Cómicos y artistas

En este marco se engloban los actores de teatro, así como los escritores y poetas, pintores, etc. Gentes que, en un principio, trabajan un poco por cuenta propia, según su arte. Deberán tener como mínimo nivel 12 en la especialidad de la habilidad de Arte que les corresponda, o en Interpretar si son cómicos. Véase el

apartado *Sobre las tablas del teatro* en el capítulo *Miscelánea de la vida cotidiana*.

- 1 punto: el personaje tiene trabajo, sin más, según su oficio y su beneficio, aunque está en el nivel más bajo del mismo. (El aprendiz del taller de un artista, por ejemplo). Ingresos: 6.
- 2 puntos: se le considera un profesional competente. (Un poeta cuyas coplas satíricas empiecen a ser repetidas en los mentideros). Ingresos: 12.
- 3 puntos: es un profesional que tiene bajo su mando un pequeño grupo de personas. (Un pintor con un pequeño taller con varios aprendices). Ingresos: 20.

- 4 puntos: tiene buena reputación entre los de su gremio (+3 a su Apariencia dentro de ese medio). Dirige a un grupo numeroso de personas. (Un cómico, jefe de una compañía de teatro). Ingresos: 25.

Retomemos a Lope. Para ganarse la vida, con su Esgrima 16 y su posición social de 4, cumple los requisitos para ser un *asesino a sueldo*. Pero eso es un Cargo de 3 puntos, que cuesta 15 PX, y es dudoso que los consiga en la primera aventura... Como mucho, si obtiene 5 PX, puede ingresar en el ejército como *soldado raso* (Cargo de 1 punto). Para llegar a *capitán* necesitará comprar una ventaja de Cargo (4 puntos, 20 PX), más un Favor de 2 puntos (10 PX), así como subir a posición social 5 y aprender Táctica a nivel 14... ¡A nuestro Lope le queda mucho por aprender antes de dirigir su propia compañía!

Alguno habrá que piense, al leer lo escrito, que bien puede hacerse pasar por lo que no es y trabajar como labrador aunque sea nacido hidalgo. Que piense antes de hacer tal cosa que la sociedad de este siglo que nos ha tocado vivir es rígida y estratificada, y los de arriba no pueden mezclarse con los de abajo;



pues, aparte de que ofende a Dios (según algunos), es delito penado por la ley (y en eso, están de acuerdo todos). Que no les pase a sus vucencias como al pobre caballero Pedro López de San Román, que fue despojado de su título, de su fortuna y de su libertad (pues fue enviado preso a Ocaña) cuando se supo que había ganado buena parte de su fortuna haciendo de corredor de lonja y mercader... Respeten las restricciones impuestas de la jerarquía social, que no hacerlo es en verdad grande desafuero...



GASTOS Y RENTAS

[...] la bolsa que traíamos de Flandes no sonaba al agitarla...

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)

Entre aventura y aventura, un personaje gasta tantos reales por semana como el resultado de multiplicar su nivel de riqueza por un número determinado según éste.

Gastos

Nivel de riqueza	Estatus económico	Multiplicador	Gasto ¹
1	Muerto de hambre	X2	2
2	Pobre	X3	6
3	Modesto	X4	12
4	Medio	X5	20
5	Acomodado	X6	30
6	Acaudalado	X8	48
7	Rico	X15	105

¹ En reales y por semana.

En el caso de Lope, con su nivel *modesto* (3) gasta semanalmente ($3 \times 4 = 12$) reales en mantenerse.

Nada le impide a un personaje, en épocas de abundancia, vivir una temporada a un tren de vida superior. Si no puede mantenerlo... volverá a bajar cuando se le termine el dinero. Con el agravante de que, cuanto más alto se está en la sociedad, más ostentación hay que hacer de la riqueza. En concreto, a partir de *hidalgo*, cada nivel de

posición social exige unos gastos mínimos semanales, que son justo el nivel inferior en la tabla de riqueza.

Gastos mínimos

Posición social	Estatus social	Nivel de gasto mínimo	Tren de vida equivalente	Gasto mínimo ¹
4	Hidalgo	3	Modesto	12
5	Hidalgo escudero	4	Medio	20
6	Caballero	5	Acomodado	30
7	Señor	6	Acaudalado	48
8	Señor de mayorazgo	7	Rico	105

¹ En reales y por semana.

Si los ingresos no llegan a cubrir los gastos... el personaje puede optar por fingir una riqueza y desahogo económico que no tiene. La cosa no pasará a mayores a no ser que se haga pública, en cuyo caso perderá 1 punto de Honra por cada nivel de gasto por debajo de los mínimos de su posición.

Hugo de Narváez, caballero de Santiago, en lugar de gastar 48 reales a la semana no puede permitirse más de 6. Es decir, vive en la pobreza y, si la cosa llegara a saberse, perdería 3 puntos de Honra, que son los niveles que separan al *pobre* del *acomodado*, que es lo que le corresponde...

Por lo demás, la cosa no tiene más trascendencia a no ser que los personajes hayan de vivir con un nivel de riqueza 1 o incluso menor... Remitirse a las reglas del apartado *Hambre y sed* (y recuérdese que de hambre se puede llegar a morir).

Hidalgos hay en esta Villa -que bien podría llamarse Babilonia por sus pecados- que se untan los bigotes con tocino o se espolvorean migas de pan sobre el jubón, para hacer ver que han comido, y de esta guisa salen a la calle: llenos de honra, pero con las tripas vacías...

Rentas

A partir de nivel de riqueza 5 el personaje dispone de una fuente de ingresos propia. Sea por sus negocios o por sus posesiones, tiene una renta semanal.

Nivel de riqueza	Renta ¹
5	20
6	40
7	80

¹ En reales y por semana.

Las rentas son compatibles con un cargo, siempre que se cumplan los requisitos del mismo. Por el contrario, dos cargos no son compatibles entre sí (o se cobra de uno o de otro).

ENRIQUECIMIENTO

La ventaja de Riqueza solo permite alcanzar inicialmente un nivel 6. Si algún jugador tiene un personaje acaudalado y desea llegar a rico, tendrá que ganar experiencia a lo largo de las aventuras y gastarse 30 PX para ello.



ENNOBLECIMIENTO

El lector despierto se habrá dado cuenta ya que en este capítulo no aparece la forma de acceder a los cargos realmente importantes (mariscal de campo, cardenal, mayordomo de palacio, alférez general de la Ronda...). En un principio, *El juego de rol del capitán Alatraste* no está pensado para jugar con personajes que sean los amos de la sociedad de la época, sino con simples aventureros más pendientes de salir de sus andanzas con el pellejo intacto que de medrar socialmente. Con todo, es posible que la fortuna sonría a alguno y éste desee alcanzar dichos cargos. Para ver al detalle la alta política y las formas de medrar en la cúspide de la sociedad, habrá que remitirse al apartado correspondiente del suplemento *Sólo Madrid es Corte*, de próxima aparición.

Tampoco se encuentran en este juego las reglas para tener títulos nobiliarios de salida. A lo más alto que se puede optar, de entrada, es a un señorío de mayorazgo. Para entrar propiamente en la nobleza, el personaje deberá gastar los PX necesarios en escalar socialmente, más un favor de nivel 4, además de contar con el apadrinamiento de un noble de posición social superior a la que desee adquirir.

Posición social	PX para subir una posición
9 o 10	10
11, 12 o 13	20

Pasar de señor con mayorazgo (posición social 8) a barón (posición social 9) cuesta 10 PX (por el título) más el Favor (4 puntos, 20 PX) más el Patrón noble (8 puntos, 40 PX)... Total: 70 puntos. Nada que no se pueda conseguir a base de unas cuantas partidas...

Las posiciones sociales han de adquirirse una por una. Es decir, no es posible gastar 20 puntos y situarse en posición social 13 directamente. Antes se ha de haber pasado por todas las demás...

Pero, como se ha dicho, esto es otra historia, y ya hablaremos de ella en el citado suplemento sobre la Villa y Corte de Madrid.

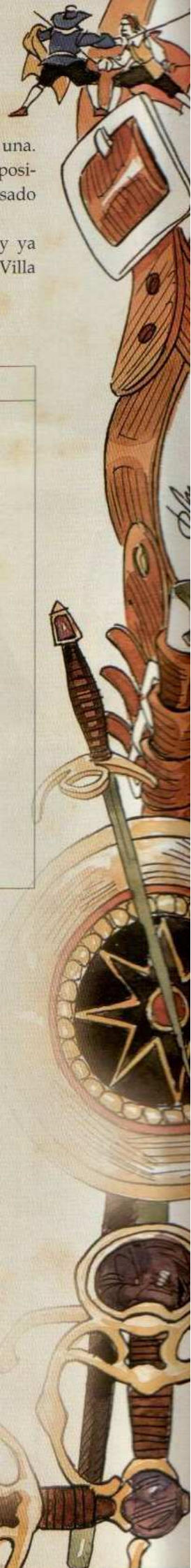
Pirámide social

Posición social	Estatus social
0	Hereje confeso, infiel, esclavo o judaizante.
1	Criminal o cristiano nuevo.
2	Campesino o extranjero.
3	Villano o criado.
4	Hidalgo.
5	Hidalgo escudero de casa noble (a determinar).
6	Caballero de orden militar (Santiago, Alcántara o Calatrava).
7	Señor con casa solariega.
8	Señor con mayorazgo (casa y tierras, rentables o no).
9	Barón.
10	Conde.
11	Marqués.
12	Duque.
13	Grande de España.
14 ¹	Príncipe.
15 ¹	Rey.

¹ Inaccesible para los PJs.

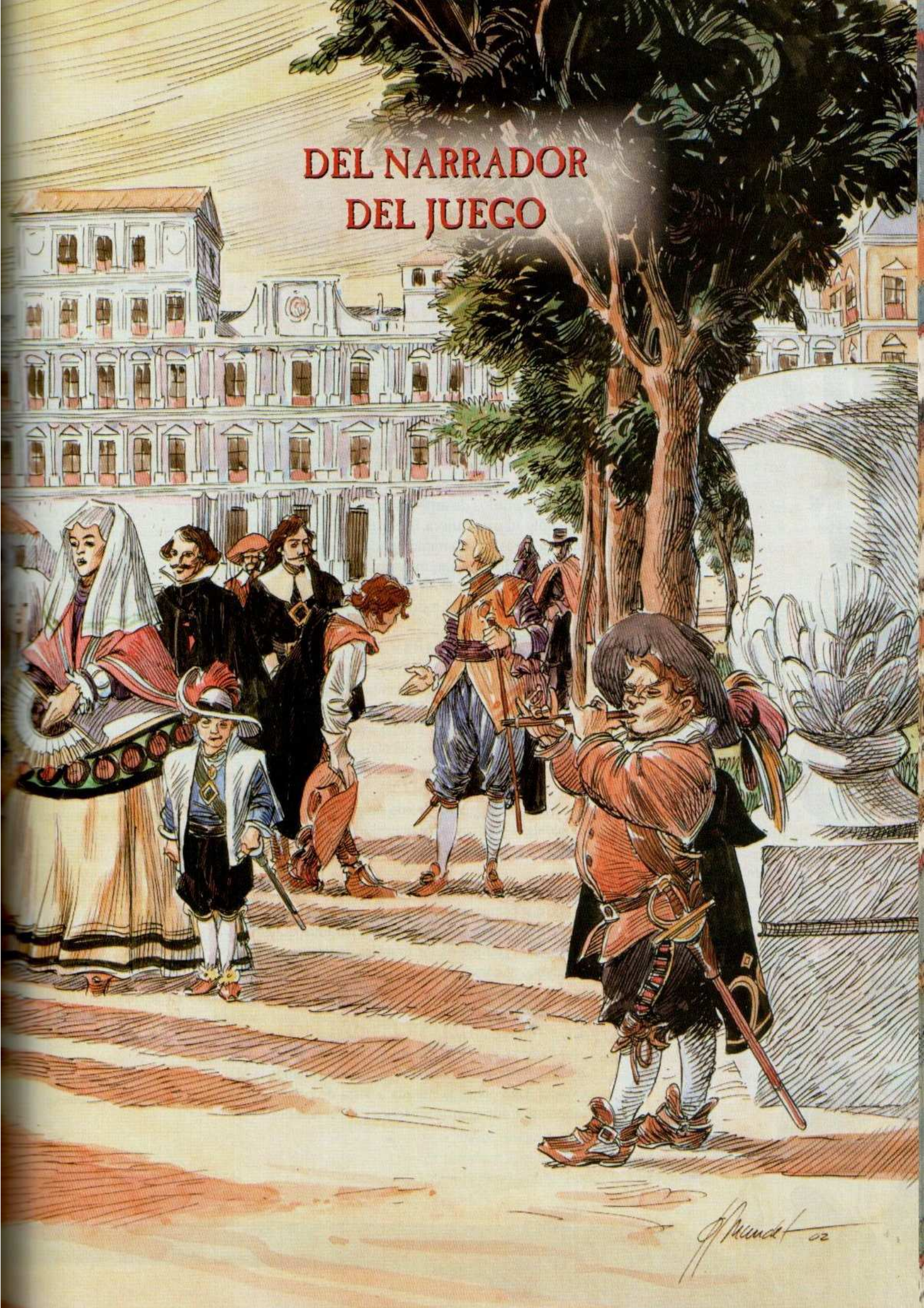


Alonso de Salazar y Frías,
canónigo de Jaén e inquisidor de la Suprema





DEL NARRADOR DEL JUEGO





LIBRO TERCERO

DEL NARRADOR DEL JUEGO

Donde se refiere cómo arbitrar bien este juego, empresa difícil donde las haya, y se detalla todo lo relativo al mundo, el demonio y la carne de la España del Siglo de Oro... y parte del extranjero. Aunque es justo y de recibo que cualquier jugador lea los capítulos de ambientación histórica, se ruega que sólo el que quiera hacer de Narrador consulte la guía de éste y las mencionadas aventuras. Lo contrario puede resultar muy instructivo, cierto; pero estropeará sin duda la diversión que, de hacer lo que se dice, está del todo punto asegurada.

LA GUÍA DEL NARRADOR

El siempre sutil arte de llevar y crear a personajes no jugadores, diseñar y narrar aventuras, disponer atmósferas, el uso y abuso de habilidades, o cómo han de rodar los dados... Todo ello y mucho más se contiene en este capítulo, sólo para los ojos del Narrador.

LA SOCIEDAD DE LOS AUSTRIAS

Y no únicamente de los de sangre real, sino también de hidalgos y villanos, de inquisidores y herejes, de corchetes y valentones, de ganadores... y perdedores.

MISCELÁNEA DE LA VIDA COTIDIANA

Lo que comemos y bebemos en este siglo áureo poblado de nubarrones. Cómo vestimos, pasamos el tiempo y amamos, al compás de los timbales de los tercios. Cómo vivimos... y cómo morimos. Que sólo sabiendo lo que fuimos sabremos lo que somos...

EL MUNDO DEL SIGLO DE ORO

Desde la Villa y Corte de las Españas y de la vieja Europa, hasta el gélido Norte y las tierras allende la Mar Océana. Una obligada mirada a vista de pájaro por un mundo que aún guarda misterios para el hombre.

LA GUÍA DEL NARRADOR

Diego Alatríste seguía moviéndose a través de aquel páramo personal que era su vida [...] para cumplir, resignado, las reglas del extraño juego: el viejo ritual a que hombres como él se veían abocados desde que existía el mundo. Lo demás, el odio, las pasiones, las banderas, nada tenía que ver con aquello...

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del rey)



Bueno, al fin llegó mi turno... Acérquense vuestras mercedes, que tengo la vista harto fatigada... Mi nombre es Lope Félix de Vega, y soy tenido por el más afamado y prolífico escritor de comedias de esta villa. Y algo de eso habrá, pardiez, que más de una y más de cien veces la necesidad me ha obligado a escribir en una sola noche una obra; que la necesidad, las deudas y mi mala cabeza son grandes las tres. Así que el mal aprendiz que esto escribe opinó que debería ser yo, y no otro, el que les hablara sobre cosas como la puesta en escena, la interpretación de los personajes, el desarrollo de la acción y cosas así.

Esperemos que él también escuche, a ver si así aprende algo...

EL "ROL" DEL NARRADOR

El Narrador es el "otro" jugador de rol. Su papel en el juego consiste en dirigir la aventura, narrar los hechos del módulo que ha comprado o ha diseñado él mismo, interpretar a los personajes no jugadores... No es de extrañar que haya muchos jugadores de rol, incluso jugadores veteranos, a los que ser Narrador se les haga cuesta arriba. Y sin embargo, llevar bien una aventura, notar que los otros jugadores disfrutan con ella, incluso la satisfacción secreta de ver cómo luchan por desentrañar las tramas sutilmente ideadas, es uno de los mayores placeres que puede proporcionar el juego de rol.

Quizá las páginas que siguen te ayuden a ello. Con esa intención se han escrito...

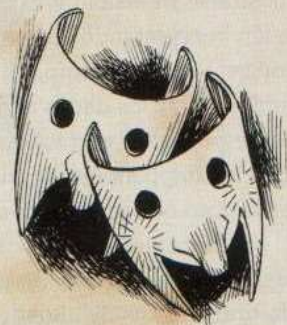
Este capítulo se ha escrito para que lo lea única y exclusivamente el jugador que va a hacer de Narrador. No es que contenga secreto de Estado alguno, pero siempre es mejor que ciertas cosas sólo las sepa él. Así, el Juego de rol del capitán Alatríste tendrá más gracia y será mucho más emocionante para todos...

INTERPRETAR: O TODOS, O NADIE

Rol significa, literalmente "papel de actor". La idea es que los jugadores interpreten a sus personajes, tomando las decisiones que éstos tomarían, según su educación, la época en la que viven y su personalidad... Lo cual, a veces, está reñido con la lógica, que al fin y al cabo de la época de Alatríste a la nuestra hay cuatro siglos de distancia.

Sin embargo, mal podemos pedir a nuestros jugadores que interpreten ese papel si el Narrador no da el primer paso. Hay que huir de frases como «el amo de la venta os dice que...» para, en vez de eso, hablar en primera persona, si es necesario hasta forzando un poco la voz. Tampoco hay que olvidar el lenguaje: procura hablar con un lenguaje arcaico, como están escritas las novelas de Alatríste o partes de este mismo manual. Usa y abusa del glosario de términos y el vocabulario de habla de germanía, que se encuentra en los Apéndices. Al fin y al cabo, están para eso...

Aunque rogaría a sus mercedes que tampoco exageraran, que quizá haya que tomar clases de dicción para interpretar, pero que esto, por lo que he entendido, es solamente un juego...



No te cortes a la hora de interpretar: evita mirar a los jugadores a la cara si está hablando un PNJ que tiene algo que ocultar, míralos en cambio fijamente y con dureza si se trata de alguien que los odia. Pensar en un actor, una persona de tu entorno o en un personaje de ficción te ayudará a dar personalidad a los PNJs, incluso a los menos importantes. Piensa, por ejemplo, en Leonardo di Caprio cuando tengas que describir a un petimetre cortesano, o en la tía buena de la clase cuando aparezca una tusona de lujo, toda ella desprecio y afectación. A veces enriquece mucho dar personalidades chocantes... ¿Te imaginas una dueña, acompañante de una doncella casquivana, con la personalidad de la teniente Ripley en *Aliens*?

No te resistas a los golpes de efecto: puñetazos encima de la mesa, susurrarle algo a la oreja a un jugador, levantarte y dar un portazo pueden ser, si la situación lo requiere, sumamente gráficos.

Cuidado con los "efectos especiales" que en todo corral de vecinos o casa habitada por varias familias no les deben de hacer mucha gracia los ruidos fuertes, en





especial a altas horas de la madrugada. Que si bien yo usé en mis representaciones petardos de pólvora para simular disparos, no creo que fuera bien recibido por la vecindad que se me imitara...

La música es también útil para crear ambiente: bandas sonoras de películas de acción para los momentos de pelea, música clásica de cámara para escenas en la corte, música sinfónica de los siglos XVI y XVII para ambientación general...

EL USO DE LAS HABILIDADES

Los dos grandes pilares del juego de rol son la interpretación y las tiradas de dados. Hay una gran discusión sobre cuál es más importante; y, como en todas las cosas, lo sano es buscar siempre un término medio. Si los jugadores insisten en realizar una acción de la que sus personajes carecen de la más mínima noción sobre cómo llevarla a cabo, el Narrador tendría que mostrarse inflexible y explicarles que no están interpretando correctamente su personaje. Por el contrario, un jugador que se limite a tirar los dados a la hora de actuar sin especificar absolutamente nada, no está incumpliendo ninguna norma... pero es dudoso que se divierta demasiado.

El Narrador podrá potenciar que los jugadores interpreten un poco a la hora de tirar por sus habilidades si éste premia las ideas brillantes o simplemente lógicas de aquéllos: si en la aventura está especificado que el objeto que buscan los PJs está debajo de la cama y que lo descubrirá aquel que pase una tirada de Espíritu (por vista), y uno de los jugadores, sin hacer tirada, dice que su personaje mira debajo de la cama, debería encontrarlo sin más preámbulos. Una tirada de Charlatanería precedida de un encendido discurso por parte del jugador se merece una bonificación de +1 o hasta +2 puntos a la habilidad a la hora de hacer la tirada...

Habilidades como Detectar mentiras pueden provocar el abuso por parte de algunos jugadores, que se dediquen a usarlas sistemáticamente. Para ello están

las tiradas ocultas. El Narrador hace que los jugadores lancen los dados, no a la vista, sino detrás de unas tablas o de un libro. Solamente él sabe el resultado. Y responde según ello. Si el PNJ miente, pero el jugador ha fallado la tirada, éste creará a pies juntillas que aquél dice la verdad. En contrapartida, si el PNJ dice la verdad, un fallo representará que se le tome por mentiroso... Las tiradas ocultas también pueden utilizarse para tirar por Suerte, Sigilo, Rastrear o habilidades sensitivas. Fomentan, en general, una sana inseguridad entre los jugadores, que hacen que sus personajes extremen las precauciones y no adquieran falsas seguridades...

Aaah, sí. Mantener el suspense, atraer el interés del público, meter al oyente dentro de la trama... Algo sé de eso, en verdad, y ésa es la esencia de todo...

El uso de la regla *Fácil, muy fácil; difícil, muy difícil...* (véase dicho apartado en el capítulo *El sistema de juego*) debería restringirse a casos muy concretos, en los que el personaje tuviera muchísimas facilidades o, en contrapartida, la mayoría de las cosas en contra. Conviene recordar que esta regla potencia la obtención de resultados críticos y las pifias...

CRÍTICOS Y PIFIAS

Y ésa es otra... ¿Qué son exactamente un crítico y una pifia? En el capítulo *El sistema de juego* se nos dice que son, respectivamente, lo mejor y lo peor que te pueda pasar... Quizá un ejemplo con cada una de las habilidades nos ayude a entenderlo. El Narrador, sin embargo, es libre de idear sus propios críticos y pifias y adaptarlos a cada situación en concreto.

Abrir cerraduras

- **Crítico:** la cerradura se abre sin hacer el menor ruido y al primer intento, como si estuviera engrasada. La ganzúa no deja marca alguna.
- **Pifia:** la ganzúa se rompe dentro de la cerradura, que no puede ser forzada ni abierta de nuevo hasta que se repare.

Arte

- **Crítico:** se crea una obra de arte, públicamente admirada y secretamente envidiada.



Alejandro de Laredo, artista pintor

- **Pifia:** se ha creado una obra realmente horrible, pero el artista no es consciente de ello (para él es una obra maestra) hasta que empiezan a lloverle las críticas...

Artesanía

- **Crítico:** se crea un objeto de calidad insuperable (o se repara de manera que parezca nuevo).
- **Pifia:** el resultado final es un objeto absolutamente inútil, que se estropeará, se romperá o funcionará mal al poco de su uso.

Botica

- **Crítico:** el preparado resultante tiene efectos óptimos.
- **Pifia:** el preparado estalla (si tiene componentes inestables) y estropea el laboratorio donde se estaba elaborando. En el caso de una medicina, no solamente no cura, sino que provoca efectos secundarios hartamente molestos (retortijones, sarpullidos o similar).

Cabalgar

- **Crítico:** parece que montura y jinete sean un solo ser, tal es la coordinación entre ambos.
- **Pifia:** el jinete sale despedido de la silla y se hace 1d-2 de daño (mínimo 1 punto de daño, se ignoran todas las protecciones que lleve).

Callejeo

- **Crítico:** se consigue toda la información útil relacionada con lo que se está preguntando (y a la que el informante pueda tener acceso, evidentemente).
- **Pifia:** mala suerte, el informante es amigo de alguien que no se lleva demasiado bien con el PJ que anda haciendo preguntas... No solamente no se consigue ninguna información útil, sino que la información que se obtiene es maliciosamente falsa. Si puede, el informante delatará a éste a sus enemigos.

Charlatanería

- **Crítico:** el interlocutor acaba absolutamente aturdido por la chachara del personaje y dispuesto a aceptar como dogma de fe cualquier cosa que éste le diga.
- **Pifia:** el interlocutor se enfurece porque el PJ le haya tomado por un imbécil al pretender convencerlo con argumentos tan descaradamente estúpidos.



El licenciado Calzas

Cirugía

- **Crítico:** la operación se realiza con absoluto éxito, y no quedarán secuelas físicas de la herida.

- **Pifia:** el cirujano hace una auténtica carnicería, y el paciente muere.

Comerciar

- **Crítico:** el PJ realiza la transacción al precio más ventajoso posible para él.
- **Pifia:** el trato se anula o se realiza a un precio prohibitivo (si pifia el comprador) o a un precio regalado (si pifia el vendedor).

Conducir carro o carruaje

- **Crítico:** el viaje se realiza a la perfección.
- **Pifia:** el carro vuelca o se rompe de manera irreparable a no ser que posteriormente se arregle en el taller de un artesano.

Construcción

- **Crítico:** la casa, barco o fortificación diseñada es de excelente calidad.
- **Pifia:** la obra se derrumba por su propio peso a las pocas horas de terminarse.



Correr

- **Crítico:** el corredor se distancia de sus perseguidores y los despista sin gran esfuerzo físico.
- **Pifia:** el corredor se tuerce el tobillo y sufre una rotura fibrilar que le impide prácticamente moverse, aunque sea cojeando, hasta que se cure.

Cultura local

- **Crítico:** se saben todos los datos importantes sobre la cuestión, hasta los más irrelevantes.
- **Pifia:** se confunden unos datos con otros. Sin embargo, se está convencido de que los datos falsos son los correctos.

Curar

- **Crítico:** el herido gana de manera automática 6 puntos de vida.
- **Pifia:** el herido pierde automáticamente 6 puntos de vida.

Detectar mentiras

- **Crítico:** se sabe con toda seguridad si la persona ha mentado o no.





- **Pifia:** se está absolutamente convencido de lo contrario, (si alguien miente, se cree que dice la verdad, y viceversa). Además, se defenderá ardientemente dicha opinión.

Diagnosticar

- **Crítico:** el diagnóstico es tan preciso que da una bonificación extra de +1 a las tiradas de Cirugía, Curar o Medicina que se hagan a continuación.
- **Pifia:** el diagnóstico es absolutamente erróneo. No se consigue bonificación alguna, sino una penalización extra de -1 a las tiradas antes mencionadas.

Diplomacia

- **Crítico:** el interlocutor queda agradablemente complacido y ayudará en lo que pueda.
- **Pifia:** sin quererlo, se insulta gravemente al interlocutor, que se pone abiertamente en contra.



Estrategia

- **Crítico:** se adivinan las intenciones del enemigo, y se gana la batalla, a no ser que las fuerzas contrarias tengan una superioridad abrumadora.
- **Pifia:** se realizan unos planes pésimos y, por culpa de ellos, se pierde la batalla a no ser que las fuerzas contrarias sean muy inferiores en número y calidad a las propias.

Etiqueta

- **Crítico:** causan una impresión muy favorable tanto los modales como la manera de vestir del personaje, que se convierte en un referente de lo que es la elegancia.
- **Pifia:** los modales y la manera de vestir del personaje resultan altamente ofensivos e inadecuados. El personaje es tratado con rechazo, hostilidad y puede incluso ser expulsado violentamente de la fiesta o del lugar donde se encuentre.

Fingir

- **Crítico:** los oyentes del personaje quedan convencidos de que lo que dice es cierto.
- **Pifia:** el personaje a nadie logra engañar, y sus oyentes se enfurecen contra él.

Habla de germanía

- **Crítico:** el personaje usa los giros coloquiales adecuados. No corre ningún peligro en ese ambiente, pues es considerado uno más "de la familia". Todo lo que pida, dentro de un nivel razonable, le será concedido.

- **Pifia:** el personaje se equivoca de expresión y provoca el desprecio, la risa o la ira de sus oyentes. Como poco, será robado y apalizado y, si no anda con ojo, puede que hasta lo asesinen...

Idioma

- **Crítico:** el personaje logra expresarse como un nativo.
- **Pifia:** el personaje dice una frase que tiene un significado totalmente diferente al que se imagina, con la confusión consecuente...

Interpretación

- **Crítico:** el público aplaude frenéticamente y el personaje logra un clamoroso éxito.
- **Pifia:** la mosquetería invade el escenario, escandalizada por la mala actuación, dispuesta a linchar al que está destripando esos versos...

Intimidación.

- **Crítico:** al oyente se le relajan los esfínteres y dice todo lo que sabe.
- **Pifia:** el oyente se empecina en su silencio y prefiere morir a hablar.



Juegos de azar

- **Crítico:** el personaje se da cuenta si le están haciendo trampas o no, quién las hace y de qué manera puede ganar la partida a pesar de ello.
- **Pifia:** el personaje se equivoca de juego, confunde las reglas y pierde de manera sistemática.

Latines

- **Crítico:** se tienen todos los conocimientos precisos para la circunstancia que ocupa al personaje y hasta alguno más.
- **Pifia:** el personaje confunde fechas y datos y, no solamente no aporta nada positivo, sino que aún echa dudas sobre los datos ya sabidos.

Leyes

- **Crítico:** se sabe la ley o costumbre más precisa y adecuada para el asunto en concreto.



- *Pifia*: la ley o costumbre que se saca a relucir tiene en realidad una segunda parte que el personaje ignoraba o no recordaba y que perjudica abiertamente a su causa.

Liderazgo

- *Crítico*: sean cuales sean las circunstancias, las gentes a las órdenes del personaje le obedecen ciegamente.
- *Pifia*: las órdenes que da el personaje son contradictorias o se entienden mal. La moral se rompe y la gente huye, sin hacer caso del PJ.

Maña

- *Crítico*: la reparación improvisada no tiene nada que envidiar a una en toda regla y realizada en un taller.
- *Pifia*: la pieza se rompe definitivamente.

Marinería

- *Crítico*: la acción del PJ se realiza de manera impecable y permite aumentar la velocidad del barco.
- *Pifia*: la acción del PJ provoca un accidente que retrasa mucho la marcha del barco.

Medicina

- *Crítico*: el paciente recupera 2 puntos extra de daño.
- *Pifia*: el paciente pierde 2 puntos de daño.

Nadar

- *Crítico*: Si está a su alcance, el personaje llega sin más a la orilla o a algún asidero.
- *Pifia*: El personaje traga agua y empieza a ahogarse.

Navegación

- *Crítico*: el personaje acierta el rumbo correcto, sean cuales sean las circunstancias en contra.
- *Pifia*: el personaje equivoca miserablemente el rumbo y, además, está convencido "contra viento y marea" de que sigue el rumbo correcto.

Orientación

- *Crítico*: el personaje se orienta perfectamente, con independencia de las circunstancias que lo rodean.
- *Pifia*: el personaje se desorienta y él y los que lo acompañan se pierden irremediabilmente.

Rastrear

- *Crítico*: el personaje sigue el rastro, por muy escondido que esté, y además tiene un +2 a la siguiente tirada por esta habilidad.
- *Pifia*: el personaje sigue lo que cree que es el rastro durante un tiempo hasta que descubre su error. Para entonces ya le es imposible recuperar de nuevo la pista.

Ratear

- *Crítico*: el personaje realiza su acción sin que nadie se dé cuenta de nada, aunque estén vigilando todos sus movimientos.
- *Pifia*: la acción del personaje es tan evidente que todos los presentes se dan cuenta, por sutil que pretendiera ser.

Recursos

- *Crítico*: se consigue improvisar el objeto que hacía falta en un tiempo récord.
- *Pifia*: lo que ha conseguido el personaje es totalmente inadecuado para lo que pretende hacer con él, pero no lo descubrirá hasta que se decida a usarlo.

Saltar

- *Crítico*: el obstáculo se salva impecablemente, sin disminuir la velocidad ni suponer mayor problema.
- *Pifia*: el personaje tropieza justo antes de iniciar el salto y se estampa contra el obstáculo, por nimio que sea, o cae de cabeza por la brecha que quería saltar (daño a criterio del Narrador).

Seducción

- *Crítico*: el objeto de las atenciones del personaje se enamora locamente de él.
- *Pifia*: la seducción ha sido tan nefasta que el interlocutor pasa a odiar al personaje.



Sigilo

- *Crítico*: el personaje se mueve como una sombra, y nadie parece reparar en él.
- *Pifia*: el personaje provoca una serie de accidentes encadenados que señalan su presencia en varios km a la redonda.

Supervivencia

- *Crítico*: el personaje y su grupo de protegidos ese día no tienen problema alguno relacionado con la intemperie y la manutención.
- *Pifia*: el personaje provoca un accidente (recolecta comida en mal estado, hace un refugio que se hunde, elige una zona pantanosa para hacer el campamento, etc.).

Táctica

- *Crítico*: el personaje adivina las intenciones del enemigo, y obra en consecuencia.
- *Pifia*: involuntariamente, se facilitan las intenciones del enemigo.





Teología

- **Crítico:** se pronuncian verdaderos dogmas de fe, absolutamente irrefutables.
- **Pifia:** en su confusión, el personaje blasfema ante el consiguiente escándalo.

Trepar

- **Crítico:** se sube por el obstáculo como un mono, sin el menor problema.
- **Pifia:** el personaje cae de la manera más torpe posible.

Venenos

- **Crítico:** el personaje distingue inmediatamente el veneno, conoce sus efectos y sabe encontrar su antídoto.
- **Pifia:** el personaje niega la existencia del veneno incluso cuando sus efectos son ya evidentes.

Veterinaria

- **Crítico:** el personaje cura al animal y acorta el tiempo de convalecencia de éste.
- **Pifia:** el personaje daña aún más al animal y lo lisa para siempre. El animal huye o intenta atacar al personaje.

Voluntad

- **Crítico:** la voluntad del personaje se muestra férrea e inasequible al desaliento.
- **Pifia:** los nervios del personaje se rompen y éste se derrumba, desesperado.

EL CÓMO Y EL CUÁNDO DE LAS HABILIDADES DE COMUNICACIÓN

Nadie usaría la habilidad de Saltar en lugar de la de Cabalgar, pero ciertas habilidades pueden dar pie a error. Convendría que las matizáramos:

- **Charlatanería** es la habilidad para hablar deprisa, para convencer a alguien de algo, sea cierto o falso, y a menudo las dos cosas. Fingir, en cambio, es suplantar a alguien o simular un estado de ánimo diferente al que se tiene. Tirará por Fingir la tapada que, con lágrimas en los ojos, intente engañar a un espadachín para que vaya a defender su honra (que tiene ya mil y un agujeros). Tirará por Charlatanería el que intente convencer a alguien de que lo negro es blanco y lo blanco, negro.
- **Interpretación** suele servir para actuar en el escenario, en papeles ensayados previamente. No sirve para convencer ni para engañar, pues su uso por sí misma ya presupone que el público es consciente del "engaño".
- **Diplomacia** es hablar de manera educada, intentando presentar los argumentos de la manera

más favorable pero sin retorcer las cosas, como en el caso de la Charlatanería. No implica el conocimiento de las reglas oportunas del "saber estar" y el "saber vestir" de la elite social que comporta la Etiqueta, pero sí que hace que los inferiores sean mirados con ojos condescendientes por las clases sociales superiores.

- En el otro extremo de la pirámide social, *Habla de germanía* permite conocer el argot y los modales adecuados para moverse como pez en el agua por el siempre peligroso mundo de la delincuencia, mientras que *Callejero* indica dónde buscar dentro de ese ambiente...

Que no son lo mismo las tablas de un escenario que las losas de palacio o el suelo de tierra de los madrachos... Que aunque la lengua se mueva igual, lo que se ha de decir no puede ser ni mucho menos lo mismo, que las palabras no siempre suenan del mismo modo, por mucho que se ensaliven...

CÓMO DISEÑAR UNA AVENTURA

Tarde o temprano, todo Narrador decide prescindir de las aventuras prediseñadas (las publicadas oficialmente) y redacta su propia aventura. Las ventajas de ello son evidentes: mientras que las aventuras publicadas se orientan hacia un grupo estándar, una aventura hecha a medida del grupo de jugadores del Narrador es mucho más enriquecedora. Permite explotar al máximo las opciones de contactos, patrones, enemigos y demás que dan las ventajas y desventajas, y hacen que los jugadores se impliquen muchísimo más en la partida.



PREMISAS

Diseñar una aventura no es tan difícil como parece, siempre que se tengan presentes determinados interrogantes:

- ¿Qué sucede?
- ¿Por qué sucede?
- ¿Quién lo hace?

¿Qué sucede?

Toda acción tiene una reacción. "Algo" hace que el grupo de personajes se ponga en marcha: que un amigo de ellos tenga problemas, que un antiguo enemigo aparezca nuevamente en escena, que se les encargue un trabajo o que tropiecen con un misterio.

¿Por qué sucede?

Todo "qué" tiene su "cómo". Idear hasta el mínimo detalle sobre cómo ha sucedido lo que los PJs van a investigar permitirá luego, cuando los jugadores vayan siguiendo esta o aquella pista, improvisar de manera lógica si tienen una idea acertada, pero que en su momento no se había previsto. Aquí también se incluyen las motivaciones de los que han realizado la acción. Éstas pueden ser de muchos tipos, desde el simple capricho hasta la diversión, el dinero o la venganza; pero tienen, sobre todo, que ser lógicas. Si la explicación de un enigma no es mínimamente lógica, los jugadores nunca lo resolverán; y, si lo hacen por casualidad, se sentirán estafados.

¿Quién lo hace?

Todo hecho tiene un autor. Al igual que con el "cómo se hizo", dedicar cinco minutos a diseñar la personalidad de la "mente ejecutora" de la intriga en la que están inmersos los personajes nos ayudará mucho posteriormente, cuando tengamos que decidir cómo reaccionará el responsable ante los avances de los personajes ¿Se sentirá colérico? ¿Asustado? ¿Divertido? ¿Intrigado?

ESQUEMA NARRATIVO

Una vez se tienen claros los tres conceptos anteriores, se estructura la aventura siguiendo el esquema clásico de toda narración:

- Presentación
- Nudo
- Desenlace

Presentación, o introducción

El grupo se reúne por un motivo determinado, o un grupo ya reunido recibe un estímulo que lo empuja a llevar a cabo la aventura.

Nudo

El desarrollo de la trama en sí mismo. Los personajes investigan, viajan (con lo que pueden tener aventuras secundarias que poco o nada tengan que ver con la trama principal), van averiguando detalles de los planes de sus enemigos o informaciones para hacer lo que tienen que hacer. Finalmente, estalla el:

Desenlace

El grupo se enfrenta con sus enemigos. Que salga victorioso o no, depende de ellos: un poco de ingenio, un poco de lo que han hecho y, también, un poco de su suerte.

No hagan caso sus señorías del escriba, que se da mucha importancia. Escribir es tarea sencilla una vez se pone uno a ello; que, cuando la necesidad aprieta, las palabras vuelan desde la mente hasta el papel gracias al puente de la pluma...

CATEGORÍAS DE PERSONAJES NO JUGADORES

Una parte importante de la aventura corre a cargo de los PNJs, los comparsas del Narrador. No son los enemigos de los personajes, o al menos no todos, y su labor no ha de ser oponerse a los intereses del grupo de manera cerril, sino vivir su vida (o intentar seguir haciéndolo). Los PNJs no se generan con los mismos puntos y criterios que los PJs normales, ya que éstos, al ser gentes de carácter más o menos heroico, están un poco por encima de la media. Por ello, a la hora de diseñar las características de los PNJs, el Narrador tendrá en cuenta la guía de creación siguiente.



Luis de Alquézar, funcionario corrupto





FIGURANTES

Son los sicarios, criados, tropas poco o nada entrenadas, gente corriente en general.

- Se reparten 3 puntos entre las características principales, sobre una base de 10 en cada una, y sólo pueden poner, como máximo, 2 puntos en una de ellas.
- Tienen un máximo de 6 habilidades:
 - 1 habilidad con el valor de la CD +1.
 - 2 habilidades con el valor de la CD sin modificar.
 - 3 habilidades con el valor de la CD -1.
- Pueden adquirir hasta 3 puntos de desventajas para gastar en ventajas.
- Normalmente *no* tienen maniobras de esgrima; aunque, en casos excepcionales, pueden tener 3 puntos para gastar en ellas.
- *Moral en combate*: se rendirán o huirán de la pelea si pierden la mitad o más de sus puntos de Bríos.



SECUNDARIOS

Son los jefes de banda, soldados con experiencia, asesinos a sueldo conocedores de su oficio; en definitiva: gente entrenada y competente. Estos PNJs se crean prácticamente con las mismas reglas que los PJs normales.

- 6 puntos a repartir entre las características principales, máximo de 4 en una, sobre una base de 10.
- Un máximo de 10 habilidades a distribuir como sigue:
 - 1 habilidad con el valor de la CD +2.
 - 2 habilidades con el valor de la CD +1.
 - 3 habilidades con el valor de la CD sin modificar.
 - 4 habilidades con el valor de la CD -1.
- Pueden adquirir hasta 6 puntos de desventajas para gastar en ventajas.
- Si cumplen el prerequisite de tener la habilidad de Esgrima, disponen de 6 puntos para comprar maniobras.
- *Moral en combate*: se rendirán o huirán de la pelea si llegan a Bríos 0.



Martín Saldaña

PERSONALIDADES

Son personajes poderosos, interesantes como aliados... y muy peligrosos como enemigos: cortesanos influyentes, espadachines excepcionalmente hábiles y profesionales de lo más competente.



Diego Velázquez

- Reparten 10 puntos entre sus características principales, máximo de 5 en una, sobre una base de 10.
- Tienen un máximo de 15 habilidades, a distribuir como sigue:
 - 1 habilidad con el valor de la CD +3.
 - 2 habilidades con el valor de la CD +2.
 - 3 habilidades con el valor de la CD +1.
 - 4 habilidades con el valor de la CD sin modificar.
 - 5 habilidades con el valor de la CD -1.
- Pueden adquirir hasta 8 puntos de desventajas para gastar en ventajas.
- Si cumplen las condiciones, disponen de 10 puntos para comprar maniobras de esgrima.
- *Moral en combate*: actuarán según su personalidad. Si tienen motivos para ello, lucharán hasta la muerte; si las cartas vienen mal dadas y nadie los retiene en demasía, procurarán huir antes que hacerse matar.

PERSONALIDADES ESPECIALES

Son héroes o malvados muy poderosos. El Narrador tendría que sacarlos con cuentagotas y tratarlos con todo el respeto que se merecen...

- Reparten 12 puntos entre sus características principales, con un máximo de 6 puntos en una y, como todos, sobre una base de 10.
- Tienen un máximo de 15 habilidades, a distribuir como sigue:
 - 1 habilidad con el valor de la CD +4.
 - 2 habilidades con el valor de la CD +3.
 - 3 habilidades con el valor de la CD +2.
 - 4 habilidades con el valor de la CD +1.
 - 5 habilidades con el valor de la CD sin modificar.
- Pueden adquirir hasta 10 puntos de desventajas para gastar en ventajas.
- Si cumplen las condiciones para ello, disponen de 15 puntos para comprar maniobras de esgrima.
- *Moral en combate*: actuarán según su personalidad. Si tienen motivos para ello, lucharán hasta la muerte; si las tornas se giran contra ellos y nadie los retiene en demasía, procurarán huir antes que hacerse matar.



BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

BIBLIOGRAFÍA PARA DOCUMENTARSE UN POCO MÁS

Vida cotidiana

- ALCALÁ-ZAMORA, JOSÉ N. *La vida cotidiana en la España de Velázquez*. Ediciones Temas de Hoy, 1993.
CHAMORRO, EDUARDO. *La vida y la época de Felipe IV*. Editorial Planeta, 1998.
DELEITO Y PIÑUELA, JOSÉ. *El rey se divierte...* Alianza Editorial, 1988.
DELEITO Y PIÑUELA, JOSÉ. *... También se divierte el pueblo*. Alianza Editorial, 1988.
DÍAZ-PLAJA, FERNANDO. *La vida cotidiana en la España del Siglo de Oro*. EDAF, 1994.
LUJÁN, NÉSTOR. *Madrid de los últimos Austrias*. Editorial Planeta, 1992.
LUJÁN, NÉSTOR. *Vida cotidiana en el Siglo de Oro español*. Editorial Planeta, 1992.

Historia general

- BENASSAR, BARTOLOMÉ. *La España del Siglo de Oro*. Editorial Crítica, 1983.
ELLIOT, J.H. *El conde duque de Olivares*. Grijalbo Mondadori, 1998.
ELLIOT, J.H. *El mundo hispánico*. Editorial Crítica, 1990.
GONZÁLEZ CREMONA, JUAN MANUEL. *Soberanos de la Casa de Austria*. Editorial Mitre, 1987.
VV. AA. *Poder y sociedad en la España de los Austrias*. Editorial Crítica, 1982.

Historia militar y política exterior

- MANN, GOLO. *Wallenstein*. Editorial Grijalbo, 1978.
MONTUERGA, CARLOS. *Los tercios españoles*. Editorial Barreira, 1984.
PARKER, GEOFFREY. *El ejército de Flandes y el camino español*. Alianza Editorial, 1991.
PARKER, GEOFFREY. *Europa en crisis (1598-1648)*. Siglo XXI de España Editores, 1986.
PARKER, GEOFFREY. *La guerra de los treinta años*. Editorial Crítica, 1987.
RODRÍGUEZ VILLA, ANTONIO. *Ambrosio Spínola*. Editorial Pax, 1971.
THOMPSON, I.A.A. *Guerra y decadencia*. Editorial Crítica, 1981.

FUENTES DE INSPIRACIÓN

Novelas

- BALAGUER, VÍCTOR. *Don Juan de Serrallonga*. Curial Edicions, 1988.
CANSINO, ELIACER. *El misterio de Velázquez*. Editorial Bruño, 2000.
DUMAS, ALEJANDRO. *El vizconde de Bragelonne*. Cualquier edición al uso.
DUMAS, ALEJANDRO. *Los tres mosqueteros*. Cualquier edición al uso.
DUMAS, ALEJANDRO. *Veinte años después*. Cualquier edición al uso.
FERNÁN GÓMEZ, FERNANDO. *Capa y Espada*. Espasa Calpe, 2001.
FEVAL, PAUL. *El jorobado o Enrique de Lagardere*. Editorial Sopena, 1978.
GAUTIER, THEÓPHILE. *El Capitán Fracaso*. Editorial Gaviota, 1990.
GOLDMAN, WILLIAM. *La princesa prometida*. Martínez Roca, 1990.
LUJÁN, NÉSTOR. *Por ver mi estrella María*. Plaza y Janés, 1988.
LUJÁN, NÉSTOR. *Decidnos, ¿quién mató al conde?* Plaza y Janés, 1987.
LUJÁN, NÉSTOR. *La cruz en la espada*. Editorial Planeta, 1996.
LUJÁN, NÉSTOR. *La puerta de oro*. Plaza y Janés, 1990.
LUJÁN, NÉSTOR. *Los espejos paralelos*. Editorial Planeta, 1992.
MOSCARDÓ ROCA, JUAN PEDRO. *Como en humo aquel fuego*. Ediciones Apóstrofe, 1999.
PÉREZ-REVERTE, ARTURO y CARLOTA. *El capitán Alatraste*. Alfaguara, 1996.
PÉREZ-REVERTE, ARTURO. *El oro del rey*. Alfaguara, 2000.
PÉREZ-REVERTE, ARTURO. *El sol de Breda*. Alfaguara, 1998.
PÉREZ-REVERTE, ARTURO. *Limpieza de sangre*. Alfaguara, 1997.
ROSTAND, EDMUNDO. *Cyrano de Bergerac*. Edimat Libros, 2001.
TORRENTE BALLESTER, GONZALO. *Crónica del rey pasmado*. Editorial Planeta, 1989.
YOURCENAR, MARGUERITE. *Opus Nigrum*. Alfaguara, 1994.

Cómics

- AMBRÓS; MORA, VÍCTOR. *El Corsario de Hierro*. Bruguera, 1974.
 BATET, FRANCISCO. *El Corsario Azul*.
 BOURGEON, FRANÇOIS. *Los pasajeros del viento*. Norma Editorial, 1987.
 BRECCIA, ALBERTO; TRILLO, CARLOS. *Alvar Mayor*. Norma Editorial, 1989.
 COTHIAS, PATRICK; JUILLARD, ANDRÉ. *Las 7 vidas del gavilán*. Norma Editorial, 1988.
 CHAYKIN; MIGNOLA. *Ironwolf*. Ediciones Zinco, 1993.
 DAVIS, GUY. *The Marquis: Danse Macabre*. Oni Press.
 DESBERG; MARINI. *El Escorpión*. Norma Editorial, 2001
 EISNER, WILL. *Hawks of the Seas*.
 GAGO, MANUEL. *El Mosquetero Azul*. Editora Regional del Sur.
 GARCÍA IRANZO, JUAN. *El "Cachorro"* (obra completa). Editor Antonio Esteban García, 1998.
 GARCÍA IRANZO, JUAN. *El Capitán Coraje*. Editor Antonio Esteban García.
 MACCHIO, RALPH (a partir de relatos de Robert E. Howard). *Solomon Kane*. Planeta Agostini, 1994.
 ROSSI, CHRISTIAN; SÁNCHEZ ABULÍ, ENRIQUE. *Capitán Patapalo*. Glenat, 1989.
 SANTOS, VÍCTOR. *Los Reyes Elfos*. Dude Cómic, 2002.
 TOTH, ALEX. *El Zorro*.

Películas

- CANAUD, SERGE. *En garde!* 1971.
 HESSLER, GORDON. *Shogun Mayeda*. 1992.
 LESTER, RICHARD. *El regreso de los mosqueteros*, 1989.
 LESTER, RICHARD. *Los cuatro mosqueteros*. 1974.
 LESTER, RICHARD. *Los tres mosqueteros*. 1973.
 MADDEN, JOHN. *Shakespeare in love*. 1998.
 MIRÓ, PILAR. *El perro del hortelano*. 1995.
 NEWELL, MIKE. *El hombre de la máscara de hierro*. 1976.
 RAPPENEAU, JEAN-PAUL. *Cyrano de Bergerac*. 1990.
 REINER, BOB. *La princesa prometida*. 1987.
 SHERMAN, VINCENT. *Las aventuras de don Juan*. 1948.
 URIBE, IMANOL. *El rey pasmado*. 1991.



NOTA FINAL DEL DISEÑADOR DEL JUEGO

Todas las reglas que figuran en estas páginas son, simplemente, mi opinión sobre cómo deben resolverse las diferentes dudas y conflictos que aparecen en una partida de rol. Y una opinión no es la verdad absoluta.
 Así que, si quieres cambiar cualquier regla que no te guste... ¡tonto serás si no lo haces! Al fin y al cabo, esto es un juego, y el objetivo final de los juegos es divertirse.
 Ricard Ibáñez



LA SOCIEDAD DE LOS AUSTRIAS

Estancados entre reyes, aristócratas y curas, con usos religiosos y civiles que despreciaban a quienes pretendían ganar honradamente el pan con sus manos, los españoles preferíamos buscar fortuna peleando en Flandes o conquistando América, en busca del golpe de suerte que nos permitiese vivir como señores, sin pagar impuestos ni dar golpe.

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda)



pongo que por fin ha llegado mi turno, después de haber tenido que soportar el desafuero de ver cómo ante mí han pasado otros personajes; que, aunque nada diré de bandoleros metidos a soldados ni de frailes quemabrujas con problemas de conciencia, sí que tengo mucho que decir sobre el hecho de que se dé preferencia a vetustos trinchadores que apenas saben por dónde coger la toledana para dar el hurgón, y aún tengo más quejas sobre el hecho de que se le haya permitido siquiera la palabra a esa nariz judía pegada a un cuerpo sin seso, a ese lindico de versos retorcidos y de sangre aguada que no para de insultarme, y con quien ya ajustaré cuentas, al igual que haré con el hijodalgo (que no hidalgo) que esto redacta, que a buen seguro tendrá una señal mía entre las costillas, de recuerdo, antes de que acabe el día.

¡Pero qué modales son los míos, que cometo gran descortesía hacia sus mercedes de no presentarme! Dispénsenme. Yo soy don Francisco de Quevedo, cojo, miope y algo poeta, de pluma mordaz y versos afilados... como afilada está mi espada para el que quiera discutirlos... Bien, antes de batirse, mejor será que haga a sus señorías el servicio que se me ha encomendado: hablarles de la sociedad de esta pobre y triste España nuestra, de bastiones hendidos y muros desmoronados.

Y como vamos a hablar del cuerpo, vayamos de arriba abajo: empecemos, pues, por la cabeza...



Francisco de Quevedo

EL REY Y LA CASA REAL

Felipe IV, apodado "el Grande", es desde 1621 rey de Castilla, de León, de Aragón, de las dos Sicilias, de Jerusalén (bueno, al menos sobre el papel), de Portugal, de Navarra, de Granada, de Toledo, de Valencia, de Galicia, de Mallorca, de Sevilla, de Cerdeña, de Córdoba, de Córcega, de Murcia, de Jaén, de los Algarves, de Algeciras, de Gibraltar, de las islas Canarias, de las Indias Orientales y Occidentales, islas y tierra firme del Mar Océano, archiduque de Austria, duque de Borgoña, de Brabante y de Milán, conde de Habsburgo, de Flandes, de Tirol y Barcelona, señor de Vizcaya y de Molina, siendo poseedor asimismo de otros títulos menores que sería enojoso citar aquí. Con esta cabecera empiezan los despachos oficiales de la Corona, aunque coloquialmente al buen rey Felipe se le conoce, simplemente, como "rey de las Españas".

Sirven al rey y a su familia, en Palacio, no menos de 1700 personas, distribuidas en unos 140 cargos y puestos. Los más codiciados (por la influencia que representan) son aquellos en los que se tiene contacto directo con el rey. En concreto, los doce mayordomos, nueve caballeros, cuarenta y tres gentilhombres de cámara, nueve ayudas de cámara y cuarenta y siete gentilhombres de boca (encargados de servir las comidas) que se ocupan de Su Majestad.

Los cargos principales están en poder de los nobles designados por el rey. Éstos son los responsables nominales del cargo, aunque evidentemente no se encargan directamente del mismo, sino que designan para ello a servidores de confianza (por ejemplo, el conde-duque de Olivares es, entre otras cosas, Caballero Mayor de Palacio, y es dudoso que sus mercedes lo vean cepillando caballos o limpiando la bosta de los establos...).

Los servidores del rey se engloban en cuatro grandes grupos:

- *Cámara*, que se divide a su vez en *capilla* (los encargados de los servicios religiosos, como capellanes, cantores, monaguillos) y *hotel* (los responsables del servicio y alojamiento en Palacio: mayordomos, camareros, gentilhombres de cámara...).
- *Despensa*, que se encarga del abastecimiento de provisiones y de la confección y presentación de las diferentes comidas que, dentro de la política de austeridad que está llevando a cabo Olivares, se limitan a sólo diez platos en la comida y ocho en la cena. Evidentemente, no se espera que



el rey se lo coma todo, sino que pruebe de lo que más le apetezca... El resto, pues son sobras (y de ellas se alimentan los criados de este servicio, posiblemente los que mejor comen de todo el palacio: someliers, dependientes, cocineros, bodegueros, pajes...).

- *Caballerizas*, que se ocupa del transporte, los deportes (justas, juegos de cañas, pelota) y la caza, a la que tan aficionado es el rey Felipe (caballerizos, monteros, fiambrosos y maceros).
- *Guardia*, para finalizar, se encarga de la protección del rey.

Hay tres guardias:

La Guardia Amarilla: una compañía (un centenar de hombres). También se llama "la guardia española", para diferenciarla de las otras dos compañías.

La Guardia Blanca: la segunda compañía de guardias, formada por tudescos (alemanes).

La Guardia de Cuchilla: formada por flamencos, llamada también "borgoñona".

Aparte de estas tres compañías están:

Estradiotes de la Guardia: un retén de 50 hombres a caballo.

Los Monteros de Espinosa: doce hidalgos que forman la guardia del rey por la noche, tanto dentro como fuera de Palacio.

La Guardia Vieja: formada por una treintena de veteranos o inválidos (seguramente, no demasiado) de las compañías anteriores. Se encargan de custodiar a los infantes reales.

Aunque el responsable de la despensa es el Primer Sumiller de Corps -y el de las caballerizas, el Caballerizo Mayor-, la cabeza visible de todo este ejército de sirvientes es el Mayordomo Mayor. En realidad hay dos: el del rey y el de la reina, pero el primero tiene autoridad sobre el segundo. Su poder es inmenso. Es el intermediario entre los potentados extranjeros y el rey a la hora de pedir audiencias y canaliza las peticiones de justicia al rey, así como las de gracia o merced. Dentro del recinto de Palacio, ninguna autoridad civil o militar que no sea el mismo Rey tiene más poder que él. Auxilian al mayordomo en sus funciones diez mayordomos más, que se turnan en el servicio por semanas (llamándose el responsable "semanero").

El rey Felipe vive inmerso en una fastuosa rutina que permanece inmutable, pase lo que pase: tiene las horas fijadas de antemano para las audiencias, la firma de despachos, el oír misa, las comidas. Cada sábado se traslada a la iglesia de la Virgen de Atocha y cada verano se traslada a sus casas de recreo de Aranjuez, El Pardo o El Escorial, para gozar del aire del campo.

En las audiencias permanece rígido e inmutable, sin cambiar de asiento ni siquiera de postura, tal que parece una estatua de la que solamente son móviles los labios y la lengua.

De todos modos, bajo esta fachada hierática y ceremoniosa, se esconde un espíritu apasionado, amigo de fiestas y deportes violentos, como las cabalgadas, los toros o la caza, de amores ilícitos con mujeres de toda condición, gran aficionado al teatro, al que suele ir más o menos de incógnito, e incluso discreto poeta, que algunas cosillas ha escrito, firmadas con el apodo facilón de "un ingenio de la corte".

LAS PIEZAS DEL REY

Los llaman de mal nombre "sabandijas", también "hombres de placer", en ocasiones "los primos del rey". Son las piezas del rey, los enanos. El ritual borgoñón exige que haya enanos en la corte, para que con su grotesco aspecto se acentúe la grandeza de la familia real. Y así llegaron los enanos a la Corte de las Españas, traídos por Carlos V. Felipe II y Felipe III apenas los consintieron, pero nuestro IV los tiene en gran estima, tanto es así que, en la colección de cuadros de la familia real que tiene encargado hacer Velázquez, el pintor real, no menos de quince van a ser dedicados a la enanería, por la que el pintor andaluz guarda vivo afecto, por cierto. Son los únicos que pueden recorrer con total libertad el palacio, que es siempre un hervidero de cortesanos y cuevachuelistas ajetreños, y donde el protocolo condena a todos, menos a ellos, a una rutina asfixiante. Aparecen y desaparecen como si fueran fantasmas, a su antojo, y no hay oídos más finos que los suyos cuando les interesa. Y a más de uno le gustaría cultivar su amistad, pues bajo su sonrisa boba y sus respuestas rijosas y mordaces muchas veces se esconde un ingenio vivo y una mente despierta. Está Francisco Lezcano, llamado "el Vizcaíno" por ser de Vizcaya, siempre con la baraja de cartas en la mano, pues gusta de echarlas a la manera de los italianos y los gitanos para ver en ellas el futuro. También don Diego de Acedo, seductor de damas y meninas de la corte, filósofo y poeta; o su amigo don Sebastián de Morra, que, en cierta ocasión, cabalgó sobre los hombros de don Diego para luchar contra un valentón que nada pudo contra el espadín de Sebastián y las dos dagas de Diego... Dicen que el motivo de la reyerta fue defender a una pícara joven y bella, con la que compartieron amores y aun cama, que era la moza de natural generoso y todos los hombres miden lo mismo cuando están acostados... Y Nicolasio Perusato, que es de Milán -y que aparecerá en el cuadro de *Las meninas* tocando con el pie al perro-, ayuda de cámara y tan experto en el arte de hacer camas como don Diego en deshacerlas. Sin olvidar a su compañera, Mari Bárbola, que también aparece en el cuadro,



Diego de Acedo

gruesa, cabezona y chata. Es alemana y está al servicio de la reina, siendo muy querida por ella, que la colma de mercedes y regalos. Pues no falta quien afirma que Mari, de boba, solamente tiene el aspecto y que es confidente y amiga de la reina, además de su criada..

LA NOBLEZA

¡Todos en España quierén ser nobles! Y no tanto para empuñar la espada en defensa de la nación, que sería ejercicio loable, sino para llevarla colgando del cinto -tanto más grande y de más enrevesada cazoleta mejor-, aunque luego la toledana permanezca doncella en su funda, y para justificarse con ello de vivir sin trabajar, elevando memoriales en busca de ventajas y de honras... Que muchos hay que, pese a que se dan muchos aires y van muy gallardos, presumen de una nobleza de la que carecen. Y los hay, más triste todavía, que han comprado su ducado gracias a sus ducados... ¡Pobre España, en la que hasta el nacimiento está ya en venta!

Las grandes familias nobles castellanas son los duques de Alba, del Infantado, de Medina Sidonia, de Osuna y de Ríoseco. Ellos encabezan la lista de las cincuenta y dos familias con título que forman la esencia del rancio abolengo en Castilla. A finales del siglo XVI, diez de ellas tienen ya unas rentas superiores a los 100 000 ducados anuales. La mayoría de esta elite de nobles es, además, Grande de España, título que prácticamente le equipara, en lo que a pureza de linaje se refiere, con el mismo rey, que familiarmente suele llamarles "primos" debido al mayor o menor grado de parentesco que tiene con la mayoría. Entre sus privilegios destacan el tener entrada libre en el Palacio Real, permanecer con el sombrero puesto en presencia del rey y de solamente poder ser detenidos por la Justicia por orden directa del soberano, independientemente del delito que cometan.

A esta cincuentena de familias hay que sumar unas ciento ochenta más, que -aunque no gozan de unas rentas tan abundantes-, pueden presumir de los títulos de marqués, conde o duque. Sus ingresos, mucho más modestos que los de los grandes (la mayoría rondan entorno a los 10 000 ducados anuales) proceden de las rentas que les proporcionan los aparceros que trabajan sus posesiones, así como el cobro de determinados impuestos y tributos.

Tras los grandes y los títulos, la jerarquía nobiliaria prosigue

con la nobleza menor: las baronías y los señoríos, de posesiones rurales mucho más modestas que los anteriores; los caballeros de las ciudades, a menudo miembros de las órdenes militares de Santiago, Calatrava y Alcántara, cuyo Gran Maestre es el rey; y, por último los hidalgos, que forman el 90% de la nobleza. Muchos de ellos viven en la pobreza, o con estrechez, y han de apañar una riqueza que están muy lejos de poseer...

PRIVILEGIOS

Todo noble, desde un grande hasta el más empobrecido hidalgo, dispone por el hecho de serlo de una serie de privilegios sociales y jurídicos: está exento de pagar impuestos, solamente puede ser juzgado por sus iguales, nunca por villanos; no puede ser sometido a tormento ni a castigos infamantes (como condenas a galeras o a azotes) y en caso de pena de muerte, no se puede usar ni horca ni garrote con él, sino el degüello. No se le puede apresar por deudas y goza del privilegio de llevar espada, situarse en una zona privilegiada en las iglesias y poder llevar ropa de calidad que está absolutamente prohibida a sus inferiores. En contra, no puede realizar trabajos serviles o propios de villanos...

Ser noble es imprescindible, además, para optar a los altos cargos de la administración, desde Regidor de la Villa hasta Secretario del Consejo Real.

ENNOBLECIMIENTO

Todas estas prebendas pueden ganarse, además de por nacimiento, por otros dos medios: por méritos adquiridos o, simplemente, mediante compra...

En el primer caso, destacar en el Ejército o alcanzar un puesto influyente en la Iglesia o en un cargo administrativo estatal pueden conllevar, como

recompensa, el tan ansiado ennoblecimiento. Pero las hidalguías suelen venderse por buenos dineros desde tiempos de los Reyes

El conde de Guadalmedina, cortesano mujeriego





Católicos (solamente en tiempos de Felipe II el Prudente se llegaron a ingresar en las arcas reales más de 28 millones de maravedís por este concepto).

Ya sea por méritos o por pagos, ello sólo no es suficiente: hay que demostrar que no se es hijo ilegítimo, que no se tiene en las venas sangre judía o sarracena y que no se han ejercido oficios serviles. Con dinero se puede obtener también el hábito de caballero de una orden militar, que somete a los aspirantes a investigaciones de linaje aún más minuciosas. Tanto es así que portar la cruz de Santiago en el pecho equivale a ser cristiano viejo, y la Inquisición raramente investiga los linajes de sus caballeros.



Valentín de Abarrategui, Clérigo

Aunque ya se sabe, en la práctica, poderoso caballero es don Dinero, que todas puertas abre y todos los obstáculos allana...

EL CLERO

Ya está escrito en el Guzmán de Alfarache, y es verdad tan preclara que podría haberla escrito yo mismo: «Tomé resolución de hacerme de la Iglesia, no más de porque con ello quedaba remediado, la comida segura y libre de mis acreedores». Hay en Castilla tanto tonsurado que es más probable que un real arrojado al aire cayera sobre una cabeza afeitada que no sobre el mismo suelo. Y hay tan poca vocación entre ellos que es dudoso que el reino tenga representación religiosa en el Paraíso que estarán todos en el quemadero de Lucifer por sus muchos pecados...

En el Gran Memorial, documento redactado por Olivares para preparar al joven rey en las funciones de gobernante de sus muchos reinos, hay una preocupada mención al número cada vez mayor de eclesiásticos. A finales del reinado del rey prudente (en concreto, en 1591) había en Castilla 6 millones de habitantes, de los que unos 74 000 eran clérigos y monjas. En 1625 el número de religiosos ha aumentado a más de 200 000.

Aunque, evidentemente, hay casos de sincera devoción religiosa, muchas de las nuevas vocaciones ven en la Iglesia una manera fácil de vivir. En los claustros están garantizadas tres comidas diarias (si no más) y los rezos bien poco trabajosos son de hacer... Así que ingresan en el sacerdocio los segundones de las familias nobles, que saben que poco les ha de tocar de la herencia familiar mientras viva el primogénito y, por tanto, heredero. La Iglesia también se nutre de la escasa burguesía, que ve en ella una manera de aumentar su prestigio social o adquirir cultura. Para mujeres solteras o viudas, el convento es la única oportunidad que tienen de ocupar un lugar digno en sociedad fuera de su familia. Por último, para las gentes de humilde condición, ingresar en una institución religiosa o tomar los hábitos les permite abandonar su baja extracción y les da la posibilidad de medrar, tanto dentro de la Iglesia como dentro del Estado.

LA RIQUEZA DE LA IGLESIA

Las posesiones del Clero son tema de preocupación en el buen gobierno del rey Felipe. Y no es para menos, la verdad. La Santa Madre posee una sexta parte de las tierras cultivables (a menudo, las de mejor calidad), en las ciudades es la principal propietaria de inmuebles, fruto de compras, legados o donaciones. (Como muestra, la tercera parte de las casas de Sevilla y la mitad de las casas de Zaragoza son propiedad eclesiástica). La fortuna católica crece continuamente gracias a las donaciones en dinero o especie que es costumbre dar en los testamentos para



misas por el alma de los difuntos, en el diezmo rural (la décima parte en bruto de la producción agropecuaria) y en acertadas compras e inversiones financieras, que nunca se dijo que los tonsurados tuvieran un pelo de tontos... Es raro que la Iglesia se embarque en financiar actividades industriales o comerciales, pues prefiere negocios más tranquilos: en concreto, los juros (deuda pública) y los censos (especie de préstamos hipotecarios). Para resumir: se calcula que las rentas eclesiásticas suman una sexta parte de la renta total de la corona de Castilla.

Por ello, no es de extrañar que los extranjeros que visitan las iglesias españolas queden maravillados ante tanta riqueza, llegando a comparar sus propios templos con "establos" al lado de los de España y Portugal.

LA VIDA DENTRO DE LA RELIGIÓN

Los ocho arzobispos y cuarenta y seis obispos de las coronas de Castilla y Aragón son elegidos personalmente por el monarca. Esto conduce a que ocupen estos cargos segundones o bastardos de la alta nobleza o de la familia real que, claro está, escasa es la vocación religiosa que demuestran. Como muestra podemos citar al cardenal infante don Fernando, hijo bastardo de Felipe III y hermano, pues, de nuestro amado rey. Don Fernando es arzobispo de Toledo (la sede episcopal más rica del reino) desde los diez años. Tiene vocación de soldado y combate con éxito en los campos de batalla, pero nunca ha asumido plenamente sus funciones como religioso. Al igual que él, muchos de los altos cargos de la Iglesia viven en lujosos palacios, servidos por incontable servidumbre y rodeados de riquezas y lujos, dedicándose a tareas más propias de cortesanos que de tonsurados.

En contrapartida, curas párrocos y capellanes suelen arrastrar una vida mísera, sobre todo los que viven en el mundo rural. Claro es que quien no se consuela es porque no quiere, y raro es el cura de aldea que no se ha buscado concubina, con la que hace vida marital más o menos encubiertamente.

Sobre la vida dentro de los monasterios, hay que distinguir si la orden religiosa en cuestión es *monacal* (benitos, bernardos, cartujos, jerónimos) o *mendicante* (carmelitas, agustinos, mercedarios, franciscanos, trinitarios).

En los primeros suelen entrar novicios de sangre noble, el trabajo manual lo hacen los criados laicos, las celdas son individuales y espaciales, provistas de muebles y libros y la comida es abundante.

En los segundos la vida suele ser más austera, y la observancia de la regla monástica mucho más rigida.

Mención aparte merece la Compañía de Jesús que, aunque recluta a sus miembros entre las clases altas, desarrolla una intensa actividad en la enseñanza. Los mejores y más cultos oradores son jesuitas, y también tienen fama como confesores, pues -según se dice- son más mundanos y menos rigurosos que sus camaradas de otras

congregaciones. No en vano los jesuitas monopolizan, desde tiempo inmemorial, el confesionario de Palacio... Con todo, tienen fama de arrogantes, e inspiran no poca desconfianza entre las clases dirigentes, pues los jesuitas juran obediencia al Santo Padre de Roma, pero no a ningún rey sobre la tierra...

LA INQUISICIÓN

Evidentemente, buena parte del poder de la Iglesia procede del miedo a su "brazo armado": el Santo Oficio. Creado en 1478, su objetivo principal es luchar contra la herejía y salvaguardar la pureza de la fe. Su radio de acción abarca solamente a los malos cristianos: a aquellos que, pese a haber sido bautizados (de grado o a la fuerza), siguen practicando falsas creencias: *judíos* y *moriscos* que, para escapar a los decretos de expulsión, abjuraron de su fe para abrazar (falsamente) el catolicismo y seguir con su falsa doctrina en secreto; o los hijos de éstos, llamados "*cristianos nuevos*", siempre sospechosos de seguir la fe de sus padres. También son competencia de la Inquisición los que realizan ritos tenidos por *paganos*, de oscuro origen rural o abiertamente diabólico, así como los católicos que practican la *hechicería* o la *adivinación*. No se salvan los que propagan falsas creencias cristianas, sean la herejía *hugonote* o *protestante* o, como la secta de los llamados *iluministas* o *alumbrados*, que pretenden una reforma de la Iglesia hacia una vía más mística y ascética, abandonando las riquezas y preocupaciones mundanas.

Por último, la Inquisición no se preocupa solamente de las gentes, sino de las ideas, que vierten tanta o más ponzoña en los buenos creyentes las palabras que los hechos. Una función importante del Santo Oficio es la censura de libros, tanto los de contenido herético como los anticlericales (entre los que se cuenta, por cierto, el famoso *Lazarillo de Tormes*). Todo libro que trate de «cosas de propósito lascivas, de amores u otras cosas cualesquiera, como dañosas a las buenas costumbres de la Iglesia Christiana, aunque no se mezclen en ellas heregías y errores en la Fe» corre peligro de ser prohibido o, en el mejor de los casos, mutilado. Una denuncia puede provocar el registro de la biblioteca de cualquier particular y la confiscación de sus libros (así como su detención), o bien la entrada con violencia en el taller de un impresor, si se tiene constancia de que está imprimiendo textos prohibidos.

No menos importante que las ideas, para la Inquisición, son las costumbres. Del mismo modo que «la mujer del César no ha de ser honesta, sino, además, parecerlo», el buen cristiano nada tiene que temer de la Inquisición... siempre que nada haga sospechoso... Y las sospechas pueden despertarse por buen número de cosas: que se descubra que practica la *bigamia* (es decir, que tiene dos mujeres), pues puede ser señal que es mahometano, a los que mucho les



gusta el fornicio. O que diga *blasfemias*, citando con palabras gruesas y en vano a Dios, a la Virgen o los Santos, que es señal que pòco respeto les tiene. O que realice pecados *contra natura*, como son la homosexualidad masculina o el bestialismo (yacer con animales), pues son una aberración a los ojos de Dios. O realizar el coito con mujer propia o ajena por hendedura que no sea la natural, lo que ya, más que pecado, es burla al Señor, que creó el cuerpo de la mujer para engendrar y parir. O no ir regularmente a misa. O no comer cerdo, que es animal prohibido para moriscos y marranos (judíos). O no beber públicamente vino, que la ley del falso profeta prohíbe. O usar aceite de oliva en los guisos, en lugar de rancia manteca de cerdo... Podríamos seguir hasta el infinito, para pasmo del lector.

Jerarquía

La cabeza visible del Santo Oficio es el Consejo de la Suprema y Santa Inquisición, cuyo Gran Inquisidor General es elegido por el propio Rey. A cambio, la Inquisición le debe obediencia antes al poder real que al del mismísimo Papa de Roma, lo que crea no pocas disputas con la Santa Sede y sus perrillos falderos, los jesuitas.

La Inquisición está estructurada en *tribunales*, cada uno de ellos al frente de un *distrito*: hay trece en la península (Santiago, Valladolid, Logroño, Zaragoza, Barcelona, Llerena, Toledo, Cuenca, Valencia, Sevilla, Córdoba, Murcia, Granada), dos en los archipiélagos de Baleares y Canarias (Palma de Mallorca y Las Palmas de Gran Canaria), dos más en las islas de Cerdeña y Sicilia (Sassari y Palermo), y tres en las Indias (México, Cartagena y Lima). En cada tribunal hay un *inquisidor de distrito*, *magistrados* (licenciados en leyes y teólogos), *oficiales* (alguaciles, secretarios, alcaide de cárceles, médicos, verdugos) y *personal de distrito*:

- **Calificadores:** teólogos doctos en materia de fe y moral católicas que determinan si los hechos probados contra el reo son heréticos o contrarios a la fe.
- **Comisarios:** clérigos locales que hacen de intermediarios entre el Tribunal de la Inquisición y los familiares.

- **Familiares:** especie de milicia laica que protege y escolta al Inquisidor, denuncia a sus vecinos herejes o sospechosos de serlo e incluso ayuda a los alguaciles al arresto. Su número llegará a alcanzar los 20 000 individuos.

Modus operandi

El proceso inquisitorial funciona del siguiente modo: un supuesto caso de herejía es denunciado por un particular o directamente por un familiar al comisario local de la Inquisición, que valora si procede o no establecer denuncia al tribunal de distrito (con lo que, si el acusado es persona influyente o tiene buenas relaciones con el comisario, se libraría de todo lo que sigue). Dicha denuncia debe ser presentada por escrito y firmada, y de resultas de ella el acusado será detenido y encarcelado en una cárcel secreta (a veces, en la residencia de un familiar de la Inquisición, normalmente en recintos insalubres donde muchas veces moría el reo si el proceso se alargaba demasiado) donde será mantenido incomunicado, sin que se le diga de qué se le acusa. Sus posesiones son incautadas para pagar las costas del proceso, ya sea declarado inocente o culpable.

Mientras tanto, los familiares de la Inquisición acumulan testimonios y pruebas condenatorias. También se interroga al reo, sin decirle de qué se le acusa, con el fin de que confiese sus faltas (lo que puede dar lugar a que confiese lo que no debe y abrir nuevas vías de investigación) y presente pruebas de su inocencia. Estas pruebas y testimonios a favor y



Emilio Bocanegra, inquisidor fanático

en contra son analizados por un calificador, que dictamina si son material punible por el Santo Oficio o si, por el contrario, no entran dentro de su marco de acción. En caso de que el calificador dé el visto bueno, se aplica tormento al reo, con el fin de comprobar sus declaraciones.

Están exentos de la tortura las gentes nobles «o de buena fama» (es decir, que tengan un valedor influyente), los consejeros reales, las mujeres embarazadas, siervos si es para que acusen a sus amos o menores de catorce años. Aunque, en la práctica, la teoría no siempre se cumple. Que pocos saben las cosas que llegan a pasar en los sótanos del Tribunal.

Aquello que confiese un reo bajo tortura puede ser debido al dolor del tormento, así que ha de ratificarlo firmando la confesión al día siguiente. Si se niega a ello, que es su derecho, la sesión de tortura será declarada nula... y habrá que padecer otra! La confesión bajo tortura, por cierto, es tenida por prueba inculpatória, con tanto o más peso que las pruebas absolutorias que pueda presentar el reo en su defensa.

El auto de fe

La sentencia se da a conocer públicamente en este acto, un fastuoso espectáculo destinado a reconciliar a las ovejas descarriadas en el seno del gran rebaño de la Madre Iglesia. La sentencia puede tener uno de los contenidos siguientes:

- *Absolución:* se dictamina que es inocente de los cargos que le imputaban. Se le devuelven sus posesiones confiscadas, previo descuento de las costas de todo el proceso... incluido el salario del verdugo.
- *Suspensión:* el acusado queda libre por falta de pruebas, pero el juicio se considera suspendido, por lo que sus bienes siguen en poder de la Inquisición. Si en el futuro aparecen más pruebas contra él, será detenido nuevamente y continuará el proceso...
- *Difamación:* al igual que en el caso anterior, no se puede demostrar la culpabilidad del reo, pero ésta es tan evidente que se le aplica una amonestación pública, acompañada con la obligación de hacer penitencia: ayuno, peregrinación, en ocasiones ir en procesión desnudo de cintura para arriba o llevando el sambenito (vestido de penitente donde a veces estaban escrito su nombre y el delito que había realizado).
- *Condena:* el reo es declarado culpable. Según el delito, puede salir del trance con cien o más azotes en la espalda, con sus bienes confiscados, desterrado de la población o del reino, excomulgado, condenado a galeras o prisión y, en los casos más graves, quemado en la hoguera.

Sobre la celebración del auto de fe en sí, permitan que este humilde cronista se retire y ceda la palabra a Barthelémy Joly, limosnero del rey de Francia y adjunto del Abad General del Císter, en cuyo séquito visitó España para asistir, entre otras cosas, a lo que sigue:

«Dispuestos de este modo a hacer justicia, hacen sacar a los presos desde por la mañana, cuando las misas se dicen muy temprano por todas las iglesias, cerradas las tiendas y hasta puede decirse que las casas vacías de gente, el orden de ese convoy o triste acto comienza a avanzar; y primeramente, una ronca trompeta, gimiendo más bien que resonando, avisa a la gente para que atienda y deje pasar el estandarte blanco y negro de la cruz, llevado por uno de los grandes señores del país, que va seguido de gran número de otros, llevando también cruz e imágenes de Jesucristo, cubiertos todos de largos ropo-

nes negros, de los que están vestidos también los del pueblo que van en filas con cirios de una pálida luz de cera amarilla, y vienen después graves religiosos de todas las órdenes; después los principales personajes de la tragedia o memoria, los tristes criminales, uno a uno, en medio de dos familiares de la Inquisición, eclesiástico el uno y el otro seglar. Cada uno de esos miserables va vestido con esa túnica del sambenito, y lleva delante del pecho, colgada de su cuello, la pintura de la pena que debe sufrir, y en la cabeza una especie de mitra ignominiosa, que llaman en España "coroza", descalzo en el resto y llevando la cuerda al cuello, los cirios encendidos en la mano. Después de esa horrible tropa, conduciendo ella misma la pompa fúnebre de sus funerales, sigue un orden de comisarios, todos sacerdotes y gentes de Iglesia; después, los oficiales de la Inquisición, secretarios y fiscal, asistidos y rodeados de la justicia secular; finalmente, los señores inquisidores con el obispo de la ciudad donde el acto se celebra, para representar a la persona del Papa, todos cantando el Credo en voz baja, y de ese modo, se adelantan hasta la plaza pública, de suerte que viendo ese espectáculo parece ser el gran juicio final de Dios lo que se va a hacer.

En esa plaza hay un gran tablado alzado ex profeso, en el que todos suben en el mismo orden y se sientan, los delincuentes y culpables más en alto que los otros, sobre graderías elevadas; en el centro, en las que los que deben morir están los más altos de todos, asistidos de personas religiosas que los confortan; un poco más abajo los condenados a galeras; después los que deben ser azotados y públicamente penitenciados, frente por frente a los señores inquisidores y al obispo, sentado bajo un rico dosel en gran autoridad. Delante de ellos está un aparador sobre el cual se encuentra el Viejo y el Nuevo Testamento, unas llaves gruesas que representan las de la Iglesia y la imagen de Jesucristo crucificado. Sobre ese mismo tablado están los religiosos; en otro, los canónigos de la ciudad y el clero, y todavía sobre un tercero la justicia secular, y toda la plaza está rodeada de ellos, llena de señores, damas y caballeros con otras personas de la ciudad y del campo, además, en las ventanas y el pavimento, donde el pueblo, en multitud infinita, no hace ningún ruido, como en las otras reuniones públicas, sino que está sombrío y asombrado, puede decirse lo mismo que en la Roma de antaño, el día del suplicio y entierro de una vestal viva.

Se guarda un silencio extremado mientras se espera lo que va a ocurrir, cuando he aquí que el obispo del lugar o un grave religioso de Santo





Domingo (porque esta acción es de su cargo) aparece en el púlpito para pronunciar un sermón, en el que excita por el terror de esos castigos y del presente ejemplo a que cada uno obre bien, y exhorta a los pacientes a volverse a Dios y a ofrecerle como voluntariamente sus vidas para satisfacción de sus culpas, por medio de lo cual y de su misericordia espere que tendrán su Paraíso. Acabado el sermón, uno de los secretarios sube al mismo púlpito, da lectura de un proceso y profiere en alta voz estas palabras: «En nombre de la Santísima Trinidad, Padre, Hijo y Espíritu Santo», después de una breve confesión de fe llama a uno de los criminales, según la orden que tiene, para leerle su culpa en alta voz, profiriendo las mismas palabras, honestas o no, que ha dicho y por las que el proceso se le ha dicho, estando él durante esa lectura en pie, subido sobre un taburete, en medio del tablado, con su cirio encendido entre las manos, oyendo su crimen y su sentencia de condenación.

De este modo son llevados todos por orden, leídos sus procesos, lo que, habiendo acabado, los señores inquisidores hacen entregar aquéllos al brazo de la justicia secular, allí presente, que ejecuta inmediatamente las sentencias sobre los sentenciados a muerte primero, después los de las otras penas más ligeras, todo el día o los siguientes».

EL EJÉRCITO

No es cosa nueva, que muchas plumas lo han escrito antes que la mía: no hay profesión más honrosa que la de la milicia para gentes con cuajo, a los que si la vida no dotó de alta cuna, sí que les dio, en cambio, temple suficiente para llegar bien alto... Pues no hay brazo que llegue más lejos que el que empuña una espada.

Con todo, nadie dijo que en esta vida escasearan injusticias y miserias. Y por uno que vuelve a su tierra con honores, riquezas y la banda de capitán atravesando el pecho, cien son los que quedan tullidos y cojos, a vivir de la sopa boba de los conventos. Y mil más los que acaban en una tumba sin nombre, bajo tierra extraña.

En esta España de los Austrias, donde la nobleza y el honor lo son todo, ser soldado o

haberlo sido ya es mucho. Actividad aristocrática por excelencia, la milicia concede a los veteranos una patina de honorabilidad tal que todos ellos se consideran hidalgos, por muy humildes que hayan sido sus orígenes. Por ello, los que han servido al rey gustan de llevar el sombrero emplumado propio de la milicia (tan característico que en Italia se llama "papagayos" a los españoles), así como el tahalí en bandolera y las botas altas o las polainas propias del oficio. Pues, como ya se ha dicho, se han ganado la hidalguía sirviendo al rey.

Aunque muchos de los que van pisando fuerte, retorciendo el mostacho y lanzando fieras miradas de través no han servido al rey de otra manera que empujando el remo en gurapas... pero de jaques y rufos ya se hablará cuando les toque...

DINERO QUE FÁCIL VIENE...

Aparte de la honra que ello supone, la milicia tiene como aliciente inmediato la paga. Ya lo dice el paje en la segunda parte de *El Quijote*: «A la guerra me lleva mi necesidad; si tuviera dineros, no fuera, en verdad». Aunque es escasa, permite vivir con cierta holgura, ya que el soldado en campaña está exento de pagar impuestos, diezmos y derechos señoriales, y el alojamiento es gratuito (normalmente, los soldados se alojan por grupos en casas particulares, lo que crea no pocos conflictos con los dueños, que han de alojarlos y alimentarlos). En la práctica, la paga se cobra tarde y mal, y los retrasos pueden llegar a ser escandalosos (en Mahón, en 1662, los soldados que guardaban la plaza llegaron a acumular 5 años de atrasos) pues ya se sabe que a soldado muerto... no se le paga. A esto hay que añadir que el soldado

es muy consciente de que se juega la vida cada día y por ello disfruta de cada hora como si fuera la última. Muchos viven de prestado, en especial en campaña, pues no faltan usureros que les adelantan dineros a cuenta de las pagas que han de cobrar. Y tal como llega, el dinero se les va de las manos en juergas, en ropa elegante y suntuosa (a la que los soldados son muy aficionados) y en mujeres; que,



Diego Alatriste y Tenorio, el capitán Alatriste

aunque un soldado no ha de mantener familia, muchas veces mantiene concubina, que le sale tanto o más cara que la legítima. Por ello son tan bien recibidos por la soldadesca los asaltos a poblaciones civiles, pues proporcionan ocasión para el saqueo. Y si se saquea, es cosa segura que, mucho o poco, se conseguirá botín.

PROMOCIÓN Y LICENCIA

En teoría, el ascenso dentro de la jerarquía militar se obtiene según la veteranía del soldado y su buen hacer (por lo que todo veterano que se precie lleva consigo un canuto de cuero o metal donde están enrollados los correspondientes certificados de sus años de servicio, así como las cartas de recomendación de sus diferentes capitanes). La realidad, sin embargo, es bien distinta: aunque los hay que lograron llegar a Maestre de Campo gracias a su valentía y a sus hechos de armas (como Julián Romero, amigo del Greco y de Lope de Vega), en la práctica, más que el mérito, pesa mucho más la cuna en la que se han dado los primeros lloros.



... O los paños en los que se han depositado las primeras suciedades, que vive Dios que no es lo mismo cagarse en paños bordados de Flandes que en toscos lienzos remendados.

Se está en servicio hasta que a uno lo licencian, ya sea por recibir una herida que lo imposibilite para el servicio, porque acabe la campaña en la que se ha alistado o porque los veedores del ejército consideren que por sus heridas, vejez o enfermedad se es ya inútil para el servicio activo. Evidentemente, también está el recurso de desertar, que tiene la ventaja que se hace cuando uno quiere y puede, no cuando se lo dicen los superiores. Pero, claro, tal decisión no suele gustar mucho a la jerarquía militar, a la que sí gusta, en cambio, colgar de los árboles por el gaznate a los desertores que se encuentra.

Un soldado licenciado, lógicamente, no cobra en principio paga alguna. Si ha reunido en su canuto suficientes méritos y consigue abrirse paso por el método que sea (untando manos, gracias a algún valedor o simplemente por pura suerte) en la intrincada burocracia estatal, puede conseguir licencia para abrir un garito de juego o una taberna, o un beneficio en forma de cierta cantidad de

dinero en recompensa por tal o cual acción destacada. Soldados de mayor graduación o mejores méritos pueden sentar plaza como gobernadores o castellanos de algún castillo o fortaleza, o entrar en una orden militar con el acomodo de un beneficio en forma de pensión. (Este último es destino rarísimo para un soldado, por mucho que las ordenes militares debieran ser para ellos, para los militares, pues como ya se ha dicho antes, los hábitos suelen venderse a quienes buscan un rápido ennoblecimiento, desdeñándose a quienes han hecho méritos para merecerlos). Lo normal, sin embargo, es que los soldados viejos vuelvan a sus hogares tan pobres como salieron, con desengaño en el alma y cicatrices en el cuerpo como única paga por tantos años de penurias. Eso si no tienen mala suerte y vuelven de la guerra tullidos o cojos, teniendo que vivir de la caridad de un convento o pidiendo limosna en las calles.

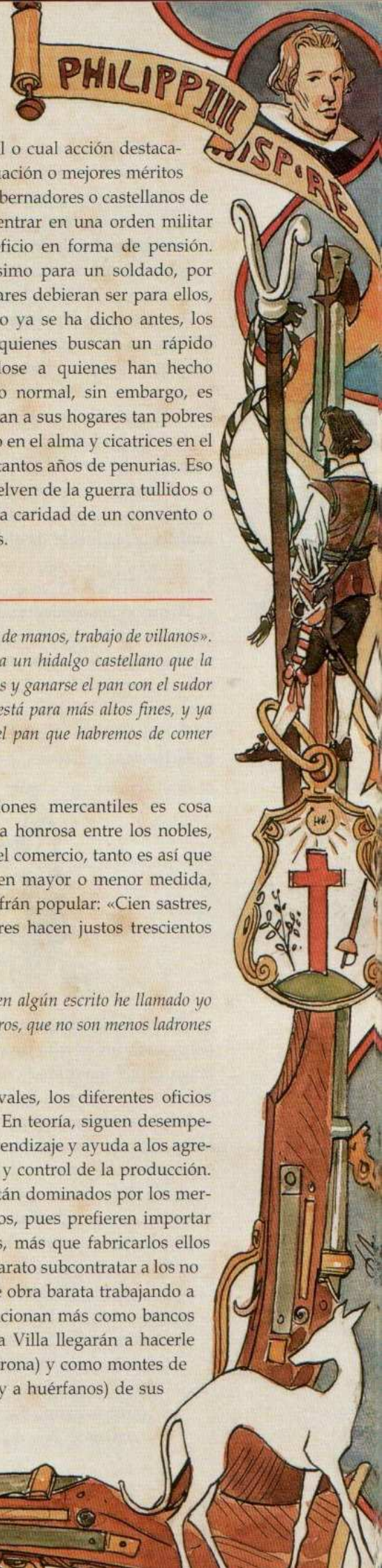
LOS VILLANOS

Ya lo dice el refrán: «Trabajo de manos, trabajo de villanos». No hay nada que repugne más a un hidalgo castellano que la idea de seguir el mandato de Dios y ganarse el pan con el sudor de su frente. Pues la hidalguía está para más altos fines, y ya habrá inferiores que amasarán el pan que habremos de comer mañana...

Aunque realizar inversiones mercantiles es cosa autorizada y aun considerada honrosa entre los nobles, no hay peor villanía que la del comercio, tanto es así que los vendedores son tenidos, en mayor o menor medida, por ladrones. Ya lo dice el refrán popular: «Cien sastres, cien molineros y cien tejedores hacen justos trescientos ladrones».

En especial los sastres, que en algún escrito he llamado yo «sastres monteses» a los bandoleros, que no son menos ladrones éstos que aquéllos...

Como en tiempos medievales, los diferentes oficios están agrupados en gremios. En teoría, siguen desempeñando la triple función de aprendizaje y ayuda a los agremiados, control de la calidad y control de la producción. En la práctica, los gremios están dominados por los mercaderes, más que los artesanos, pues prefieren importar la mercancía de otros puntos, más que fabricarlos ellos mismos, ya que les sale más barato subcontratar a los no agremiados (lo de la mano de obra barata trabajando a destajo no es de ahora) y funcionan más como bancos (los gremios principales de la Villa llegarán a hacerle préstamos a la mismísima Corona) y como montes de piedad (atención a enfermos y a huérfanos) de sus asociados.





Los artículos de mayor beneficio son los de lujo: seda, joyas, especias...

Eso no quiere decir que pertenecer a un gremio más modesto sea cosa fácil: algunos, como por ejemplo el gremio de zapateros de Madrid, exigen a sus miembros el correspondiente certificado de pureza de sangre, es decir, que no tengan antepasados judíos ni moriscos.

Los artesanos propiamente dichos trabajan en pequeños talleres de su propiedad, aunque siempre dependen del gremio de una u otra manera, o cada vez con mayor frecuencia en las fábricas, grandes talleres donde trabajan juntos compartiendo maquinaria y herramientas.

Ya que los hidalgos no pueden trabajar y sus linajes proceden del norte de la península, la mayoría de los que se dedican a tareas serviles proceden del centro-sur de la península, sobre todo Extremadura, La Mancha y Andalucía (en menor medida, también Galicia).

LOS CRIADOS

Mención aparte dentro de la villanía se merece el que tiene que servir ya que, aunque carece de honra propia, es representante de la de su amo. Así que una felonía cometida sin motivo contra él, es ofensa para el amo, y a éste le corresponde lavarla, pues es menoscabo para su honor no hacerlo. (Véase el apartado *La Honra* en el capítulo *La evolución de los personajes*).



En cualquier mansión noble que se precie tiene que haber todo un ejército de criados; pues cuantos más se tenga, mayor importancia social y riqueza se aparentan. A la cabeza de ellos está la "dueña", la criada que, normalmente, ha sido previamente el ama de cría de la señora de la casa y luego su aya y confidente. En muchos casos, la que le ha hecho más de madre que la propia que la parió. La sueña sirve a su ama, y a nadie más, a veces ni siquiera al esposo de ésta y, cuando lo hace, lo hace a desgana.

En las mansiones realmente importantes, la dueña o ama manda a las criadas y un mayordomo hace los propio con los criados. Éste suele ser el responsable ante el señor del buen funcionamiento de la casa, en muchas ocasiones (en especial, en medios rurales) llega a administrar la hacienda del amo. Su poder sobre los criados es absoluto y puede llegar al castigo físico (azotes, ayuno forzoso, a veces hasta encierro), actuando por delegación de su amo. No son

pocos los amos que nunca castigan o recriminan directamente sus faltas o errores a los criados, sino que exponen sus quejas al mayordomo para que éste obre como crea conveniente.

Por muchos criados que se tenga en la casa, siempre habrá favoritos, aquellos que han sabido ganarse la confianza de sus señores y actúan como confidentes, consejeros y correveidiles. A veces se trata de la dueña y el mayordomo, otras del criado que le ayuda a vestirse por la mañana, muchas veces el paje o escudero que lo acompaña a todas partes... Que no pocas veces, más que criado, es amigo.

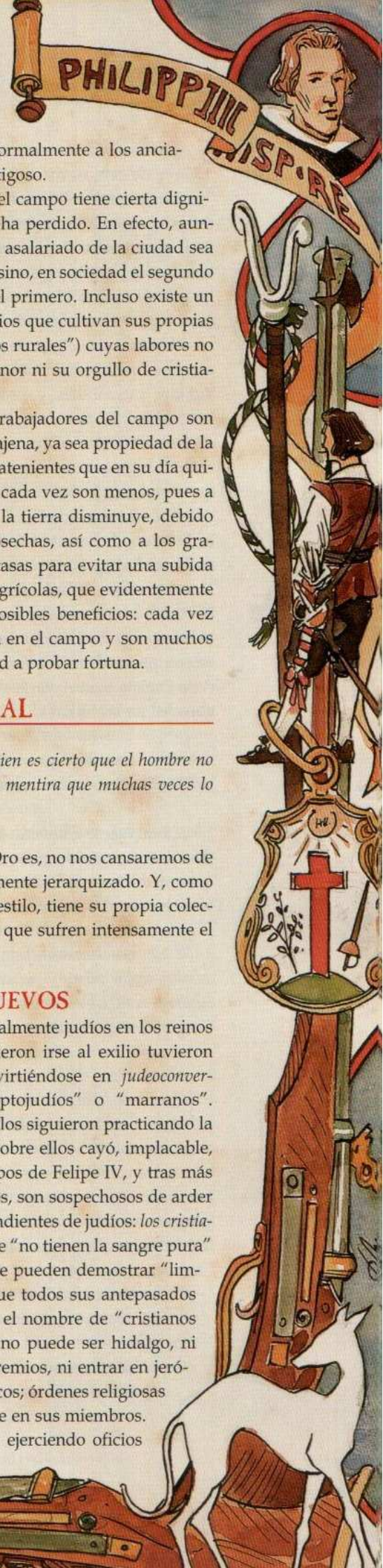
LOS ESCLAVOS

Sevilla y Lisboa son las dos ciudades de Occidente que cuentan con una mayor colonia de esclavos (aunque Venecia las sigue muy de cerca). Casi todos los esclavos son de procedencia africana; o moros del Magreb o negros de las costas de Guinea. En su mayor parte son un objeto de lujo, un símbolo de distinción más que un objeto de producción. No es por nada, pero trabajar, trabaja mejor un asalariado libre. En este sentido y en el continente europeo, un esclavo no vale la pena. No es normal que vayan marcados, ya que su mismo color de piel y sus maneras denotan su condición. Solamente en el caso que intenten escapar de sus amos, o cuando se muestran desobedientes o insolentes se les tatúa o marca con un hierro al rojo una "S" y un clavo (anagrama de "esclavo") una flor de lis, una estrella, las aspas de San Andrés o las iniciales de su amo.

Por ley, un esclavo no puede llevar armas (salvo previa autorización de su amo y siempre en compañía de éste), ni reunirse en gran número en las tabernas. Por lo demás, tampoco se trata al esclavo mucho peor que al criado libre. Antes al contrario, en las casas pudientes o de la aristocracia se le puede llegar a tratar mucho mejor; pues, como ya se ha dicho, es un objeto exótico, un objeto de lujo de importación que convenientemente educado será un criado más.

Con todo, no solamente los ricos tienen esclavos: en Sevilla, muchos artesanos, comerciantes, médicos o sacerdotes disponen de alguno. Es frecuente en esa ciudad la existencia de los llamados "esclavos cortados" que, en lugar de vivir sirviendo a su amo directamente, lo hacen en otro lugar, a menudo trabajando en un taller o en otra ocupación más o menos dura o servil, y han de entregar una parte importante de sus ganancias al amo. La ventaja de este trato es que el esclavo gana dinero propio y puede llegar un día a comprar su libertad.

También existe una clase de esclavo, blanco y cristiano: se trata del hijo de un deudor (más raramente, una hija u otro familiar), que se ofrece como prenda al prestamista, pagándole con el sudor de su frente para que su padre no



ingrese en prisión por deudas y pueda así trabajar y ganar dinero para pagar lo adeudado y liberarlo.

El esclavo es un objeto más que se hereda con los muebles y la casa y que puede regalarsé (siendo obsequio muy apreciado, en especial si está bien educado).

El esclavo puede ser liberado (manumitido), además de mediante el pago de una cantidad a su amo, por la generosidad de éste, en pago a sus buenos servicios (cosa que se suele hacer cuando por la vejez o la enfermedad empiezan a ser inútiles para el trabajo), y muchos de ellos son liberados a la muerte de sus amos, según disposición piadosa del testamento de éste... Pero hace mucho, para ello, que previamente hayan abjurado de sus falsas creencias y abrazado la fe católica, cosa que muchos negros y buena parte de los moros de segunda generación estaban dispuestos a hacer de buen grado.

LOS CAMPESINOS

Evidentemente, el escriba se refiere a los labradores de verdad, a los que se ganan el pan doblando el espinazo bajo el sol, o los que desafían los rigores de los climas para llevar su ganado a los mejores pastos; no de esos pastores de dulzaina y pandereta, versos superficiales y rima insulsa, a los que tan mal acostumbrados nos tienen ciertos mal llamados poetas, cuyo nombre recordar no quiero.

En efecto, poco tienen que ver los alegres protagonistas de esas églogas bucólicas tan de moda con la vida cotidiana de los pastores. Su trabajo no se limita a vigilar el rebaño y conducirlo a los pastos, sino también a ordeñarlos y esquilárselos cuando sea la época. El pastor rara vez es dueño del rebaño, sino que lleva los animales de varios particulares (a veces de toda una comunidad) que le pagan en dinero, comida y calzado. Pasa largas temporadas fuera de su hogar, en especial en primavera y verano, ya que la estación seca obliga a llevar los rebaños a los puertos de las montañas, donde seguro que encontrarán hierba jugosa.

Arar la tierra se considera tarea honrosa, ya que crea hombres aptos y fuertes, capaces de llevar a cabo, de ser preciso, cualquier empresa militar. Por ello es función del agricultor y de sus hijos. En contrapartida, hay una serie de faenas menores (cavar, abonar, segar) que se suelen dejar para los jornaleros o asalariados. Hasta el campesino más modesto ha de recurrir a trabajadores temporales en la época de siega o de cosecha pues, si éstas no se hacen rápidamente, el fruto de la tierra se puede echar a perder. Las cuadrillas de jornaleros trabajan de sol a sol a cambio del alojamiento, la comida y la bebida y algo de dinero, y van desplazándose a los lugares donde saben que encontrarán trabajo. Los huertos, en los que se cultivan frutas o hortalizas que sirven de complemento a la dieta familiar

del campesino, se reservan normalmente a los ancianos, por ser trabajo menos fatigoso.

Socialmente, el hombre del campo tiene cierta dignidad "natural" que el villano ha perdido. En efecto, aunque muchas veces la vida del asalariado de la ciudad sea más sencilla que la del campesino, en sociedad el segundo está mejor considerado que el primero. Incluso existe un sector de pequeños propietarios que cultivan sus propias tierras (los llamados "hidalgos rurales") cuyas labores no entran en conflicto con su honor ni su orgullo de cristianos viejos.

Pero la mayoría de los trabajadores del campo son aparceros que trabajan tierra ajena, ya sea propiedad de la nobleza, de la Iglesia o de terratenientes que en su día quisieron invertir en tierras, que cada vez son menos, pues a lo largo del siglo el valor de la tierra disminuye, debido las epidemias y las malas cosechas, así como a los gravámenes y la imposición de tasas para evitar una subida desmesurada de los precios agrícolas, que evidentemente recortan drásticamente los posibles beneficios: cada vez son menos los que se quedan en el campo y son muchos los que prefieren ir a la ciudad a probar fortuna.

LA ESCORIA SOCIAL

Y llegamos al final, que si bien es cierto que el hombre no se come el estiércol, tampoco es mentira que muchas veces lo pisa...

La sociedad del Siglo de Oro es, no nos cansaremos de decirlo, un colectivo intensamente jerarquizado. Y, como todas las sociedades de este estilo, tiene su propia colección de minorías marginadas que sufren intensamente el rechazo de toda la sociedad.

LOS CRISTIANOS NUEVOS

Desde 1492 no existen legalmente judíos en los reinos de España. Los que no quisieron irse al exilio tuvieron que abjurar de su fe, convirtiéndose en *judeoconvertidos*, también llamados "criptojudíos" o "marranos". Evidentemente, muchos de ellos siguieron practicando la fe de sus padres en secreto. Sobre ellos cayó, implacable, la Santa Inquisición. En tiempos de Felipe IV, y tras más de 150 años quemando herejes, son sospechosos de arder en la hoguera todos los descendientes de judíos: *los cristianos nuevos*. Se dice de ellos que "no tienen la sangre pura" (para diferenciarlos de los que pueden demostrar "limpieza de sangre"; es decir, que todos sus antepasados son cristianos, y que reciben el nombre de "cristianos viejos"). Un cristiano nuevo no puede ser hidalgo, ni pertenecer a determinados gremios, ni entrar en jerónimos, franciscanos o dominicos; órdenes religiosas que exigen limpieza de sangre en sus miembros. Suelen vivir en las ciudades, ejerciendo oficios



urbanos como comerciantes, financieros, arrendadores de rentas, mercaderes, médicos, letrados... Para evitar que caiga sobre ellos la Inquisición, se abstienen de hacer fiesta los sábados, son los más devotos a la hora de ir a misa y procuran comer en público todo el cerdo que les sea posible... ¡Ay de aquél que sienta asco por un bocado de puerco y lo escupa o lo vomite, aunque sea por estar crudo o mal cocinado!¹

Debido a este clima de miedos y sospecha constante, muchos son los que huyen cuando pueden de las actividades mercantiles y procuran "perderse" dentro de la sociedad. Ya que la opinión general de ésta hacia los cristianos nuevos es que siguen aferrados a la fe de sus antepasados, pues es algo que lo llevan en la sangre. Y que su falsa fe les hace ser maliciosos y odiar a los cristianos y buscar su perdición. Un cristiano nuevo que se meta en la Iglesia lo hace, sin duda, para socavar los cimientos de la verdadera fe. Otro que ingrese en la burocracia del Estado lo hace, indudablemente, para alargar en lo posible todos los procesos, y por ello las cosas de palacio van tan despacio. Los que se dedican a las finanzas, lo hacen en complicidad con los enemigos del país, para empobrecer a España y arrebatarle el oro y la plata tan duramente ganados en las Indias...

No en vano digo yo en mis versos que el dinero viene a morir a España, siendo en Génova enterrado...

(Ejem, maese Quevedo, no me interrumpa)... Eso, evidentemente, cuando no se meten a comerciantes, con lo que son doblemente ladrones, por ser comerciantes (como ya se ha visto) y por ser judíos.

Y aún este cuevachuelista impertinente se salta a los que escriben malos versos y que critican a los que con el hábito de Santiago realizan mejor poesía que ellos. Que me sé yo de un Gongorilla al que para que no me muerda los versos tengo que untarlos con tocino...

Con todo, durante el valimiento del conde-duque se percibe un cierto relajamiento en el sentimiento antijudío, al menos desde el Estado. Argumenta Olivares que los españoles cometemos gran pecado al no ser capaces de perdonar a los descendientes de judíos convertidos siete generaciones atrás, mientras que Dios todo lo perdona. En los mentideros muchos sonríen y mastican, entre sonrisas irónicas, que no es que el valido del rey esté preocupado por las almas de los súbditos de éste, sino por la bolsa de la Corona: al abandonar los cristianos nuevos las finanzas, su puesto es ocupado por los extranjeros, en especial genoveses, como bien ha dicho Quevedo, y el dinero acaba escapándose al extranjero. Por ello

procura rodearse de judeoconversos de origen portugués, a los que concede reconocimiento cortesano y dignidades, como títulos nobiliarios creados ex profeso para ellos e incluso la entrada en órdenes militares menores... Todo ello, por supuesto, para gran escándalo de la Inquisición, muchos de cuyos miembros no están dispuestos a consentir tal política, sin duda contraria a la ley de Dios.

Y cambiemos ya de tercio, que me acuerdo de Emilio Bocanegra y de cierto lance que viví por auxiliar a una familia con la que estaba obligado... Y en la que maldita la hora involucre al capitán y al joven ñiigo, que me valió no pocos sudores y no pocos caballos reventados sacarlo del quemadero...

LOS GITANOS

Pueblo sin tierra, los gitanos entran en la península a mediados del siglo XV, realizando (según dicen) una peregrinación impuesta por el Papa por haber abjurado de la religión católica ante las presiones de los turcos. Visten de manera exótica, tienen la piel tostada y hablan un lenguaje propio, el caló, que los buenos cristianos llaman, simplemente "jerigonza".

Suelen ser nómadas y se mueven en grupos familiares, bajo la autoridad de un patriarca, y se dedican a comerciar con ganado, a fabricar artesanías de metal (por supuesto, fuera de todo control gremial) y a ejercer de músicos y bailarines. Malas lenguas añaden que su nomadismo les permite ejercer con total impunidad el hurto, que los caballos que venden y los metales preciosos de sus orfebrerías no son suyos, que sus mujeres practican la hechicería y que esconden prófugos y otros malhechores cuando les conviene. Pues una cosa es tenida por cierta: nada es más sagrado para un gitano que la hospitalidad concedida libremente y nada merece más respeto que la fidelidad a la pareja y el respeto a los mayores. Respecto al robo... pues es creencia común que ellos no lo consideran pecado, ya que tienen dispensa concedida por el propio Jesucristo cuando el antepasado de todos los gitanos robó uno de los clavos de la cruz.

Aunque muchas veces se los asocia con los moriscos, por sus costumbres exóticas, lo cierto es que poco interés reciben por parte de la Inquisición. Con todo, no carecen de enemigos en una sociedad tan jerarquizada y racista como es la española. En un memorial dirigido al rey, en el que solicita su expulsión como el padre del monarca hiciera con los moriscos, fray Pedro de Figueroa señala: «Harto peligro traen a la fe en las obras, pues viven una vida desalmada, intentan sólo maldades y consiste la perfección de su vida en descuidar más su alma. Sus engaños, o son pactos del demonio, o embustes para robar [...] Bien los llamé vasallos del demonio, porque no es otra cosa un aduar de gitanos que un ejército de Satanás».

¹ No se me sonría el lector, que por ese único motivo un cristiano nuevo puede ser preso por los familiares del Santo Oficio. (N. del A.)

LOS MENDIGOS

Es enfadoso ver a tanto pícaro desvergonzado, que hay tal muchedumbre en la Villa y Corte que es imposible dar un paseo sin que lo aborden a uno en su mismo coche pidiendo limosna, arriesgándose a sus burlas y afrentas si nada se le da. Que más de un gentil burlador, vestido de punta en blanco para ir a ver a su amada, se ha encontrado con su coche y su persona decorados con pasteles de barro: proyectiles lanzados con no mala puntería por las manos ante las que poco antes no quiso aflojar los cordones de la bolsa...

Según los entendidos, hay más de tres mil mendigos en la villa de Madrid, y se dice que Sevilla le anda pareja en número. Las malas cosechas, las hambrunas y las epidemias impulsan a muchos a abandonar su tierra natal en busca de una suerte casi siempre esquiva en las grandes ciudades, donde acaban malviviendo, en mayor o menor medida, gracias a la caridad pública.

Bien es cierto que existen los mendigos con licencia, aquellos que lo son porque Dios así lo quiere, que no es mala cosa que haya necesitados para practicar con ellos la santa limosna. Estos pobres reconocidos tienen una licencia concedida por el párroco de su pueblo, ciudad o barrio, que les autoriza a pedir limosna en su localidad y en seis leguas alrededor. Pues para el que no puede trabajar por enfermedad, edad o mutilación, no es vergüenza sino derecho vivir de la caridad ajena. Sin embargo, muchos de los mendigos lo son fingidos o carecen de tal licencia y, para ellos, extender la palma de la mano no es sino un modo fácil de ganarse la vida. De los más de tres mil mendigos que hay en la Villa y Corte, como ya se ha dicho, apenas mil trescientos tienen la consabida licencia. El resto son trabajadores, con poco o ningún oficio, que han de recurrir esporádicamente a la mendicidad para sobrevivir y alimentar a su familia en las temporadas en las que carecen de trabajo. Componen este grueso sobre todo pícaros y maleantes que, careciendo de arrestos para empresas más arriesgadas y lucrativas, viven del engaño, la mayoría simulando cegueras y tull-

mientos que no tienen, o fabricándose falsas llagas de espantoso aspecto con las que mejor provocar la compasión de los buenos cristianos. Se apuestan en las plazas, en la puerta de las iglesias, y muchos hay que piden de casa en casa. Es difícil distinguir el mendigo real del fingido, y no pocas veces, por ignorancia, se auxilia al pícaro y se ahuyenta a palos al necesitado. Que no hay pobreza más vistosa que la pobreza fingida.

LA DELINCUENCIA...

Los pícaros que se hacen pasar por mendigos tullidos son el sustrato más bajo del mundo del hampa. Muchos de ellos redondean sus ingresos con algún hurto ocasional, ya sea "limpiando" los cepillos de las iglesias en las que entran a pedir limosna o arramblando con lo que puedan echar mano en las casas, si la dueña o la criada que les abre y les da limosna se descuida apenas un momento. Claro que eso no es cosa sólo de mendigos, ya sean verdaderos o falsos. No pocas profesiones, como la de buhonero, tienen fama de cometer pequeños hurtos si se presenta la ocasión, aprovechando la ventaja que les da su oficio, de poder entrar en casas ajenas.

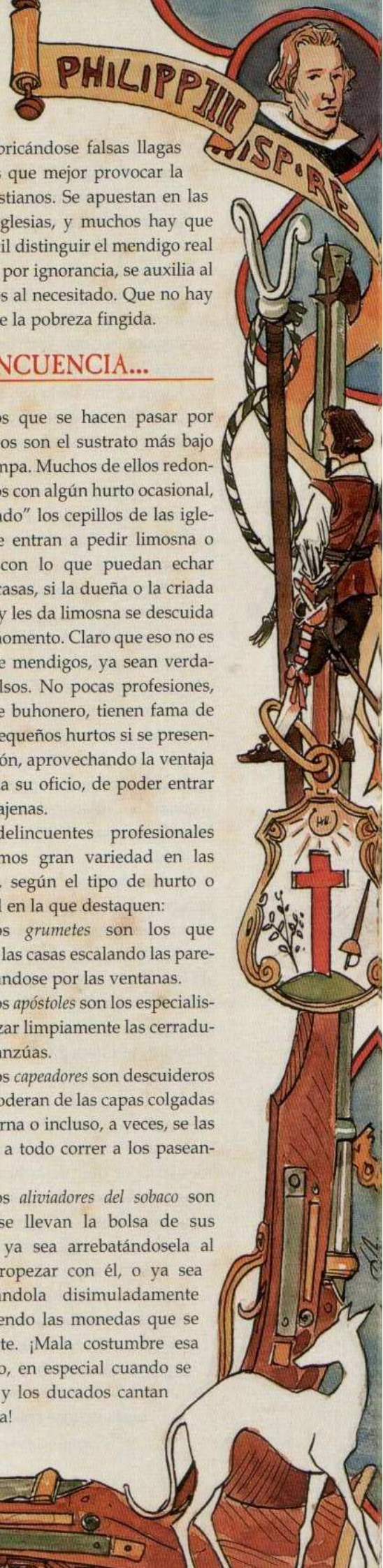
De delinquentes profesionales encontramos gran variedad en las ciudades, según el tipo de hurto o habilidad en la que destaquen:

- Los *grumetes* son los que entran en las casas escalando las paredes y colándose por las ventanas.
- Los *apóstoles* son los especialistas en forzar limpiamente las cerraduras con ganzúas.
- Los *capeadores* son descuideros que se apoderan de las capas colgadas en la taberna o incluso, a veces, se las arrebatan a todo correr a los paseantes.
- Los *aliviadores del sobaco* son los que se llevan la bolsa de sus víctimas, ya sea arrebatándosela al simular tropezar con él, o ya sea desventrándola disimuladamente

con un cuchillo y recogiendo las monedas que se desparraman por el corte. ¡Mala costumbre esa de llevar la bolsa al cinto, en especial cuando se camina entre multitudes y los ducados cantan alegremente dentro de ella!



Néstor Romerales, pícaro





- Los *matones* reciben diferentes nombres: "zaques", "jaques", "jácaros", "rufos" y -sobre todo- "valentones". Por encargo y previo pago, dan una paliza (o una cuchillada) a sus víctimas. Muchas veces redondean sus ingresos con la protección a una o varias prostitutas.
- Las *prostitutas* sometidas a la protección de un valentón son las más modestas de su oficio y, además, ilegales, ya que está prohibida la prostitución callejera. En cambio, las que trabajan en una mancebía lo hacen dentro de la ley, y ésta las ampara siempre que cumplan las ordenanzas de la mancebía, como dar parte tan pronto detecte que padece una enfermedad venérea (para evitar infecciones) y vestir medio manto en lugar del manto entero (para diferenciarse de las mujeres honradas). Por último, existen las prostitutas de lujo, llamadas "tusonas", que viven en mansiones con criados y no poco lujo, tren de vida que mantienen gracias a la generosidad de sus ricos y poderosos amantes.

En la ciudad, los delincuentes suelen agruparse en bandas organizadas, que reciben el nombre de "cofradías" o "monipondios". Una banda bien organizada no está formada solamente por los que realizan propiamente el delito, sino también por una tupida red de cómplices de muy diferente pelaje: encubridores, confidentes, aprendices, peristas capaces de vender lo robado y hasta médicos o cirujanos discretos para coser un hurgón sin hacer preguntas.

Cada ciudad tiene su zona o barrio especialmente peligroso, donde se reúnen los delincuentes y, aunque el natural sabe evitarlos, a veces el extranjero se lleva sorpresas desagradables al pasear por donde no debe. Esos puntos de reunión de la gente de la carda son: el Corral de los Olmos y el de los Naranjos (Sevilla), la Puerta del Sol y la Plaza de los Herradores (Madrid), las cercanías del acueducto romano (Segovia), la Plaza de Zocodover (Toledo), la Plaza del Potro (Córdoba) y las almadrabas de Málaga.

En el campo, los delincuentes suelen ser salteadores de caminos o bandoleros. Un hombre puede "echarse al monte" (según expresión popular) por diferentes motivos: por huir de la Justicia o de la Inquisición, para vengarse de sus enemigos... o, simplemente, por hambre o desesperación. A veces hay entre ellos miembros de la baja nobleza que gustan de marcar la diferencia con sus colegas, más toscos, exhibiendo sus modales más exquisitos y perdonando la vida a sus víctimas (a no ser que se resistan al hurto). Pero también pueden ser soldados viejos acostumbrados a la guerra que no han encontrado otro medio de subsistencia, o labradores arruinados. En ese caso, suelen comportarse con bastante más crueldad...

Los dos grandes focos de bandolerismo en la península están en Andalucía y en Cataluña, donde ésta adquiere tintes políticos al relacionarse con los enfrentamientos entre grupos nobiliarios rivales: los *nyerros* y los *cadells* (véase en *Apéndices* el personaje *Perot Rocaguinarda*).

También delincuente rural es el *sátiro* o *cuatrero*, cuyo mal oficio es el robo de animales. A veces una simple gallina con la que engañar el hambre. Si la ocasión se presenta propicia, varias ovejas, un cerdo, quizá un ternero. La pieza se sacrifica y consume rápidamente si es pequeña, o se malvende en la feria del pueblo vecino, que ya se sabe que los labriegos saben reconocer a sus animales aun antes que a sus propios hijos...

Y LA JUSTICIA

LA RONDA

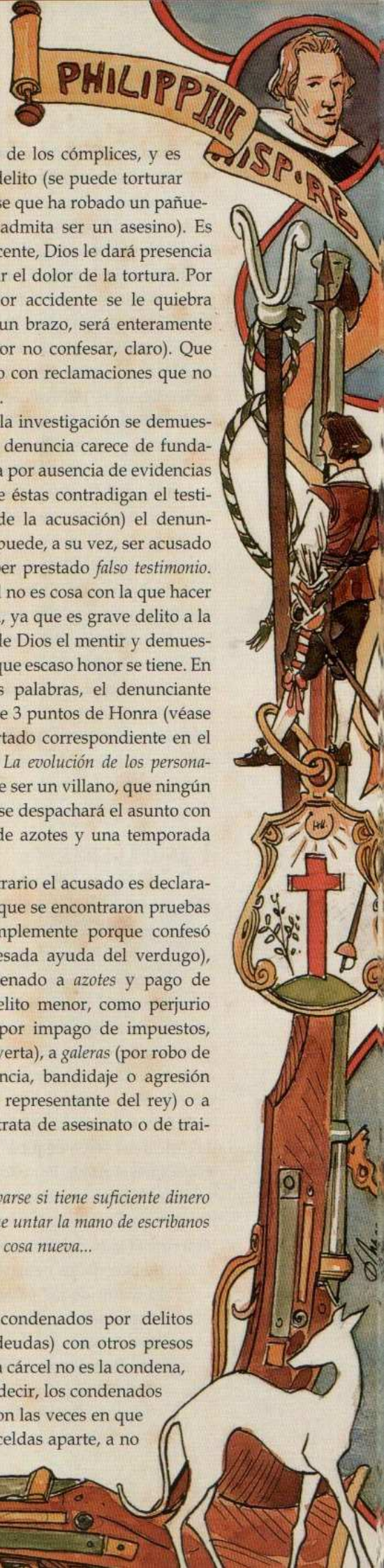
Las funciones policiales las ejerce la *Ronda*, una milicia de carácter civil encargada de velar por la seguridad ciudadana y combatir el crimen, llamada también "gura", "gurullada" o "abrazadores" (por lo de abrazar o detener a los delincuentes). Patrullan por las calles, en rondas de cuatro *corchetes* y un *alguacil*. Teóricamente, a su grito de «¡Justicia al Rey!» (abreviación de la fórmula completa: «En nombre del Rey, favor a la Justicia») los hombres de bien y leales súbditos de Su Majestad han de ayudarles a la hora de combatir el delito... Claro que, en la práctica, cuando llueven estocadas, pocos son los valientes que se atreven a exponer su pellejo a una granizada. Por ello normal es que la gura, con natural prudencia, evite cuidadosamente barrios donde sabe que no será bien recibida. Que la piedad y la estima pasan primero por el pellejo propio, y hacer lo contrario no es valentía, sino estupidez.

Aparte de corchetes y alguaciles, la Ronda cuenta con *oficiales de justicia*, los escribanos encargados de levantar acta de las denuncias. Otros cargos son los *comisarios de justicia*, que se encargan de las investigaciones judiciales y los *alguaciles de justicia*, que asumen la autoridad de la Ronda en ausencia de su jefe máximo, el *alférez mayor*.

DETENCIÓN, TORTURA Y JUICIO

Un delincuente puede ser detenido *in fraganti*, es decir, en el mismo lugar del crimen y con las manos en la masa. Mala y buena suerte para él, pues al menos se librará de la tortura... Aunque de eso ya hablaremos.

Pero poco puede hacer la Ronda si el delincuente logra llegar a una iglesia, monasterio o incluso capilla, si en ella se da regularmente el Santísimo Sacramento a gente principal (como la familia real, príncipes de la Iglesia o embajadores). En tales casos el criminal puede acogerse a *sagrado*, solicitar la protección de la Iglesia, y la justicia de los hombres ya no tiene poder sobre él. Bien es cierto que la situación no es permanente: que tarde o



temprano, cursada la pertinente demanda, las autoridades eclesiásticas acceden a que se lleve a tal o cual, pero también lo es que entre dimes y diretes pasa el tiempo y, por mucho que la gura vigile, poco listos tienen que ir los de la carda para no escabullirse antes de que vengan a por ellos...

Otras dos maneras de que un sospecho- so tenga problemas con la justicia son que sea acusado por la *delación* de un miembro de la carda o por una *denuncia* particular.

Una denuncia es cosa seria y, al igual que en el caso de la Inquisición, es trámite que ha de hacerse por escrito y con firma. A no ser que el oficial de justicia considere que la denuncia y las evidencias o sospechas que presenta el denunciante son fantasías sin sentido (se dirigen contra una personalidad, o alguien con grandes influencias) lo normal es que se proceda al arresto del acusado y a una investigación por parte de un alguacil, o de un comisario de justicia si el asunto es de cierta importancia o atañe a gente principal. La investigación varía notablemente si el acusado es noble o no:

- De ser *noble*, aunque sea un mísero hidalgo, se le pondrá bajo arresto domiciliario mientras se aclaran los hechos y se le interrogará sobre éstos, bien entendido que dirá la verdad, pues va contra su honor de bien nacido decir mentira a un representante del Rey.
- De ser *villano*, se le encerrará en los calabozos. Su casa será saqueada en busca de posibles pruebas (y es más que probable que se "pierdan" las cosas de valor y se destroce el resto, que el cuidado que los corchetes no ponen en las casas de los villanos lo guardan por si tienen que registrar las mansiones nobles, en especial cuando está el dueño mirando). El villano será interrogado en los calabozos, pero el verbo no tiene el mismo concepto que con el noble, pues no tiene la prerrogativa de no ser torturado. ¿Y aún se sorprenden de que muchos jaques pretendan ser hidalgos?

La *tortura*, en efecto, es un trámite rutinario en las pesquisas a villanos. Se realiza para obtener una confe-

sión de culpa y los nombres de los cómplices, y es independiente del grado de delito (se puede torturar tanto para que un paje confiese que ha robado un pañuelo como para que un jaque admita ser un asesino). Es evidente que, de ser inocente, Dios le dará presencia

de ánimo para resistir el dolor de la tortura. Por otro lado, si por accidente se le quiebra una pierna o un brazo, será enteramente culpa suya (por no confesar, claro). Que no venga luego con reclamaciones que no corresponden.

Si tras la investigación se demuestra que la denuncia carece de fundamento (sea por ausencia de evidencias o porque éstas contradigan el testimonio de la acusación) el denunciante puede, a su vez, ser acusado de haber prestado *falso testimonio*. Lo cual no es cosa con la que hacer broma, ya que es grave delito a la ley de Dios el mentir y demuestra que escaso honor se tiene. En otras palabras, el denunciante pierde 3 puntos de Honra (véase el apartado correspondiente en el capítulo *La evolución de los personajes*). En caso de ser un villano, que ningún honor posee, se despachará el asunto con un centenar de azotes y una temporada en la cárcel.

Si por el contrario el acusado es declarado *culpable* (porque se encontraron pruebas contra él o simplemente porque confesó con la desinteresada ayuda del verdugo), puede ser condenado a *azotes* y pago de una *multa* (si es delito menor, como perjurio o hurto), a *cárcel* (por impago de impuestos, escándalo o reyerta), a *galeras* (por robo de cierta importancia, bandidaje o agresión a un noble o representante del rey) o a *muerte* (si se trata de asesinato o de traición al rey).

Claro que aún así puede salvarse si tiene suficiente dinero (o amigos influyentes) con los que untar la mano de escribanos y jueces, que no son los sobornos cosa nueva...

LA CÁRCEL

En ella se mezclan los condenados por delitos menores (como pueden ser deudas) con otros presos más peligrosos, para los que la cárcel no es la condena, sino el preámbulo de ésta (es decir, los condenados a galeras o a muerte). Raras son las veces en que los presos son encerrados en celdas aparte, a no



Martín Saldaña, alguacil honesto



ser que sean especialmente peligrosos o importantes para andarlos mezclando con los demás. Si un preso da problemas, con colocarle cadenas y grilletes para que ande menos ligero suele ser suficiente. Después, puede elegir el rincón que quiera (o que le dejen) en la sala común, con los demás. Con todo, nunca se mezclan hombres con mujeres, que aunque muchos son los pecados de esta sociedad, aún no ha llegado a cometerlos todos.

Los presos veteranos o los condenados a muerte, a los que poco importa todo, suelen amedrentar a los recién llegados, pidiéndoles dinero a cambio de no sufrir malos tratos. ¡Ay de aquellos menguados que cedan a sus amenazas, pues pronto se quedarán sin una triste blanca encima! Y aún pueden acabar a la cordobesa, es decir, desnudos. El dinero, y todo lo que se pueda dar como moneda de cambio, es importante en la cárcel, donde la necesidad es mucha y los únicos lujos son los que uno pueda comprar o le proporcionen desde el exterior sus amigos o parientes. Que se reparte un pan negro de apenas 3 libras (1 k y 200 g) para cada tres reclusos y eso, junto con el agua del pozo, es su comida para todo el día. En cualquier cárcel que se precie funcionan una feria (donde se compran y venden las posesiones ganadas con las cartas o hurtadas a los compañeros de infortunio) y una taberna secretas, donde se vende vino de pésima calidad. Ambos "establecimientos" pueden estar regentados por un preso de confianza, pero las más de las veces lo dirigen los propios guardias de la cárcel.

LAS GALERAS

Nunca se condena a nadie a una pena superior a diez "años de gurapas" (galeras), simplemente porque es cosa sabida que ningún ser humano, por muy recio de cuerpo que sea, soporta tanto tiempo tirando del remo. A él son encadenados, y no son soltados, durante toda la travesía. Sentados en el banco duermen, comen, se ensucian... y, por supuesto, reman. Solamente la llegada a puerto proporciona un escaso alivio. Los galeotes son entonces llevados a la cárcel y permanecen allí hasta que son sacados de ella para empezar otra travesía. Si alguno se hace el remolón, todo el remo (tirado por cuatro galeotes) sufrirá la caricia del "arco de pipa" (látigo) hasta que aprendan a coger bien el ritmo. Por ello los galeotes se pelean a gritos cuando llegan los nuevos condenados, en especial si se les ve de aspecto fuerte. Nadie desea un compañero débil o enfermo al lado del remo, pues entonces lo que él no hace han de hacerlo los demás.

El menú de los galeotes se compone de bizcocho, una especie de galleta hecha con harina de salvado, cocida dos veces para evitar que se agusane y tan dura que ha de ser remojada en agua de mar (en ocasiones festivas se permite remojarla en un poco de vino) para poder comerse. De no hacerse así, pronto se

estropearán los dientes. Junto al bizcocho se reparte una sopa de habas con aceite. Por la noche se da una papilla hecha de bizcocho hervido en agua, a la que llaman "mazamorra".

La suciedad en la que viven los galeotes, por supuesto, es espantosa, y las ratas corretean a sus anchas por entre sus piernas. Los castigos por las más mínimas faltas son aún más brutales: a la más pequeña señal de rebeldía o insubordinación se aplican un número determinado de azotes (normalmente cincuenta). Las llagas son lavadas luego con sal y vinagre, para aumentar el castigo. Delitos mayores, como intentar una rebelión, se castigan con la horca o el descuartizamiento entre cuatro galeras.

LA PENA DE MUERTE

Evidentemente, hasta para morir hay clases. A un villano se le puede ahorcar o aplicar garrote, pero a un noble hay que degollarlo como los privilegios mandan, es decir, de izquierda a derecha y por delante, excepto si ha sido traidor al Rey, en cuyo caso se le degüella por detrás. El cadalso ha de estar adornado con telas negras, señal de luto porque muere un principal.

Una ejecución es un espectáculo, y como tal congrega siempre a gran muchedumbre. El reo acude montado en asno o mula, para que no le flaqueen las piernas ante el inevitable lance, acompañado por el fraile que le ha escuchado en confesión y por los corchetes, que no sería el primer avisado que intentara huir a la desesperada. De ser condenado a *garrote*, se le sienta encima del cadalso y el verdugo le pasa alrededor del cuello una cuerda, que atraviesa un agujero practicado en un leño hincado verticalmente en el cadalso: el verdugo da vueltas a la cuerda, estrangulando al reo, mientras murmura la fórmula de rigor: «Dispense vuesa merced, pero hago mi oficio».

Menos popular entre la Justicia es la *horca*, ya que puede dar lugar a accidentes enfadosos que no se dan con el garrote. En este tipo de ejecución se alza un marco de maderos sobre el que se apoya una escalera de mano, suficientemente ancha y fuerte para que puedan subir por ella holgadamente el reo y el verdugo. Éste ajusta el lazo entorno al cuello del reo, y lo empuja fuera de la escalera. Luego, para acelerar la muerte (pues es enfadoso y macabro ver a los condenados patallar a veces durante diez minutos o más) sube un par de peldaños y se deja caer encima de sus hombros, para romperle el cuello con el sobrepeso. (Por eso al verdugo se le llama "jinete de gazzates"). Sin embargo, a veces lo que se rompe es la cuerda y entonces el trabajo es para los corchetes, ya que no falta quien diga entre la muchedumbre que ha sido señal de Dios, que el preso ha sido perdonado y, entre tal tumulto, muy tonto tiene que ser el sentenciado que no aproveche para salir pies para qué os quiero.



MISCELÁNEA DE LA VIDA COTIDIANA

En cuanto a nosotros, fuimos hombres de nuestro siglo; no escogimos nacer y vivir en aquella España, a menudo miserable y a veces magnífica, que nos tocó en suerte; pero fue la nuestra. Y ésa es la infeliz patria -o cómo diablos la llamen ahora- que, me guste o no, llevo en la piel, en los ojos cansados y en la memoria.

(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre)



Miro a través de la ventana de mi celda y contemplo el mundo que me ha sido vedado. Esta monja que esto os escribe, y cuyo nombre no viene al caso, fue en su día María Inés Calderón, de mal nombre "la Calderona", la actriz que enamoró a un rey. A veces, sobre todo en estío, cierro los ojos mientras en el frescor de mi celda busco el consuelo de una siesta y el calor me invade todo el cuerpo, y recuerdo aquellos días, cuando la mosquetería atronaba exigiendo bises al salir yo de las tablas, cuando nuestro Felipe IV me hacía requiebros que llegaron incluso a enfurecer a la reina, acostumbrada por lo demás a los devaneos de su marido... Aquellos días, cuando era libre y feliz, pues desde la más humilde choza había llegado al más lujoso de los palacios.

Pero esos días pasaron, y el porqué no viene al caso explicarlo aquí. Es el humilde cometido de esta pobre monja de clausura mostraros cómo es el cotidiano pasar de este triste siglo a través de los hechos diarios, que de los protagonistas y las grandes cosas de la centuria ya hablarán otros. Nadie mejor que yo para contároslo, ya que he vivido tanto...

DEL COMER Y DEL BEBER

Somos pueblo que practica el ayuno, y no tanto por piedad como por necesidad. Que muchos hidalgos de bolsa escasa se privan de todo, empezando de comer, para que no haya mengua de su honra. Y luego van a misa, para desayunar aunque sea el Cuerpo de Cristo, y roban en los basureros huesos, plumas y mondas, para barrerlos fuera de sus casas con gran ceremonia y parecer así que se han dado un gran banquete...

MODALES Y COSTUMBRES EN LA MESA

A los extranjeros (sobre todo los franceses) les sorprende que los españoles no tengan costumbre de lavarse las manos antes de sentarse a comer. Toda comida, siempre que se pueda, empieza por fruta, y termina con confites y otros dulces a modo de postre. Se cocina con muchas especias y con grasa de cerdo, no con aceite, que

es lo primero cosa tenida de cristianos viejos. Se come con el sombrero puesto, aunque los comensales se descubrirán antes de sentarse, o cuando lo haga el anfitrión, que ocupará el lugar de honor, a la cabecera de la mesa. Salvo entre los cortesanos, que gustan de seguir las modas, no está generalizado el uso del tenedor, como en tierras italianas, que es instrumento tenido por poco viril, y se come con los dedos de la mano. El trinchante ya habrá colocado en el plato las porciones de tamaño adecuado para que no haya que trocearlas. En comidas informales se puede partir la vianda uno mismo, con ayuda de un cuchillo.

Es de muy mala educación rascarse en la mesa, escurpir, refregarse los dientes con el dedo, que para eso ya está el escarbador de dientes, a menudo hecho de metales preciosos y adornado en un extremo, que es cosa de moda llevarlo colgado continuamente del cuello. Cosa que los moralistas critican, pues opinan, con cierta razón que, para ello, bien se pudiera el que hace tanto alarde de su gula colgarse del cuello una cuchara...

En la ciudad la comida fuerte se hace al mediodía. En el campo, en cambio, prefieren hacerla al anochecer, terminadas ya las labores del día.

LAS COMIDAS

El desayuno

Para empezar el día en la Villa y Corte es costumbre desayunarse, nada más levantarse, un vaso de aguardiente con un poco de letuario o naranjada (que no es lo que se imaginan los lectores, sino una confitura hecha a partir de mondas de naranja amarga cocida con miel). Es un buen desayuno, y muy sano, ya que es cosa sabida que el aguardiente disipa la bilis. Los que padecen mala salud o no soportan los ardores del aguardiente de buena mañana, pueden sustituirlo por un vaso tibio de leche de burra parida, recién ordeñada, ya que dicha leche es muy medicinal, o toman un huevo pasado por agua con vino. Tras esta primera colación se suele tomar un poco de torrezno (tocino asado), tan alabado por Lope.

Los que se lo pueden permitir, que no son tantos, gustan de desayunarse con el caro chocolate, bebida novedosa, exótica y exquisita traída de las Indias.

En el campo se desayunan con ajo, que también es muy sano, pues elimina los malos humores. Por desgracia, el hedor que deja en el aliento lo ha proscrito de los ambientes hidalgos, pues es cosa





tenida por villana. Pero en los pueblos, donde no se andan con tantas zarandajas, se empieza el día con unas migas sofritas con manteca de cerdo y ajo, o una hogaza de pan tostado con aceite y ajo frotado.

Los banquetes de los poderosos

Salvo fastos muy especiales, en las mesas de la nobleza no se suelen servir los diez platos diferentes que compiten por el apetito del monarca, pero eso no quiere decir que las mesas de los que pueden permitírselo no estén bien abastecidas. De hecho, a veces lo están más, cuando por motivo de algún fasto especial se tira, literalmente, "la casa por la ventana". El ceremonial borgoñón, traído a la península con Carlos V, exige la presencia de un número variable de platos que se sirven a la vez, ya sea en fuentes o directamente en las ollas en las que se han guisado para mantenerlos calientes. Cada comensal come de aquí y de allá, según su gusto, y se hace servir la cantidad que le dicta su apetito. La comida empieza siempre con aceitunas, almendras o fruta (guindas, limas dulces, melón o ciruelas son los recomendados por los médicos). Se dice que este entrante asienta el estómago y lo atempera de cara al banquete que vendrá después. El protocolo exige que primero se sirvan los "platos ligeros", a menudo acompañados de salsas dulces en las que se mezclan, invariablemente, las especias (ajo, azafrán, pimienta), el azúcar, el vinagre y la canela. De esta forma se sirven los guisos de ave: capones de leche cebados con harina y leche, francolines, codornices; el "conejo emparejado" (veteado con tocino), la carne de cerdo asada o cocida, las albondiguillas de carne o de pescado, mil y un derivados del cerdo (que señala limpieza de sangre). En una segunda vuelta se sirven los pescados, normalmente cocidos en adobo de vinagre, ajo, aceite, romero y laurel, que permite que lleguen sin estropearse hasta

las tierras del interior. A continuación, las carnes hojaldradas, los arteletes (empanadillas de carne) y las almojábanas, tortas de queso cocidas con manteca de cerdo, huevo y azúcar. Por fin, las fuentes de carnero asado y vaca cocida, así como las carnes de caza, de fuerte y recio sabor, y que no han de faltar en ningún banquete que se precie. Para terminar la colación, y como postres, seguro que habrá golosinas como mermeladas, confites, grageas, queso y cerezas.

Detalle curioso que no deja de sorprender al extranjero que visita las Españas es que las fuentes y las ollas llegan a la mesa con las tapaderas aseguradas con candados, que abre ya en la mesa, con mucha ceremonia, el mayordomo. Eso se debe a que, aunque en las cocinas hay criados de

confianza llamados veedores, cuya función es la de controlar a los pinches que por fuerza se han de contratar para tales eventos, (que no

poco trabajo es desollar carneros, desplumar aves, majar especias, batir salsas, cortar leña o fregar pucheros, entre sus muchas funciones) para que esos pícaros no caten de la vianda llevándose los mejores trozos... Pero pinches hay muchos y veedores no tantos, y aherrrojar las fuentes es la única manera de que la vianda llegue intacta a la mesa, sin que ninguno de esos pinches ponga sus manos sucias sobre ella.

A estos convites son muy dados los poderosos, tanto para agasajar a parientes y amigos como para demostrar su mucha riqueza... que a veces no es tanta: tras semejante ágape la familia ha de pasar una temporada comiendo pocamente mientras se recupera del



Angélica de Alquézar, damita perversa

gasto... Claro que saben que serán invitados a otros ágapes semejantes, por parte de aquellos que participaron en su festín y que no pueden quedarse atrás ahora, pueda su hacienda o no permitirse el gasto...

Comer en casa del rico

El plato por excelencia de la cocina del Siglo de Oro es la olla podrida, llamada "la reverenda olla" por Quevedo y la "Princesa de los Guisados" por Calderón. Se trata de un guiso en el que se cuecen carnes (carnero, vaca, gallinas, capones, longaniza, pie de cerdo), legumbres (garbanzos, alubias negras o pintas) y hortalizas (nabos, cebollas, ajos, verduras). No hay una receta exacta de la olla y, de hecho, cada cual la cocina con lo que tiene a mano; el rico con las mejores carnes, el menos pudiente con alimentos más humildes, que luego se verán las mil y una variantes de la olla que entre los humildes se dan. Ya lo dice el refranero: «Vaca y carnero, olla de caballero, pero olla sin carnero, olla de escudero». De ahí la frase «una olla con más vaca que carnero» que aparece en las primeras páginas de *El Quijote*...

La olla se come en tres veces: primero la sopa, luego legumbres y verdura, y finalmente la carne. Por eso se llama plato de "sota, caballo y rey". Otros platos refinados que pueden comerse a diario en casa de buen pasar son carnes asadas o cocidas en salsa, escabeches de ave o pescado, empanadas de carne picada con almendras, capones cebados, turmas (los testículos, tenidos por afrodisíacos) de carnero o toro, cordero o carnero en salsa verde... sin olvidar el "manjar blanco": una golosina hecha con pechugas de pollo deshilachadas, leche, azúcar y harina de arroz, cocida y dejada enfriar.

Comer en casa del pobre

El humilde come lo que puede y lo que le alcanza la bolsa (que nunca es mucho) o la mano (que muchas veces depende de lo ágil que sea). Se consumen, migas, gachas, legumbres (habas, garbanzos, cuando no hay más remedio, lentejas [que pese a ser baratas se consideran dañinas para la salud]), formigos (que son majados de trigo o cebada hervidos con leche), puchero de pobre (triste variante de la olla podrida: un hervido de nabos, berenjenas, repollo, pimientos, garbanzos o habas y tocino o manteca para darle sabor), pescado en salazón (fresco o en adobo está a un precio imposible a no ser que se viva en la costa) y despojos de la carne los sábados, que es el día que los mataderos de la ciudad hacen la matanza, que ya se sabe que las vísceras es mejor consumirlas frescas, pues se estropean rápidamente: sesos, pies, lenguas, bofes, asaduras (hígados), grosura, callos. Con ellos se preparan mondongos (salchichas) y morcillas, así como platos más elaborados como el malcocinado (una olla de despojos, miga de pan y legumbres). Entre semana,

la carne que pasa por los gznates de los pobres es, como mucho, algo de tocino (fresco o frito, llamado entonces torrezno) algún gato (que es plato tradicional en Castilla desde tiempos medievales, pero en esta época ya no se consume con tanta alegría, aunque no conviene comer la cabeza, pues los sesos de gato provocan la locura en quien los consume) y algún que otro perro.¹

Si la necesidad es mucha, se puede uno arrimar a la sopa boba o gallofa de los conventos: el caldo que se reparte por caridad a los mendigos en la puerta de los monasterios. Suele estar formado por las sobras de la comida de los monjes, hervidas junto a mendrugos de pan, un poco de manteca, laurel y pimentón para darle sabor. Sopa muy aguada, no es que tenga mucha sustancia, pero está caliente y templada el cuerpo.

Comer en el campo

En el campo se desayuna ligero y, a media mañana, se mata el hambre con un puñado de aceitunas secas, tasajo de cabra, queso de oveja o algo de tocino o torrezno frío, pues la comida principal, entre los campesinos, es la cena. Además de las mil y una variantes regionales de la ya descrita olla, está el almendrote, un guiso muy sustancioso de carne y queso sazonado con ajo; gazpacho de pastor (perdiz, conejo o liebre asado con manteca de cerdo, y servido sobre una torta de pan sin fermentar); amén de los quebrantos, que no son otra cosa que la carne acecinada de las ovejas que se accidentan y hay que sacrificar. Esos son, sin embargo, platos de días señalados o de campesinos acomodados. Que muchos se han de contentar, un día sí y otro también, con pan negro, ajo, cebolla, cecina, algo de queso y una brizna de bacalao salado, todo ello regado con un par de tragos de vino malo.

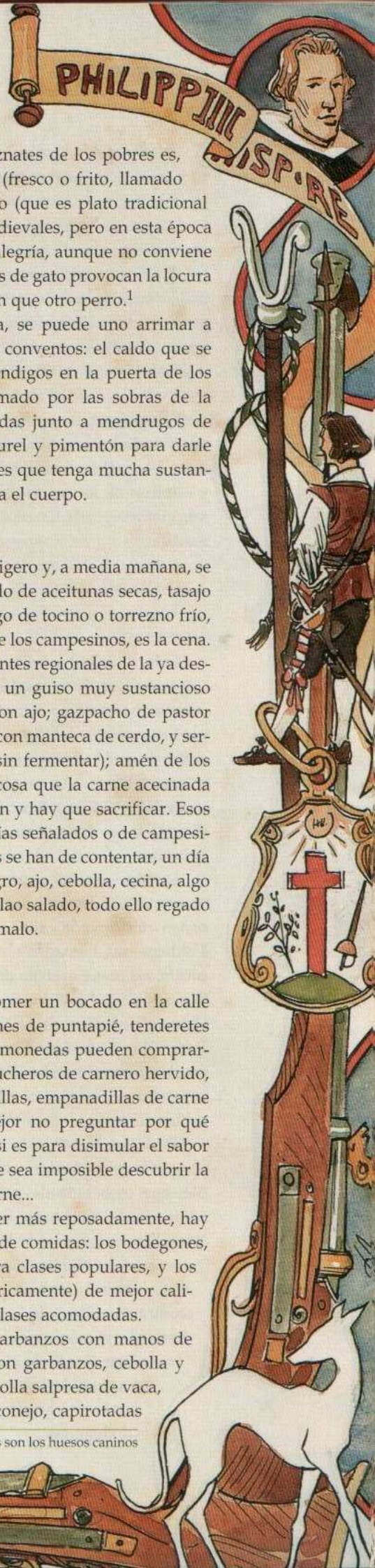
Comer fuera de casa

El paseante que quiera comer un bocado en la calle puede dirigirse a los bodegones de puntapié, tenderetes ambulantes donde por pocas monedas pueden comprarse gran variedad de platos: pucheros de carnero hervido, tocino, callos, buñuelos, morcillas, empanadillas de carne con pimienta... Y es que mejor no preguntar por qué cuece todo con tanta especia, si es para disimular el sabor a pasado y podrido o para que sea imposible descubrir la verdadera naturaleza de la carne...

Para los que quieran comer más reposadamente, hay dos tipos de establecimientos de comidas: los bodegones, que son casas de comida para clases populares, y los figones, de mayor lujo y (teóricamente) de mejor calidad culinaria, donde van las clases acomodadas.

Platos de bodegón son garbanzos con manos de cerdo, uña de vaca (cocida con garbanzos, cebolla y tocino), callos, albondiguillas, olla salpresa de vaca, chanfaina pastoril, cecina de conejo, capirotadas

¹ No se me sorprenda el lector; que, aunque no hay constancia literaria del hecho, sí que la hay arqueológica: numerosos son los huesos caninos rotos que se han encontrado en las excavaciones de los basureros de la época. (N. del A.)





y pepitorias (guisos de carne hechos, respectivamente, con hierbas, ajo y huevo o con vino blanco y pimienta).

Los platos más refinados que se pueden degustar en un figón son el carnero verde (guiso de carnero con perejil, ajos, tocino, yema de huevo y especias, acompañado de zarandajas, es decir, verduras); jigote (pierna de carnero adobada con limones, vino y especias); mirrauste (guiso de carne con almendras, canela, limones y nuez moscada); y, por supuesto, la ya mil veces mencionada olla podrida.

En las ventas que hay en los caminos que enlazan unas ciudades con otras, la comida es, con mucho, bastante peor: guisotes de habas y albondiguillas, pasteles y salpicón de no se sabe qué carne picada con pimienta, sal, vinagre y cebolla, morcilla, queso, quizá alguna ave asada...

LAS BEBIDAS

Los vinos

Caldos los hay de todos los gustos, caros y baratos. Por curiosa normativa, está terminantemente prohibido vender vinos de ambas categorías en la misma taberna, que se dividen así en tabernas populares donde se trasiegan caldos anónimos y las que ofrecen las más selectas añadas al paladar delicado.

De vinos selectos tenemos el recio Mosto de Toro, vino blanco, áspero y reconfortante. También blancos son el vino "ojo de gallo" de La Sagra y el San Martín de Valdeiglesias, llamado "vino del santo", según opinión de muchos el más exquisito de los vinos españoles. También tienen buena fama los vinos de Toledo, de Yepes, de Ocaña y de Lucena. Y no hay que olvidar el más delicado Pedro Ximén de Montilla, vino de reciente creación, ya que la primera cosecha data de 1604, procedente de unas cepas que el tal Pedro, soldado del rey, se trajo de las orillas del Rin.

De vinos bastardos y baratos tenemos el aloeque, un tinto poderoso y estremecedor de color sangre, el agua-pié, que es bebida de pobre por excelencia, ya que se confecciona con el orujo de la uva tras regarlo con agua. Y no hay que fiarse de las picardías de los taberneros, que a veces ofrecen a escondidas un caldo que dicen que es bueno, reservado solamente a clientes selectos, contraviniendo la ley, y que luego resulta ser un vino bastardo y anónimo, vino aguado y sin fuerza al que se le han mezclado clavo, pimienta, jengibre y otras cosas que daría asco mentarlas, y que hacen pasar por bueno gracias a su ancha sonrisa y ensalivado lenguaje.



Todo el mundo bebe, pero es cosa tenida como de gran bellaquería caer rendido por la borrachera. El que muchas "zorras" coja, pronto será tenido por cualquier cosa menos por un hidalgo.

Refrescos y bebidas calientes

El bisabuelo de nuestro rey, Carlos I, trajo de su Flandes natal la costumbre de beber ese líquido dorado y espumoso al que llaman cerveza. Trasegaba 5 litros con cada comida, según dicen en los mentideros. Pero en España no ha prosperado su consumo, pese a que en verano, bien fresca, es ideal para quitar la sed y se vende muy barata a los extranjeros y a los soldados que, habiendo servido en Flandes o el Alemania, se han aficionado a tan extraña bebida.

Se pone de moda en la Villa, cosa natural en verano, el consumo de bebidas enfriadas con nieve, que traen los neveros en sus acémilas desde las altas cumbres de la sierra y que es guardada en pozos para evitar que se deshaga. Con la nieve se enfría el vino y la cerveza y también gran número de refrescos no alcohólicos: la aloja (bebida hecha con agua, miel y especias); la limonada de vino (sí, lo han adivinado, jugo de limón con vino aguado), aguas de canela y de anís (fabricadas a base de macerar esas hierbas aromáticas en ellas), horchata, leche de almendras...

En invierno se pueden tomar el ya mencionado y carísimo chocolate, aunque es costumbre más barata y extendida tomar una buena jarra de hipocrás caliente (vino hervido con miel y especias), bebida sana que se remonta a tiempos medievales. También entona el cuerpo el caldo de gallina con vino, que se toma muy caliente, casi hirviendo.

DEL MEJOR O PEOR VESTIR

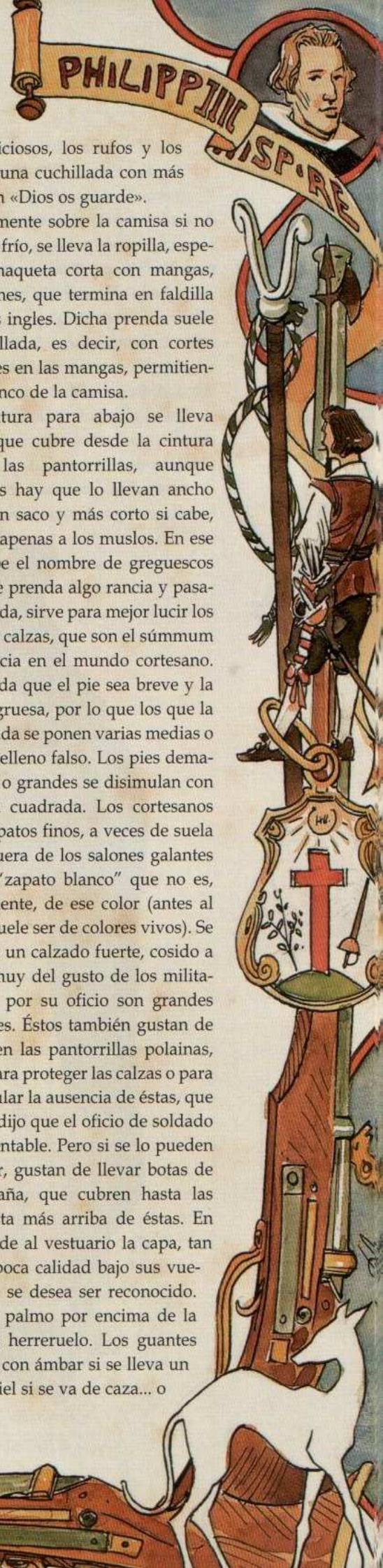
Al igual que en el comer, somos pueblo sobrio en el vestir, no tanto por virtud, sino por necesidad. Que en la sufrida ropilla negra que visten nuestros hidalgos es fácil ocultar las manchas, y más de un jubón con la cruz de Santiago bordada sobre el pecho oculta una camisa con mil y un zurcidos...

En esta sociedad tan jerarquizada, cada cual viste según su condición, ¡y ay del que aparente ser más de lo que es! Que, aunque no sea exactamente delito, es tenido por grande bellaquería.

LA MODA MASCULINA

Ya que empezamos, hagámoslo con cierto orden, de arriba abajo, por lo que lo propio es empezar por la cabeza...

Este cronista plagia, que me ha escrito Quevedo que lo propio dijo él cuando habló de la sociedad...



Poco difieren las ropas de los que viven en la ciudad, que los humildes imitan a sus mayores en lo que pueden. Sin embargo, es fácil reconocer a unos de otros, pues a los nobles están reservadas las telas de calidad, con los que los sastres les confeccionan trajes a medida. Los más humildes han de conformarse con ropas de mercadillo, de segunda o de décima mano, cuando no de muerto. El tono de la ropa tiende al oscuro, que es más sobrio (y más sufrido). Quizá por ello muchos nobles con posibles y fama de galanes gustan de llevar, sobre todo en verano o en fiestas cortesanas, ropas de colores más claros y más vivos.

El sombrero suele ser de estilo chambergó, de ala ancha y color negro o gris, adornado con cintilla de color o con plumas, al estilo militar. Las clases populares llevan gorrilla o bonete de paño, sombrero de paja para el sol o capucha de tela para la lluvia, a veces encerada para hacerla impermeable.

Ha caído en desuso la gorguera, esa pieza blanca escarolada que se llevaba al cuello en tiempos de los dos anteriores Felipes y que tan incómoda se hacía de llevar. El joven rey, con muy buen tino, la prohíbe en 1623 y, desde entonces, sólo la llevan ya algunos hidalgos viejos y rancios, de los que se resisten a los cambios, vengan de donde vengan. La sustituye un cuello de encaje llamado valona, grande y plano, que cae sobre los hombros y que da a quien lo lleva un aire militar.

La camisa se ha de llevar limpia, especialmente el cuello y los puños, pues da razón de la higiene personal. Es sabido que no hace falta bañarse más que unas pocas veces al año, pues el cuerpo se encarga de expulsar los malos humores con el sudor. Cambiarse pues de camisa es suficiente para estar limpio. Por ello los que pueden permitírselo se la cambian diariamente. Sobre la camisa se lleva el jubón, especie de chaleco que puede ser de cuero o piel, sirviendo en tal caso como armadura. De ser así, se le llama *colete* (véase el apartado *Protecciones* en el capítulo *El combate*). Está prohibido llevarlo en poblado, pues se considera avío de guerra, y quien lo lleva señal segura es que planea alguna violencia, aunque en ocasiones las autoridades permiten su uso cuando es cosa sabida que la persona que lo porta tiene muchos enemigos y su vida corre peligro. Sin embargo, con permiso o sin él, pocos son los que se atreven, de noche, a arriesgarse a salir sin él a las calles, que en la

oscuridad hormigean, bulliciosos, los rufos y los ladrones, de los que sueltan una cuchillada con más facilidad que quien musita un «Dios os guarde».

Sobre el jubón, o directamente sobre la camisa si no hace tanto frío, se lleva la ropilla, especie de chaqueta corta con mangas, sin botones, que termina en faldilla sobre las ingles. Dicha prenda suele ir acuchillada, es decir, con cortes triangulares en las mangas, permitiendo ver el blanco de la camisa.

De cintura para abajo se lleva calzón, que cubre desde la cintura hasta las pantorrillas, aunque algunos hay que lo llevan ancho como un saco y más corto si cabe, sin llegar apenas a los muslos. En ese caso, recibe el nombre de greguescos y, aunque prenda algo rancia y pasada de moda, sirve para mejor lucir los tudescos o calzas, que son el *súmmum* de la elegancia en el mundo cortesano. Exige la moda que el pie sea breve y la pantorrilla gruesa, por lo que los que la tienen delgada se ponen varias medias o incluso un relleno falso. Los pies demasiado largos o grandes se disimulan con una puntera cuadrada. Los cortesanos gustan de zapatos finos, a veces de suela de corcho. Fuera de los salones galantes es mejor el «zapato blanco» que no es, paradójicamente, de ese color (antes al contrario, suele ser de colores vivos). Se llama así a un calzado fuerte, cosido a correa, muy del gusto de los militares, que por su oficio son grandes andarines. Éstos también gustan de llevar en las pantorrillas polainas, bien para proteger las calzas o para disimular la ausencia de éstas, que nadie dijo que el oficio de soldado fuera rentable. Pero si se lo pueden permitir, gustan de llevar botas de larga caña, que cubren hasta las

rodillas y, en ocasiones, hasta más arriba de éstas. En caso de que haga frío se añade al vestuario la capa, tan útil para disimular ropa de poca calidad bajo sus vuelos... y para embozarse si no se desea ser reconocido. La capa puede ser corta, un palmo por encima de la rodilla, llamándose entonces *herreruelo*. Los guantes suelen ser de tela perfumada con ámbar si se lleva un traje cortesano, o de gruesa piel si se va de caza... o con ganas de pelea.



Diego de Mendoza, cortesano



El cabello tiende a llevarse largo, con raya en medio. Son muy a la moda los cabellos claros ligeramente rizados, motivo por el cual los que quieren ir de lindos y pisaverdes y no lo tienen de natural se tiñen o decoloran los pelos, o se torturan la cabellera con rulos para hacerse guedejas o copetes. Y con esto matan la raíz del cabello y han de llevar incómoda peluca, hecha con cabello de villano o de muerto, para disimular su rala cabeza. Para finalizar, la barba es cosa tenida por sucia y villana, y lo que se estila es llevar bigote, con o sin perilla. Algunos llegan al extremo, debido a la tiranía de la moda, de llevar el bigote peinado y engomado, mantenido en su sitio, por la noche, gracias a los buenos oficios de una bigotera de tela anudada entorno a la cabeza. Hablando de mostachos, son cosa tenida por de tanta presunción que los clérigos tienen prohibido llevarlos.



Esmeralda Orsini, tapada

LA MODA FEMENINA

Las damas llevan camisola, especie de blusa larga con encajes o volante plisado en el cuello y las mangas. Sobre ésta, el tiránico corsé, que estrecha el talle y sube los pechos, que no deben ser muy grandes, por lo que si se tiene abundancia de estos hay que fajarlos. En las piernas se llevan enaguas, especie de falda interior de tela blanca, con muchos volantes superpuestos unos a otros (llamados pasamanos, a veces hasta quince). Sobre ellas se coloca el guardainfante, llamado así porque disimula las preñeces inoportunas, y que consiste en un armazón de alambre que da a la figura de la mujer un aspecto acampanado y que es francamente incómodo para cruzar las puertas. En las piernas se llevan medias de hilo de seda, sujetas por ligas y lazos en forma de rosetón. Sobre esta compleja fábrica se coloca el vestido, de mangas ligeras y anchas, falda de saya (cerrada) guardapiés (más larga, cuyos bordes rozan el suelo) o saboyana (abierta por delante, mostrando una segunda falda interior de color más claro), y escote generoso para público desagrado de la Iglesia (y secreto regocijo de la mayor parte de los hombres, sean religiosos o no, que Nuestro Señor hizo a los hombres de carne, no de piedra). En los pies se calzan zapatos de terciopelo con suela de cuero o cubiertos, a su vez, por tapines (zuecos) de cuero. También son de mucho uso los chapines, zapatos con varias suelas de corcho (normalmente seis, a veces hasta diez y doce) sujetas por láminas de plata, que aumentan la estatura de quien las lleva². Los chapines solamente pueden ser llevados por mujeres, así que la primera vez en que la hija de un noble los calza suele ser motivo de fiesta y reunión social... También indica, evidentemente, que la moza ya es casadera...

Completa el vestido femenino un manto amplio y oscuro, con el que la mujer puede embozarse, para preservar su intimidad cuando sale a la calle y no desea ser reconocida. Este manto le cubre prácticamente todo el cuerpo, cabeza incluida a la manera morisca, dejando apenas los ojos para ver.

Aparte de manguitos las mujeres llevan, al igual que los hombres, guantes perfumados; y algunas, grandes gafas, no por mala vista, sino porque esas grandes piezas de orfebrería enjoyadas cumplen la función de un antifaz. Son las damas españolas muy amigas de los "brincos" (pendientes) grandes, más que lo que es al uso en el resto de Europa, así como de anillos y alfileres o prendedores con piedras preciosas. No son muy comunes los collares, pero sí los pistolettes, pequeñas pistolas con engarces de metales preciosos y joyas; que, aunque de poco calibre, no por ello dejan de disparar sus buenos plomos de ser preciso...

El cabello se lleva largo, pero recogido en un moño alto, con trenzas y bucles dispuestos hábilmente alrededor, sujetos los cabellos rebeldes hábilmente con redeci-

²¿O es que se pensaban que las plataformas eran un invento de ahora? (N. del A.)

llas para que no se desmorone tanta arquitectura... y para añadir postizos, que cuando falta pelo propio para ir a la moda, hay que usar del ajeno...

Hablando de moda, ésta tiene como ideal de belleza el pelo claro o rubio, así que muchas mujeres se decoloran o tiñen el pelo. La mujer ideal también tiene la tez blanca, las cejas finas, mejillas sonrosadas y labios rojos... Y de todo esto se encargan las mujeres, burlando así lo que la naturaleza dispuso para ellas, como a continuación se verá.

Los afeites

Las mujeres, en su coquetería, gustan de pintarse rostro, hombros, cuello y hasta orejas con cerusa o solimán, sustancias blanquecinas sobre las que se aplican con mucho arte toques de rosa y bermellón. Las mejillas suelen pintarse de escarlata; y los labios, una vez mordidos para hacerlos enrojecer, son cubiertos con una fina capa de cera para hacerlos suaves y brillantes. El perfume, de ámbar o de agua de rosas, suele escanciarlo la criada predilecta de la dama, que bebe sin tragar un buche de la esencia y lo esparce sobre su ama soplando con él entre los dientes.

LA ROPA CAMPESINA

En el campo, es costumbre que la ropa sea de confección propia, de telas de cáñamo y paños pardos. El hombre viste una casaca corta abierta por los costados, llamada "capotillo de dos haldas", y zaragüelles, que son calzones anchos. Complementan su indumentaria unas medias de paño, camisa de estopa y alpargatas o abarcas en los pies. Cuando hace mucho frío se colocan encima un capote con capucha llamado "gallaruza". Las mujeres llevan saya parda, faldas no demasiado largas (es decir, que se les ven los pies, ya que faldas que rozasen el suelo como las de las cortesanas serían cosas poco prácticas en los barrizales) y corpezuelo (una especie de corpiño basto).

EL AMOR Y EL BURLADOR

Decían los paganos que los dioses crearon a hombre y mujer unidos, y que luego los separaron, motivo por el cual ambas mitades, desde entonces, se buscan desesperadamente. Bien pudiera ser, aunque yo, antes comedianta y hoy monja, poco sé de esas cosas. Pero sí sé de atracción, de cortejo, de miradas ardientes, de galanteos y requiebros. Y en verdad no hay hombre sin mujer, ni mujer sin hombre, y el uno necesita de la otra como la otra lo necesita a él, y es una necesidad tanto o más grande como la del agua para el sediento o el pan para el que tiene hambre.

No es ninguna novedad decir que en esta sociedad nuestra tiene el hombre mayor libertad que la mujer, que suele estar recluida en su casa y sale en contadas

ocasiones, siempre acompañada. ¿Cómo, entonces, se relacionan hombres con mujeres? Bien se dice que la necesidad aguza el ingenio, por lo que ahora se verá.

Al igual que si de una montería se tratara, el galán tiene, primero, que "ojar la pieza". Esto puede hacerse en una fiesta o velada que la familia de la bella dé en su casa (por ejemplo, cuando una niña de la casa pasa a ser mujer, calzando por primera vez chapines). Una pareja también puede conocerse en un paseo, que frecuentes son los intercambios de coche a coche de frases ingeniosas entre hombre y mujer, como se verá luego al hablar del paseo propiamente dicho. Puede haber intercambio de miradas ardientes de aposento a aposento en el teatro y visitas de uno a otro en las pausas de la obra. Por último, muchos amores se cuecen bajo el amparo de las iglesias, para escándalo de moralistas y beatos. Pues tanto doncellas como galanes acostumburan a ir a ellas vestidos con sus mejores galas, y las miradas insistentes son aún más ardientes si cabe que en los corrales de comedias, lo que no deja de ser gran pecado, pues se realiza en la casa de Dios.



Aunque resulte increíble, las mujeres españolas son, tras las venecianas y las francesas, las que mayores libertades tienen para desarrollar sus amores. Pues si bien es verdad que la sociedad moralista pone coto a sus impulsos, también lo es que ellas saben por dónde se ha de saltar la cerca. Al contrario que en otros países, donde se aprecia la mujer callada, modesta y sumisa, en España se aprecia el ingenio, y muchos son los que le ríen las gracias a las mujeres, en especial cuando saben responder con habilidad frases de doble o hasta triple sentido. Además, en este país existe la costumbre de las tapadas, las mujeres que se embozan con un manto, de manera que tapan tanto su rostro como su condición, y en compañía de una sirvienta o de otras amigas van de paseo, al teatro o incluso a alguna cita galante. Una tapada puede tener por seguro que su anonimato provocará el interés de los hombres, que no dejarán de lanzarle algún requiebro cuando pase, ya que, aunque pueden estar galanteando a una criadita de cocinas o a una pícara, también pueden estar ante la hija de un marqués, y la incertidumbre los excita sobremedera.





Una vez que el galán ha conseguido saber el nombre de su amada, se inicia el cortejo. El enamorado busca mil y una ocasiones para coincidir con su amada, dejándose ver ante ella como los pichones que abomban el pecho ante las palomas. Una vez ha llamado su atención, intenta hablar con ella, cosa que puede hacerse si se "unta" adecuadamente la mano de la dueña que ha de vigilar por la moralidad de su protegida, o si rondan la ventana de ésta y se lanzan requiebros y propuestas de amor, a veces incluso encendidos versos. Si la dama se siente halagada, hará llegar a su amado una prenda, que puede ser desde un pañuelo hasta una pequeña alhaja. Si, por el contrario, se siente incomodada, le puede llover al gentil galán un jarro de agua fría sobre la cabeza para aplacar sus ardores o pueden salir por la puerta, en tropel, un aluvión de criados con garrotes y bastones, para calentarle las costillas tanto al galán como a sus acompañantes.

Si esta parte ha tenido éxito y el galán es del agrado de su amada, empiezan las citas a escondidas, en las que se demuestra la verdadera naturaleza del cortejante. Pues si éste trae buenas intenciones, tarde o temprano pedirá ser recibido por los padres de la muchacha; y, si a ellos les place, permitirán que visite y aun que corteje oficialmente a la doncella. Así, podrá acompañarla en el paseo y visitarla en la casa, siempre bajo rigurosa vigilancia de alguna criada de confianza, que ya se sabe que el hombre es fuego; y la mujer, estopa...

Si por el contrario el galán trae malas intenciones, o son sus amores ilícitos por estar la dama casada o pretendida por otro, se esforzará en conseguir de su dama el ayuntamiento carnal y luego, posiblemente, hará un "si te he visto no me acuerdo" y la consiguiente chanza en público de la credulidad de la dama y de lo fácil que le ha sido arrebatarle sus favores. A este tipo de galanes sin escrúpulos se los llama "burladores", y algunos llegan a la desfachatez de mandar clavar cuernos en las puertas de las casas de sus víctimas, para hacer mayor fama de su hazaña. La pobre muchacha habrá de retirarse a un convento, y el cabeza de

familia se verá en la obligación de lavar su honra retando al burlador... Trago difícil si se tiene en cuenta que estos desalmados suelen ser diestros con la toledana, ya que cuentan con tal reacción.

También puede ocurrir que, por no tener suficientes honra o escaso patrimonio, los padres de la muchacha no consientan en que el cortejo prosiga. A la pareja de enamorados les queda la opción del rapto, o la fuga. La dama se cita con su enamorado, y ambos huyen y consuman su amor. Luego, una vez roto el virgo, la familia no tiene más remedio que acceder de mala gana a su unión. Claro que tal práctica es treta fija de los burladores citados un poco más arriba, que se apoderan así de la flor de su amada, a la que se apresuran a abandonar una vez obtenido lo que deseaban de ella. Por ello es solución de más compromiso y dice mucho de la nobleza de intenciones del enamorado el que éste, una vez fugado con su amada, la deje en las puertas de un convento, para que se acoja dentro de sus santos muros, mientras él se aloja en una venta vecina. Pasados unos días dan fe de lo hecho a la familia de la muchacha, con lo que se ven la honra y buenas intenciones del galán, ya que si quisiera solamente los favores de la dama bien pudiera haberlos obtenido durante el lance. Con todo, la virtud de la doncella queda en entredicho, y la boda es el único recurso posible para salir de la aventura con la honra de todos intacta.

Hablando de monjas, mención aparte merece el galán de monjas, que gusta de rondar a las hermanas enclaustradas en los locutorios de los conventos. No pasa de ser discreto juego sentimental, románticoide y simplón, en el que se intercambian, como mucho, cartas amorosas y algún que otro beso...

Aunque a veces las cosas pasan a mayores y se producen visitas secretas, y alguna que otra vez se fuerzan clausuras para que las monjas se fuguen con sus amados... Pese a que ello es pecado grave y aun delito muy castigado por la Inquisición.

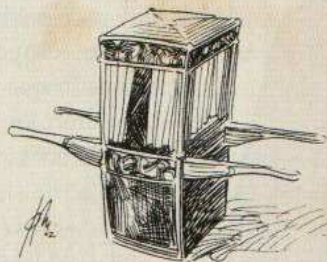


Inés Chacón, dueña

DEL PASEAR Y DEL VIAJAR

Uno de los grandes pasatiempos de los que tienen (o presumen) de buen pasar es el paseo, y perdónenme por el juego de palabras, que apenas queda pasable. Tras haber comido (o haber simulado que se hace, que muchas veces los hidalgos comen honra y cenan apariencias), es gustoso exhibirse por la calle, saludar a iguales o superiores y recibir las atenciones de los inferiores. El paseo es ocasión ideal para hacerse el enconradizo con la dama objeto de amores (como ya se vio) o con el poderoso del que se busca el apadrinamiento para conseguir tal o cual prebenda cortesana. También sirve para hacer vida social, lejos de la morada de uno, sin tener que recibir visitas que quizá vean que el interior de nuestras moradas no está a la altura de lo que el exterior indica...

En este siglo nuestro, el mayor pecado es el de la vanidad. Al igual que los pavos reales, nos exhibimos con el mayor de los boatos y, si bien es cierto que no nos emplumamos el cuerpo (solamente la cabeza), no por eso resultamos menos ridículos.



Pero no se imaginen que el paseo se puede realizar de cualquier modo... En unas calles mal o nada pavimentadas, insufribles por el lodo en invierno y por el polvo en verano, se distingue antes al hidalgo del villano más por el calzado que por el avío. Pues el que se precia de noble ya se cuidará de evitar que sus pies toquen el suelo en demasía, sea yendo a caballo, en carruaje o en silla de manos.

Es la silla de manos un cómodo asiento de madera, mullido con cojines, que lleva listones de madera que enmarcan paredes de tela de vistosos colores, está techado de cuero y cuenta dos andas para que dos sufridos criados la carguen y trasladen a su señor o señora en los trayectos cortos sin que tenga que ensuciarse el calzado. Suelen ir cuatro, que se van turnando para no tener que hacer así paradas y desplazarse con más rapidez. Como detalle curioso, que no dejan de anotar los extranjeros con gran sorpresa, el criado que va delante tiene que ir siempre con la cabeza descubierta, aunque haga frío, llueva o caiga el sol de plano, pues sería irrespetuoso que el lacayo anduviera cubierto delante de su amo.

También suelen encontrarse sillas de mano de alquiler (más sencillas) en calles o plazas principales, llevados por

un par de pícaros que así se ganan el sustento y que, por unas monedas, llevan a hidalgos o damas donde éstos deseen.³

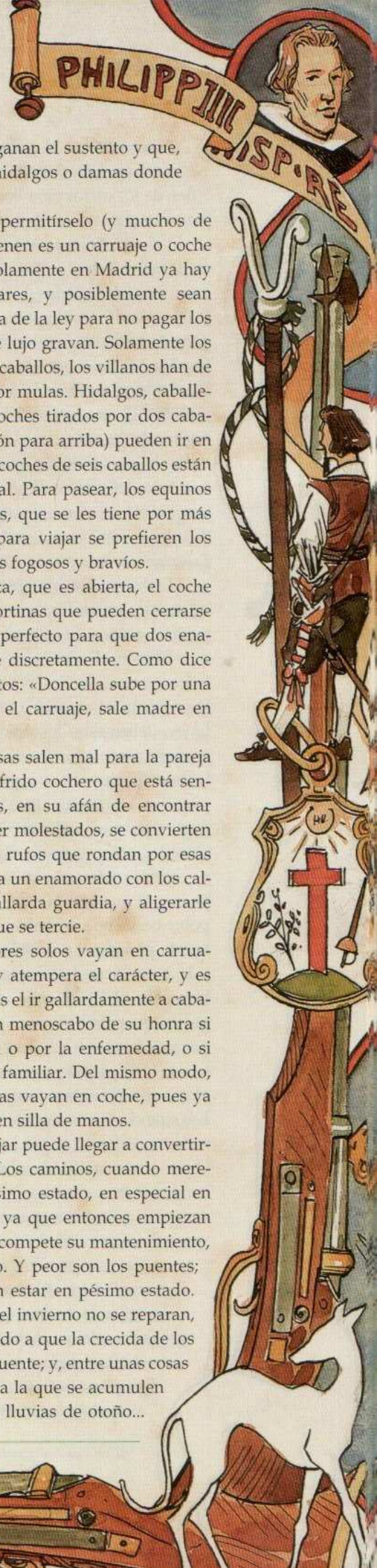
Pero todo el que puede permitírselo (y muchos de los que no pueden) lo que tienen es un carruaje o coche de caballos. Se calcula que solamente en Madrid ya hay novecientos coches particulares, y posiblemente sean más, que no pocos harán burla de la ley para no pagar los impuestos que a tal objeto de lujo gravan. Solamente los nobles pueden ir en coche de caballos, los villanos han de contentarse con los tirados por mulas. Hidalgos, caballeros y damas pueden llevar coches tirados por dos caballos, nobles con título (de barón para arriba) pueden ir en coches de cuatro caballos; los coches de seis caballos están reservados para la familia real. Para pasear, los equinos más apreciados son los bayos, que se les tiene por más pausados. Por el contrario, para viajar se prefieren los negros, que se consideran más fogosos y bravíos.

A diferencia de la carroza, que es abierta, el coche tiene techo y ventanas con cortinas que pueden cerrarse y convertirse así en el lugar perfecto para que dos enamorados puedan encontrarse discretamente. Como dice Quevedo en uno de sus escritos: «Doncella sube por una ventana que, con sólo pasar el carruaje, sale madre en vísperas por la otra».

Claro que, a veces, las cosas salen mal para la pareja de enamorados (y para el sufrido cochero que está sentado sobre el pescante) pues, en su afán de encontrar lugares solitarios donde no ser molestados, se convierten en blanco de las pandillas de rufos que rondan por esas zonas con el fin de encontrar a un enamorado con los calzones bajados, y con poca gallarda guardia, y aligerarle así de su bolsa y de todo lo que se tercie.

Está mal visto que hombres solos vayan en carruaje, que se dice que afemina y atempera el carácter, y es mucho más propio de hidalgos el ir gallardamente a caballo. Sí que pueden hacerlo sin menoscabo de su honra si están excusados por su edad o por la enfermedad, o si acompañan a alguna dama o familiar. Del mismo modo, está mal visto que damas solas vayan en coche, pues ya pueden hacerlo en carroza o en silla de manos.

Si pasear es un placer, viajar puede llegar a convertirse en un auténtico calvario. Los caminos, cuando merecen tal nombre, están en pésimo estado, en especial en las cercanías de los pueblos, ya que entonces empiezan las discusiones sobre a quién compete su mantenimiento, si a la Corona o al municipio. Y peor son los puentes; que, al ser de madera, suelen estar en pésimo estado. Los destrozos de las lluvias del invierno no se reparan, llegada la primavera, por miedo a que la crecida de los ríos destruya nuevamente el puente; y, entre unas cosas y otras, se llega al verano; y, a la que se acumulen nuevas demoras, llegarán las lluvias de otoño...



³ Vamos, que cumplen la función de nuestros taxis de hoy en día. (N. del A.)



Así, hasta que el puente se desploma de puro viejo y estropeado. Por ello muchos comerciantes prescindían de los carros para llevar las mercancías, y prefieren viajar en reatas de mulas.

El viajero que por necesidad o placer debe desplazarse de un extremo a otro de la geografía de las Españas cuenta con dos aliados y un gran ejército de enemigos. Su primer aliado: los caminos reales, que enlazan las principales localidades y que suelen estar en mejor estado que los demás, pues por ellos viajan los correos reales, los embajadores y enviados de la Corona y, si es preciso, los ejércitos. El otro amigo del viajero son las guías de viaje, libritos de apenas 10 por 15 cm donde están detalladas las villas, lugares y ventas que se van encontrando en tal o cual ruta, así como indicaciones para no perderse y consejos para el viaje. Las guías más famosas son el *Repertorio de todos los caminos de España*, de Juan de Villuga, y el *Repertorio de caminos*, de Alonso de Meneses.

El ejército de enemigos del que hemos hablado no son los bandidos —que, aunque los hay, no es peligro inesperado—, sino los venteros y posaderos que jalonan el camino y que son tanto o más ladrones que aquéllos, porque atacan a traición. De entrada, el arancel o tablilla donde, según la ley, deben estar los precios autorizados se encuentra en lugar “visible”, sí... pero normalmente muy alto, casi rozando el techo, para que así ningún “listo” o curioso pueda leerlo. Hay que vigilar el pienso que den a la montura porque, de no vigilar, son capaces de cobrarlo primero y quitárselo al animal después, a la que gira la vista el amo; que, como la pobre bestia no sabe hablar, seguro que no delatará la picardía. La comida suele ser insufrible, y la naturaleza de los platos, sospechosa. Que bien sabe el Diabolo que los venteros dan gato por liebre, pato por pavo, gallo por capón, grajo por palomino y trucha por carpa. Y las raciones, son lo más escasas posibles; que, cuantos más platos se sirvan, tanto más engordará la cuenta. Eso cuando tienen comida, que muchas veces se excusan diciendo que la ley de la tierra prohíbe hacer acumulación de alimentos, y solamente venden (y muy caro) pan y mal vino, teniendo el viajero, si quiere comer, que hacer que le cuezan sus propias provisiones o enviar a los criados a que compren en el poblado o las granjas algo que llevarse a la boca. Y aun habrá que vigilar la cocina, que no todo lo que entra sale, y muchas veces el cocinero hurta del plato su ración o cambia una carne por otra. Respecto a las camas, suelen ser compartidas, tanto por otros via-

jeros como por pulgas y chinches, a no ser que se paguen al precio de alcobas reales.

Los notables viajan en coches de caballos, con séquito de criados y acompañamiento de algún hidalgo armado, para protegerse de ladrones, bandidos y venteros (y no por este orden). Los humildes pueden viajar en galera, nombre con el que se conoce un vehículo con forma de carromato, pero cuatro veces más largo. Tiene seis ruedas y caja ovalada que recuerda el casco de las galeras de mar (de ahí su nombre), cuenta con una cubierta de tela en forma de toldo, y suele ser arrastradas por no menos de 20 mulas. Viajan en ella unas 40 personas, que allí duermen y guisan, como si de una casa ambulante se tratara. Suelen verse en grupo, a veces de hasta diez o doce; pues,

si se produce un accidente y una de las galeras vuelca, harán falta los esfuerzos de muchos para ponerla en pie otra vez y arreglarla. Estas caravanas de galeras se suelen ver por Extremadura y La Mancha; que, al ser zonas llanas y secas, permiten este tipo de transporte, y —al ser parajes por lo demás muy poco poblados— obligan a ir cargados con provisiones, ya que poco es lo que en el camino se encontrarán los viajeros para llevarse a la boca...⁴

LA SALUD Y LA ENFERMEDAD

Lo dice Quevedo, y lo repiten muchos más: que no hay mayor asesino que el que viste holapanda y lleva sortijón, símbolos ambos que solamente pueden llevar los que ejercen de físicos o médicos...

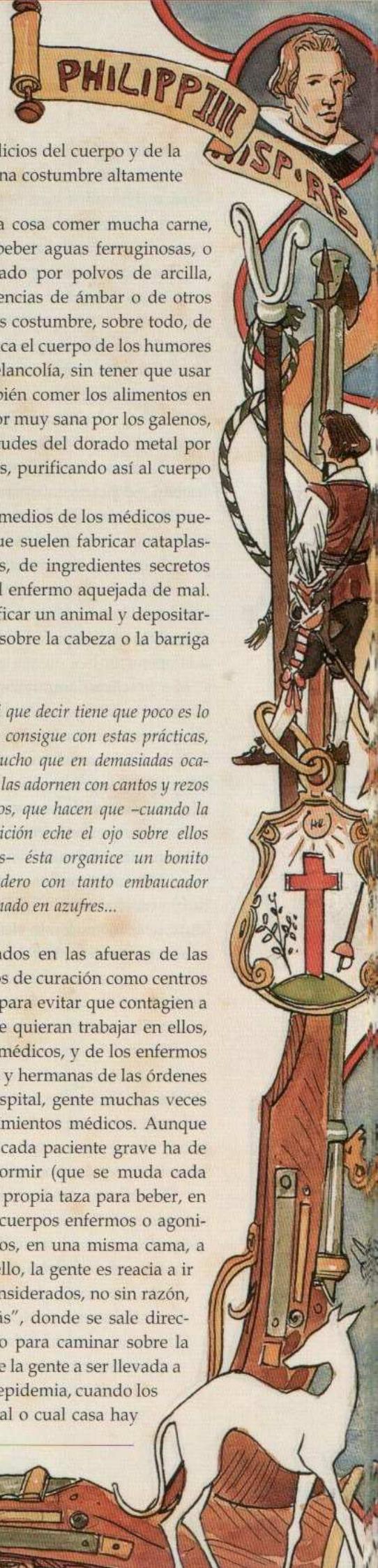
La teoría médica de la época es muy sencilla: del mismo modo que hay cuatro elementos (aire, fuego, tierra y agua) hay cuatro humores en el cuerpo humano, relacionados con éstos: sangre, cólera, melancolía y flema.

Las enfermedades se deben a uno de los siguientes tres



Gregorio Sánchez Bermejo, médico

⁴ Sí, no van desencaminados los que piensen que son los autocares de la época y que cumplen la misma función. (N. del A.)



factores: mezcla desequilibrada de los cuatro humores, cuyos síntomas son malestar general y dolencias menores; descomposición de un humor (que suele provocar dolores de barriga); o destrucción de uno de los cuatro humores anteriores debido al calor (que es fácil de diagnosticar, pues provoca fiebre alta).

Y los remedios son igualmente sencillos: para la mezcla de humores, dieta severa; para la descomposición, una buena purga y que vomite toda la inmundicia que almacena su cuerpo (muchas veces acompañada de una buena lavativa). Y, para la destrucción de un humor, una buena sangría, operación consistente en aplicar un corte en la vena del paciente y dejar que sangre (como su mismo nombre indica).

Muchos médicos consideran que la sangría es la panacea, el remedio de casi todos los males: cura el dolor de cabeza, baja la fiebre, calma la ansiedad y la melancolía de las mujeres. Pues muchas enfermedades se deben a un exceso de sangre. Por ello, muchos barberos están autorizados a practicar sangrías, y se los llama, debido a eso, cirujanos. Se abusa tanto de la sangría que, ya en 1548, los procuradores de Cortes solicitan que, antes de que un cirujano-barbero sangre por tercera vez a un paciente, se le permita a éste comulgar y confesarse, pues muchas posibilidades tiene, ese mismo día, de rendir cuentas con el Altísimo...

Otros físicos, en cambio, gustan de utilizar remedios de botica: aceite de beleño contra el dolor de muelas; tisanas de hierbas como el poleo, el orégano o la hierbaluisa para el malestar del estómago; vino caliente con miel y limón para los resfriados; vino con huevos batidos para estimular el apetito; aceite con manzanilla para curar los cólicos renales... Hay enfermos que prefieren estos métodos a la sangría, por temor a ésta. Otros, en cambio, los consideran remedios de charlatán, y echan de sus casas a los médicos que los proponen.⁵

Como quien evita la ocasión evita el peligro, para no caer enfermo es buena cosa seguir las prácticas higiénicas que recomiendan los galenos:

Hay que huir de los baños calientes, que dejan todo el cuerpo húmedo y abierto a los miasmas de la enfermedad. Como mucho, los baños han de tomarse en frío, ya que así se reduce el remojo, y siempre bajo prescripción facultativa. Nunca jamás hay que dejar que el agua toque la cara, pues perjudica a la vista y deja la piel demasiado blanca en invierno y demasiado oscura en verano. Una toalla perfumada o polvos de olor bastan para eliminar los ácidos del cuerpo. Del mismo modo, el pelo se limpia cepillándolo y frotándolo.

El aire excesivamente puro tampoco es bueno, pues de tan sutil es eficaz transmisor de las enfermedades. Por ello, es buena cosa espeñar los aires demasiado livianos con emanaciones de basuras y de excrementos humanos,

por lo que arrojar los desperdicios del cuerpo y de la comida a la calle no es sino una costumbre altamente salutífera.

Por el contrario, es buena cosa comer mucha carne, que es comida saludable, y beber aguas ferruginosas, o incluso masticar barro formado por polvos de arcilla, esta agua tan saludable y esencias de ámbar o de otros perfumes. El masticar barro es costumbre, sobre todo, de las mujeres, y dicen que purifica el cuerpo de los humores nefastos, y que cura de la melancolía, sin tener que usar la lanceta de la sangría. También comer los alimentos en vajilla de oro es cosa tenida por muy sana por los galenos, pues dicen que las puras virtudes del dorado metal por fuerza pasarán a los alimentos, purificando así al cuerpo enfermo que los consume.

Los que no crean en los remedios de los médicos pueden recurrir a curanderos, que suelen fabricar cataplasmas pestilentes, y asquerosas, de ingredientes secretos que colocan sobre la parte del enfermo aquejada de mal. A veces, lo que hacen es sacrificar un animal y depositarlo, destripado y aún caliente, sobre la cabeza o la barriga de su "paciente".



Ni que decir tiene que poco es lo que se consigue con estas prácticas, por mucho que en demasiadas ocasiones las adornen con cantos y rezos paganos, que hacen que -cuando la Inquisición eche el ojo sobre ellos y ellas- ésta organice un bonito quemadero con tanto embaucador perfumado en azufres...

Los hospitales están situados en las afueras de las ciudades y no son tanto centros de curación como centros donde se aísla a los enfermos para evitar que contagien a los vivos. No hay muchos que quieran trabajar en ellos, ni siquiera los cirujanos o los médicos, y de los enfermos se han de cuidar los hermanos y hermanas de las órdenes religiosas que gestionan el hospital, gente muchas veces con más vocación que conocimientos médicos. Aunque las ordenanzas estipulan que cada paciente grave ha de tener su propia camisa de dormir (que se muda cada semana), su propia cama y su propia taza para beber, en la práctica no es raro que los cuerpos enfermos o agonizantes se amontonen, desnudos, en una misma cama, a veces hasta tres a la vez. Por ello, la gente es reacia a ir a los hospitales, ya que son considerados, no sin razón, lugares del "irás y no volverás", donde se sale directamente para ir bajo tierra, no para caminar sobre la misma. Tanta es la reticencia de la gente a ser llevada a un hospital que -en épocas de epidemia, cuando los vecinos dan aviso de que en tal o cual casa hay

⁵ No me miren así, que la sangría se siguió practicando de manera regular hasta bien entrado el siglo XIX. (N. del A.)



un enfermo- van a ella unos corchetes acompañados de un físico y unos criados en silla de manos. Si el físico determina que la enfermedad es contagiosa, el enfermo es llevado, de grado o a la fuerza, a un hospital, protesten mucho o poco sus familiares o él mismo.

En cirugía se practica con cierto éxito la cesárea, que la Iglesia autoriza y aun apremia, siempre que se realice con mujeres que mueren durante el parto. Desde hace más de cien años la Iglesia autoriza la vivisección de cadáveres humanos para mejor curar a los vivos, y no es raro que, ante una muerte por causas desconocidas, el médico desee abrir el cadáver de su paciente para estudiarlo, excusándose ante la familia que va a embalsamarlo, para que así no huela y se pueda proceder con decoro a su funeral. Se practican operaciones sencillas, como reducción de hernias, desobstrucción del tracto urinario e incluso trepanaciones, en el caso de locura o dolores de cabeza muy frecuentes, ya que es cosa sabida que lo primero está causado por una piedra o tejido duro que se aloja en el cerebro, y lo segundo por un exceso de agua en el mismo. (Lo cierto es que pocos son los pacientes que sobreviven a la operación).

Se practican amputaciones para evitar la muerte en el caso de heridas podridas (gangrenadas) o en el caso de que el miembro haya sido destrozado en el campo de batalla. Es de uso común el cauterio, que consiste en quemar la herida con un hierro candente o aceite hirviendo, para así detener la hemorragia al cerrar los vasos sanguíneos; o para tratar las heridas de bala, que todo el mundo sabe que la pólvora es venenosa para el organismo humano... Sin embargo, los que padecen este remedio suelen sufrir hinchazones e incluso infecciones por la quemadura, y el método está siendo dejado atrás por toda una nueva generación de médicos, que prefieren los vendajes fuertes para cortar el flujo de sangre, a veces empapados en trementina, alcohol, clara de huevo, telarañas u otras sustancias que favorezcan la coagulación.

Sobre el coser o no las heridas hay grande controversia, pues los más grandes médicos de la historia, Ambroise Paré y Teofastro Paracelso, no se pusieron de acuerdo sobre tal hecho. Así que, según el cirujano sea discípulo de uno u otro, suturará la herida o la dejará abierta, aunque siempre limpia.

Del mismo modo, para aliviar los dolores de las operaciones, Paracelso recomienda administrar láudano, pero otros usan un remedio más barato, y más peligroso: infusiones de beleño negro, cuya dosis ha de medirse cuidadosamente, pues a partir de cierta cantidad en lugar del sueño provoca la muerte. Cirujanos más tradicionales prefieren dar vino al paciente, para que se emborrache y se le nuble el entendimiento, o -simplemente- atarlo a una mesa de madera para que no se mueva demasiado durante la operación.

MAESTROS Y ESTUDIANTES

Según un memorial escrito por el propio conde-duque de Olivares (con referencia a cómo educar a Juan José de Austria, hijo bastardo de Felipe IV y de la Calderona) al niño tienen que enseñarle «los rudimentos de la piedad; debe tener buenos conocimientos en la lectura del latín, el francés y el italiano, y alcanzar un alto grado de pericia en esgrima, danza y equitación. Azotarle y criarle bien, sobre todo».

Saltándonos el siempre escabroso tema de los castigos físicos, la enseñanza básica consiste en aprender a leer la letra redonda, a escribir con letra bastarda (es decir, sin las florituras de los escribanos profesionales) y a operar con las cinco reglas (sumar, restar, multiplicar, medio partir y partir por entero). Hay en la villa de Madrid, por citar solamente un ejemplo, unos cincuenta maestros censados, pero seguramente es mayor el número de los que enseñan, bien o mal, nociones básicas de lo anterior a los niños. Entre los humildes, dan clases amigos de los padres con algunas nociones de leer y de escribir y más buena voluntad que vocación para la docencia, o curillas de parroquia o aldea preocupados por la mente de sus feligreses, además de por sus almas. En las casas que se lo pueden permitir, se encarga de ello el secretario del señor, o un poeta que vive en casa bajo el mecenazgo de la familia..

Una vez aprendidas las cinco reglas, el que desee ampliar su formación ha de estudiar los siete artes: Gramática, Lógica, Retórica, Aritmética, Geometría, Astronomía y Música. Una vez dominadas estas disciplinas, podrá entrar en la Universidad, previa superación del examen de acceso, y allí estudiar Leyes, Medicina o Teología.

Solamente pueden acceder a la Universidad los que sean cristianos viejos y que, además, puedan pagarse la estancia en las caras capitales donde se encuentran los centros universitarios. Sin embargo, existe la costumbre de que cada estudiante pueda llevar consigo un criado de su edad, que puede igualmente asistir a clase y examinarse. Así, muchos humildes, a cambio de realizar trabajos serviles, han buscado su fortuna con el ejercicio de las letras, de la religión o de la salud, y alcanzar las más altas cotas.

Al hablar del mundo universitario, sería imperdonable no citar las novatadas que los estudiantes veteranos dispensan a los recién llegados, pues es tradición de honda raigambre. En Alcalá se acostumbra a hacer «la nevada», que consiste en rodear a los novatos y escupirles hasta que tengan todas las ropas llenas de flema. Otras veces los golpean con los libros de texto, los mantean, les arrancan las tapas de los libros o los obligan a hacer el más inofensivo «obispillo», haciéndoles pronunciar un discurso coronados con una mitra de papel.

LIBROS, LIBRERÍAS Y LIBREROS

No se confundan los ilustres lectores al leer lo anterior, que gentes que puedan imitarles, en esta época, lo cierto es que no son tantas.

Buena razón tiene la monja, que leer lo que se dice leer solamente saben hacerlo el Clero, la Nobleza (y no toda), el reducido grupo de los que se tienen por intelectuales (profesores, abogados, escribanos, médicos y algunos pintores), los comerciantes con cierta categoría y mayores aspiraciones, los cuevachuelistas (funcionarios del Estado) y los criados de casa grande y cierta importancia, cuya función es, a veces, leer en voz alta para sus analfabetos amos.

Y es que los libros son un lujo, y un lujo caro. Lo normal es que el que se precie de intelectual no tenga en su biblioteca más de diez.



Francisco de Quevedo y Villegas,
escritor y espía

El que posee veinte o treinta es considerado ya un sabio y un erudito. Casos como los de Lope de Vega o Quevedo, que tienen alrededor de trescientos libros cada

uno, de Velázquez (que a su muerte se le censaron 154 títulos) o de Idiáquez, secretario que fue de Felipe II, que llegó a atesorar casi quinientos, son extremadamente raros. Las grandes bibliotecas de las Españas no llegan a los mil volúmenes, salvo la biblioteca del monasterio del Escorial, la mayor de la península, que además alberga una sección con 900 libros prohibidos incautados por la Inquisición.

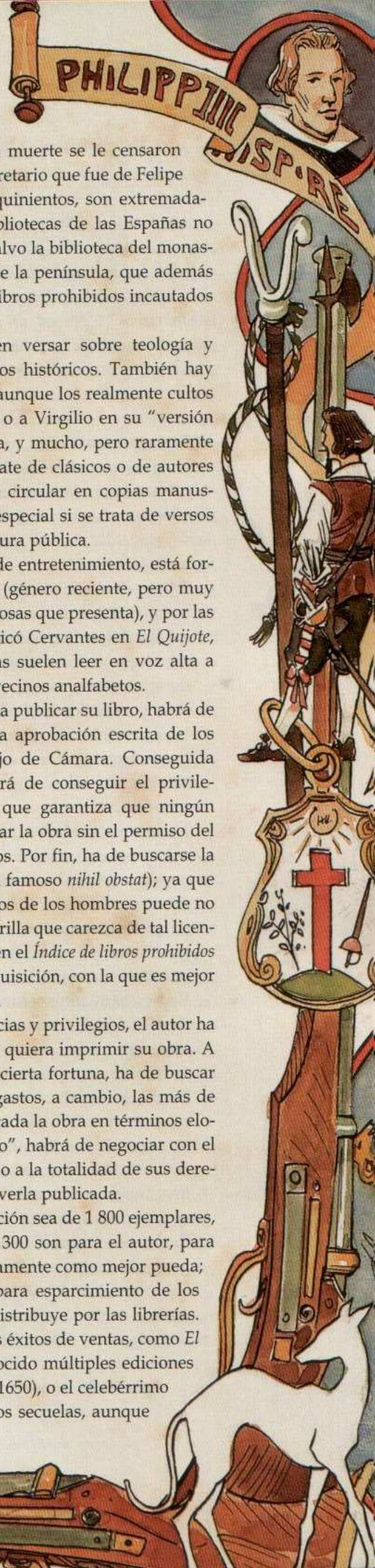
Los libros "serios" suelen versar sobre teología y leyes o sobre gloriosos hechos históricos. También hay traducciones de los clásicos, aunque los realmente cultos se precian de leer a Plutarco o a Virgilio en su "versión original". La poesía se cultiva, y mucho, pero raramente se publica, a no ser que se trate de clásicos o de autores consagrados. Más bien suele circular en copias manuscritas o de boca en boca, en especial si se trata de versos satíricos contra una u otra figura pública.

La literatura "menor", o de entretenimiento, está formada por novelas picarescas (género reciente, pero muy en boga por las situaciones raras que presenta), y por las de caballerías, que tanto criticó Cervantes en *El Quijote*, que los que saben letras suelen leer en voz alta a familiares, amigos y vecinos analfabetos.

Si un escritor desea publicar su libro, habrá de conseguir primero la aprobación escrita de los censores del Consejo de Cámara. Conseguida la aprobación, habrá de conseguir el privilegio de impresión, que garantiza que ningún impresor podrá editar la obra sin el permiso del autor durante diez años. Por fin, ha de buscarse la licencia eclesiástica (el famoso *nihil obstat*); ya que lo que es banal a los ojos de los hombres puede no serlo a los de Dios, y obrilla que carezca de tal licencia puede ser colocada en el *Índice de libros prohibidos* y aun perseguida por la Inquisición, con la que es mejor andarse con pocas bromas.

Una vez reunidas licencias y privilegios, el autor ha de buscar un impresor que quiera imprimir su obra. A no ser que sea hombre de cierta fortuna, ha de buscar un mecenas que costee los gastos, a cambio, las más de las veces, de que le sea dedicada la obra en términos elogiosos. De carecer de "pagano", habrá de negociar con el impresor y renunciar a parte o a la totalidad de sus derechos sobre la obra con tal de verla publicada.

Lo normal es que una edición sea de 1 800 ejemplares, que se reparten como sigue: 300 son para el autor, para que los regale o venda directamente como mejor pueda; 150 han de ir a las Indias, para esparcimiento de los que ahí habitan, el resto se distribuye por las librerías. Algunos libros son auténticos éxitos de ventas, como *El Amadís de Gaula*, que ha conocido múltiples ediciones (en concreto, 18 entre 1508 y 1650), o el celeberrimo *El Quijote*, que cuenta con dos secuelas, aunque una es apócrifa.





SOBRE LAS TABLAS DEL TEATRO

Mil recuerdos vienen a mi memoria: los nervios antes de empezar la obra; los rugidos de la mosquetería; la seda y el oropel de los ropajes, a menudo falsos y recosidos; las envidias ciertas y las amistades falsas; las galanterías de los poderosos; la admiración, en general, del público... Tales son las glorias y penas del mundo de las tablas, un mundo que se me permitió conocer, pero que ya no disfrutaré más.

LOS PÍCAROS COMEDIANTES

Según el comediante, autor y pícaro Agustín de Rojas (que algo sabría de ello), los cómicos se organizan de ocho maneras para representar las obras de teatro. De menor a mayor importancia éstas son: *bululú*, *ñaque*, *gangarilla*, *cambaleo*, *garnacha*, *boxiganga*, *farándula* y *compañía*.

- *Bululú* es el cómico que recita solo las loas o fragmentos de comedias conocidas, ya sea en las calles, haciéndole la competencia a los mendigos; en las ventas, para ganarse el derecho a un plato de sopa y a dormir bajo techado; o en fiestas particulares, a cambio de unas miseras monedas.
- *Ñaque* son dos cómicos, que actúan más o menos como y donde el anterior, pero que suelen improvisar un diálogo ríjoso, un entremés o parte de un acto.
- *Gangarilla* son ya tres o cuatro hombres, con un muchacho imberbe que hace de dama en la actuación. Representan autos y entremeses.
- *Cambaleo* suelen ser cinco hombres y una mujer, a ser posible más o menos joven y guapa, para que cante, baile y enseñe las medias, y anime así a los espectadores. Son ya capaces de representar una comedia completa.
- *Garnacha* son cinco o seis hombres, más una mujer que hace de dama principal y un jovencito que hace de dama secundaria. Ya es un grupo de modesto pasar, que gana suficiente para dormir en posadas y que normalmente disponen de un borriquillo o mula para llevar sus avíos.
- *Boxiganga* son dos mujeres, un muchacho y seis o siete cómicos. Estos grupos ya son capaces de actuar en patios y corrales

alquilados, cobran entrada y trabajan en los circuitos poco importantes.

- *Farándula* es la compañía sin licencia, y en poco o nada se diferencia de la anterior.
- *Compañía*, para finalizar, es aquella farándula que tiene la patente real para ser tal, ya que piensa la Corona (y no le falta razón) que, si no se limita el número de compañías, bajará la calidad de éstas y se abarataría la riqueza de los vestuarios y de los decorados, debido a la competencia entre todas. Así que hay pues doce compañías de teatro, que gozan de subvenciones y contratos con los ayuntamientos, y que pueden actuar en teatros y sitios reales...

... Y varios centenares de farándulas que, a veces, nada tienen que envidiar, ni en calidad de interpretación ni en medios, a las compañías, y que luchan por quedarse con los contratos que éstas no pueden abarcar, o para alcanzar el precioso estatus de compañía si una de ellas se disuelve o pierde calidad. Tanto la farándula como la compañía agrupan ya a un número considerable de personas (alrededor de la treintena, entre los que actúan y los que los acompañan y sirven), llevan consigo un considerable bagaje de vestuario y suelen presentar un repertorio de no menos de cincuenta comedias, para que el cliente elija la que más le agrade ver.

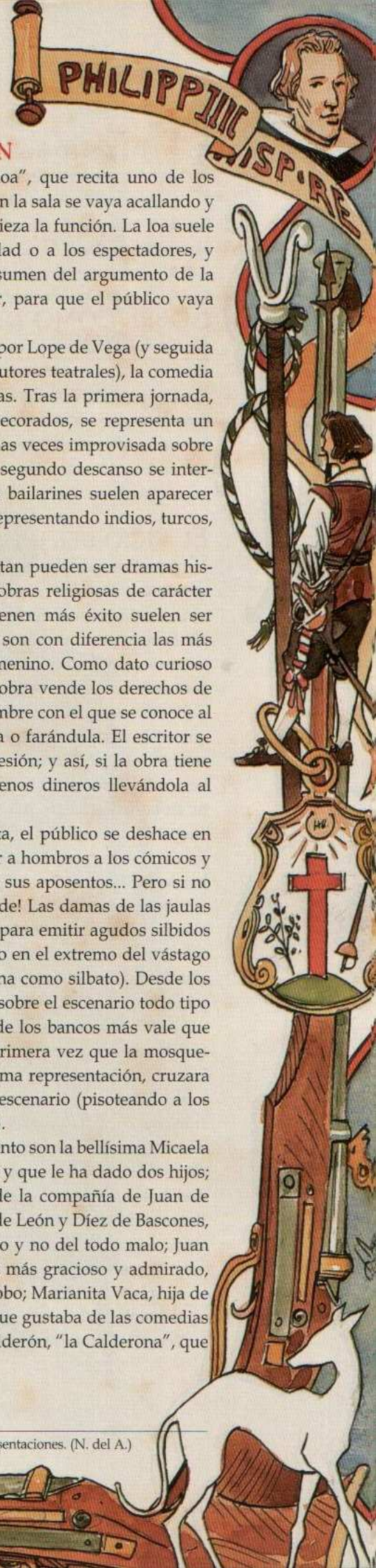
PATIOS, CORRALES Y TEATROS

Las representaciones suelen hacerse en patios interiores de casas de vecinos, o en almacenes (corrales) con o sin techo, que se alquilan a los cómicos cuando están vacíos de mercaderías. Algunos corrales están tan bien situados o se hacen tan famosos que llegan a perder su antigua función de almacén y, con el tiempo, llegarán a ser derribados y reconstruidos ya específicamente para ser teatros. Tal es el caso, en la villa de Madrid, del Corral de la Cruz y el de la Pacheca.⁶

El corral en sí es un patio por el que se accede a través de un zaguán techado, estrecho, donde se vende la entrada. Tres de los cuatro lados del patio tienen tres



Maese Banderas, cómico



pisos de altura, con barandillas, para que se coloque el público. Frente a ellos se encuentra, al fondo, la escena.

Se puede elegir entre una localidad a pie, en el patio (por lo cual a los espectadores que tal plaza ocupan se les llama infantería o mosquetería), o coger una de asiento, que ha de pagarse aparte de la entrada. Las gradas, situadas en los laterales del primer piso, son las más modestas, y los aposentos del segundo piso, especie de palcos con celosías que se pueden abrir o cerrar a voluntad, son los más caros. En teoría están reservados para la nobleza, que así puede solazarse de un espectáculo tenido por vulgar sin menoscabo de su honra, pero en la práctica es lugar de reunión de muchos ardientes amantes y de no pocos burladores con sus víctimas, debido a la intimidad que garantiza la celosía. En el centro de las gradas, frente a la escena, está la cazuela o jaula, un espacio vallado con altas barandillas donde se acomodan las damas; que, por piadosa pragmática, no está bien visto que hombres y mujeres asistan juntos al espectáculo. En el tercer piso están las localidades de desván, que suelen ser ocupadas por gente joven y estudiantes.



Aparte están los asientos reservados: las barandillas, o "tertulia", situadas encima de la cazuela, que son una serie de asientos reservados para la gente del Clero, en teoría para vigilar que se respeten la moral y las buenas costumbres en la obra (aunque muchos van allí, en realidad, para solazarse

del espectáculo como el que más). Y los bancos, que no son más que eso: dos bancos corridos que están reservados para catedráticos, críticos, autores e intelectuales en general, separados del patio por una viga situada a la altura de los hombros, y que recibe el mal nombre de "degolladero".

En la entrada, y dentro del propio recinto, bullen los vendedores de mil y una golosinas: almendras, cañamones, avellanas, nueces, buñuelos recién hechos, manzanas y patatas dulces (boniatos) asadas, hojaldres y pastelones (empanadas) de carne, ciruelas de Génova, moras con leche, cuajadas, requesones, dátiles, naranjas, limas... Todo el mundo tiene prisa por entrar; que, al no estar numerados los asientos, el que antes llega, mejor puesto ocupa. Y los aposentadores se afanan en ir ubicando a la gente, y pelean con los pícaros, que pretenden ocupar un lugar de pago sin pagar nada más que con su descaro e insolencia. Los disturbios y discusiones son frecuentes, por ello siempre hay un alguacil con cuatro corchetes para poner orden si la cosa va a mayores.

LA REPRESENTACIÓN

Esta empieza con una "loa", que recita uno de los actores, para que el tumulto en la sala se vaya acallando y todos se den cuenta que empieza la función. La loa suele contener alabanzas a la ciudad o a los espectadores, y además hace un pequeño resumen del argumento de la obra que se va a representar, para que el público vaya entrando en materia.

Según norma implantada por Lope de Vega (y seguida sin discusión por los demás autores teatrales), la comedia consta de tres actos o jornadas. Tras la primera jornada, y mientras se cambian los decorados, se representa un entremés, pieza cómica muchas veces improvisada sobre sucesos de actualidad. En el segundo descanso se interpreta un baile, en el que los bailarines suelen aparecer vestidos con trajes exóticos, representando indios, turcos, moros, pastores, etc.

Las obras que se representan pueden ser dramas históricos, de capa y espada u obras religiosas de carácter moralizante, pero las que tienen más éxito suelen ser las comedias de enredo, que son con diferencia las más apreciadas por el público femenino. Como dato curioso diremos que el escritor de la obra vende los derechos de representación al "autor", nombre con el que se conoce al director o jefe de la compañía o farándula. El escritor se reserva los derechos de impresión; y así, si la obra tiene éxito, puede ganarse sus buenos dineros llevándola al papel.

Si la obra es buena y gusta, el público se deshace en ovaciones y hasta puede sacar a hombros a los cómicos y escoltarlos de esa guisa hasta sus aposentos... Pero si no les gusta... ¡que Dios los guarde! Las damas de las jaulas usarán las llaves de sus casas para emitir agudos silbidos (ya que éstas tienen un orificio en el extremo del vástago que, si se sopla por él, funciona como silbato). Desde los desvanes empezarán a llover sobre el escenario todo tipo de proyectiles. Y los críticos de los bancos más vale que se aparten, pues no sería la primera vez que la mosquetería, enfurecida por una pésima representación, cruzara el degolladero e invadiera el escenario (pisoteando a los doctos intelectuales a su paso).

Actores famosos del momento son la bellísima Micaela Luján, que es amante de Lope y que le ha dado dos hijos; Jusepa Vaca, primera actriz de la compañía de Juan de Morales, su marido; Melchor de León y Díez de Bascones, un aristócrata metido a cómico y no del todo malo; Juan Rana, posiblemente el cómico más gracioso y admirado, especializado en papeles de bobo; Marianita Vaca, hija de Jusepa, excelente bailarina y que gustaba de las comedias de enredo; y María Inés de Calderón, "la Calderona", que fue amante del rey.

⁶ Luego, Corral del Príncipe; finalmente, Teatro Español, nombre con el que aún se conoce, con más de 400 años de representaciones. (N. del A.)



¡Ay de mí! Bien es cierto que lo fui, para mi desgracia, que los amores reales son como un sueño, y tarde o temprano llega el despertar. Que todo lo que se hace se paga, y no hay delito más grande para el humilde que atreverse a alzar los ojos y mirar arriba.

SOBRE CÓMO DISTRAER LOS OCIOS

Vive el rico en su riqueza y se desespera viendo pasar las horas y los días sin nada provechoso que hacer. Y yo, que vivo entre ocios y rezos, desespero de mis días de pobreza y alegría; pues quien anda atareado ni tiene tiempo de aburrirse, y quien poco se aburre no se siente desgraciado...

EL VICIO DEL JUEGO

Aquellos que deseen tentar a la Fortuna para que aumente o disminuya su hacienda, o simplemente por vicio o solaz esparcimiento, tienen en verdad donde elegir. Si se es persona de calidad, se puede ir a una casa de conversación, lugares distinguidos y regentados por un personaje respetable, a veces el mismo dueño de la casa. Tal es el caso, por ejemplo del poeta culterano Góngora, que en la misma mansión donde vive tiene uno de estos establecimientos, donde se han arruinado no pocas haciendas y mayorazgos. También se juega, evidentemente, en las casas llanas, mientras se espera turno para ésta o aquella ramera, y hay mil y un garitos clandestinos, de mayor o menor pelaje, dentro del incierto mundo de los barrios de la carda...

Pero los madrachos, garitos, leoneras y coimas propiamente dichos (que por tales nombres se conoce por igual a las casas de juego) son, por excelencia, aquellos autorizados por Real Licencia. Suelen concederse a militares, ya sea soldados inválidos distinguidos por sus méritos u oficiales faltos de recursos.

¿Y a qué se juega? Muchas veces no a los dados, que es tenido por cosa baja, sino a las cartas. Éstas han de ser autorizadas, de estanco real, que es ilegal jugar con baraja francesa o catalana. Hay juegos que están prohibidos, aunque no por ello se jueguen menos: son los juegos de puro azar, en los que se apuesta a carta tapada. El andabobos, el parar, los vueltos... Juegos que también se llaman "de estocada", porque de una sola mano pueden dar muerte a la bolsa más rechoncha.

Por el contrario, están permitidos los juegos "de sangrado", en los que se gana o se pierde poco a poco: el hombre, el rentoy, los cientos, el faraón, el siete y llevar, las pintas, los quince y treintas...

IR A MISA

Es obligación inexcusable para todo buen creyente (y no hacer pública ostentación de que uno lo es puede llamar la siempre suspicaz atención del Santo Oficio) ir al menos una vez a la semana a la misa y comulgar la sagrada forma, así como ayunar los viernes y santificar los días festivos. Sin embargo, muchas veces el continente no va parejo con el contenido, y las gentes aprovechan la obligación de la misa para exhibirse y, aún más grave, para galantear, como ya se ha visto. Piensan los poderosos que luego, pagando misas por su alma, todo quedará arreglado. Según la Iglesia, así ha de ser, para escándalo de los predicadores moralistas.

MENTIDEROS

Son los mentideros lugares de reunión donde gustan de compartir noticias y ocios los paseantes. En ellos se reúne gente de toda condición social: hidalgos de ceño fruncido, valentones de mirada adusta, tapadas que apenas muestran un ojo, pícaros chismosos, poetas satíricos, aliviadores del sobaco a la caza de bolsas huérfanas, ceremoniosos frailes de latinajos y sentencias graves, poco sufridos soldados y mendigos pedigüños. Van y vienen los rumores y las noticias como el viento; y se dice, con mucho seso, que antes se enteraba del secreto de Estado el pícaro en el mentidero que el rey en su palacio.

TOROS Y CAÑAS

Las fiestas de toros es costumbre extendida por todas las Españas, aunque es en Madrid donde tienen más fasto y renombre. Se realizan en las plazas, que se cierran y acondicionan con tablados de madera que colocan a toda prisa los carpinteros. Los toros son lanceados por caballeros, que suelen hacerlo como ofrenda amorosa a su dama, al estilo de los torneos de tiempos pretéritos.

Remedo de éstos son los juegos de cañas, en los que los jinetes compiten unos contra otros con lanzas de caña. Compiten de esta guisa dos cuadrillas de jinetes, una vestida a la usanza mora y otra a la cristiana.



María Inés Calderón,
"la Calderona"

EL MUNDO DEL SIGLO DE ORO

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)



Me han dicho que hable del mundo en estos tristes, falsos e hipócritas tiempos nuestros, y en verdad nadie puede hacerlo mejor que yo. Fui bautizada como Catalina de Erauso, hija de hidalgos con más hambres y honra que hacienda, como tantos. Al no tener mis padres suficiente dinero para costearme la dote de un matrimonio ventajoso, e impedirles su honor entregarme en matrimonio a un comerciante tripón, que con sus mal ganados dineros hubiera saneado las arcas familiares al coste de aguarles la sangre, decidieron encerrarme de niña en un convento de clausura para que me pudriera entre rezos y latines. Pero bien pronto supe yo saltar las tapias del convento, del mismo modo que luego supe saltarme las barreras que los hombres imponen a las de mi género. Que solamente con cortarme el pelo, enfajarme los pechos y vestir calzones, he sido pícaro, marino, soldado, duellista pendenciero y mil cosas más. He sido recibida por reyes, emperadores y papas; y, aunque me han exhibido como a un monstruo de feria o un prodigio de la naturaleza, no es menos cierto que he demostrado que se puede ser mujer aventurera en un mundo de hombres.

Pero basta de hablar de mí, que no viene al caso, y ya lo hará el cronista si le apetece cuando corresponda.

LA VILLA Y CORTE

Dicen los teólogos (aunque el italiano Galileo gusta de contradecirlos) que la tierra es el centro del universo. Y que Roma es el centro del mundo, y que en el centro de Roma está el Papa, y que Dios tiene los ojos fijos en él. No entraremos aquí en teologías, pues he recorrido demasiado mundo para suponer que tenga una parte central, y he vivido demasiado para creer que Dios tenga los ojos fijos en una sola cosa. Pero, puestos a situar algo en el centro, nada mejor que hacerlo en la capital del Imperio más grande que el mundo jamás haya conocido...

Según Núñez de Castro, la villa de Madrid tiene cuatrocientas calles, dieciséis plazas, trece parroquias, treinta conventos de religiosos, dieciséis de monjas y veinticuatro hospitales, ermitas y humilladeros¹. Otros proclaman que tiene catorce mil casas; entendiendo como tales las

residencias, apartamentos o pisos en los que vivía una familia, que muchos edificios estaban compartimentados, como en la actualidad. Datos más fiables hablan de 9 500 edificios en 1620.

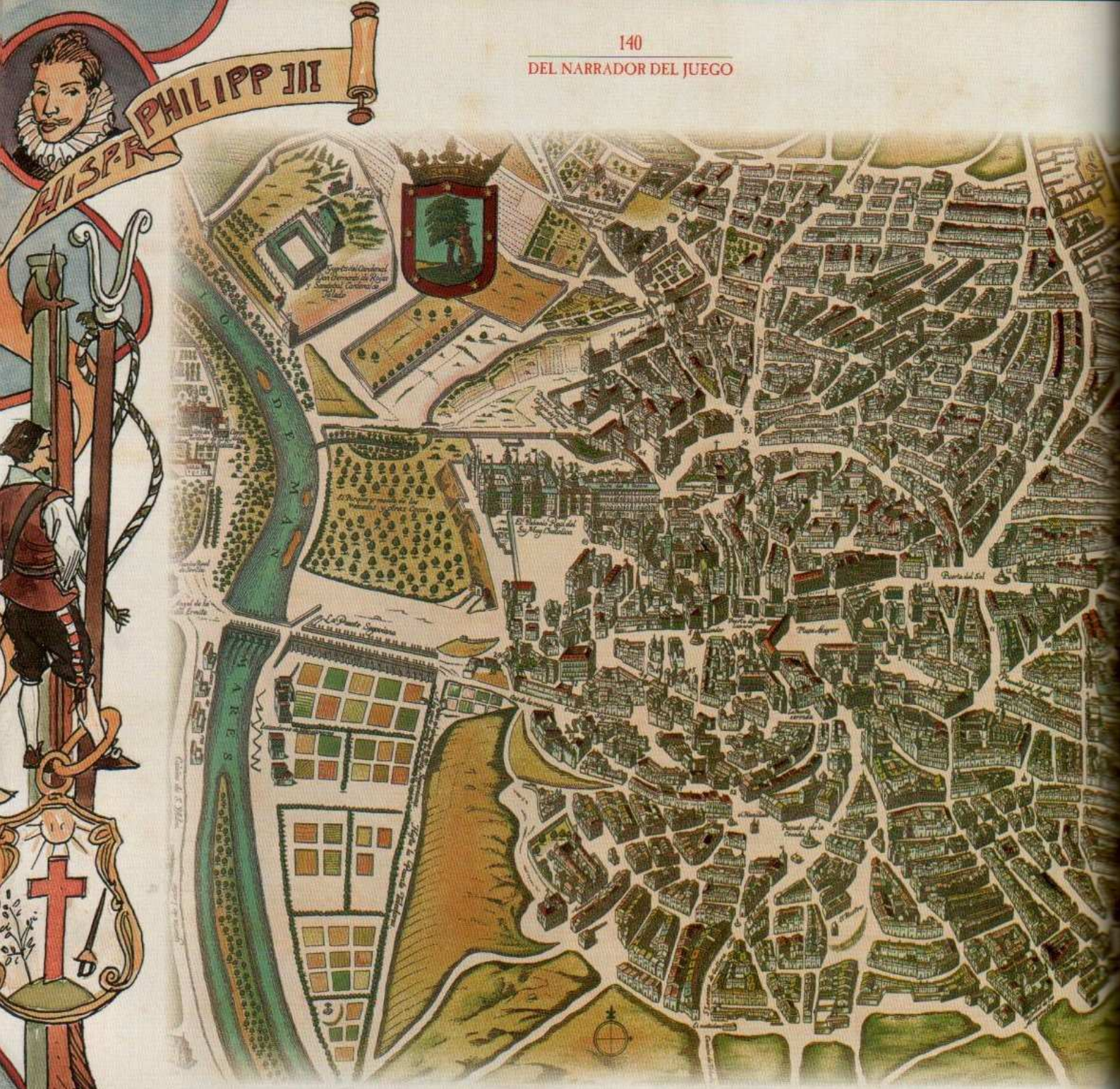
Sea como fuere, viven no menos de 130 000 almas en esta metrópoli (que muchos piadosos predicadores no han dudado en llamar "nueva Babilonia" por los muchos pecados que se cometen en ella), famosa por la pureza de sus aguas, que por sí solas son capaces de calmar el



Gaspar de Guzmán, conde-duque de Olivares

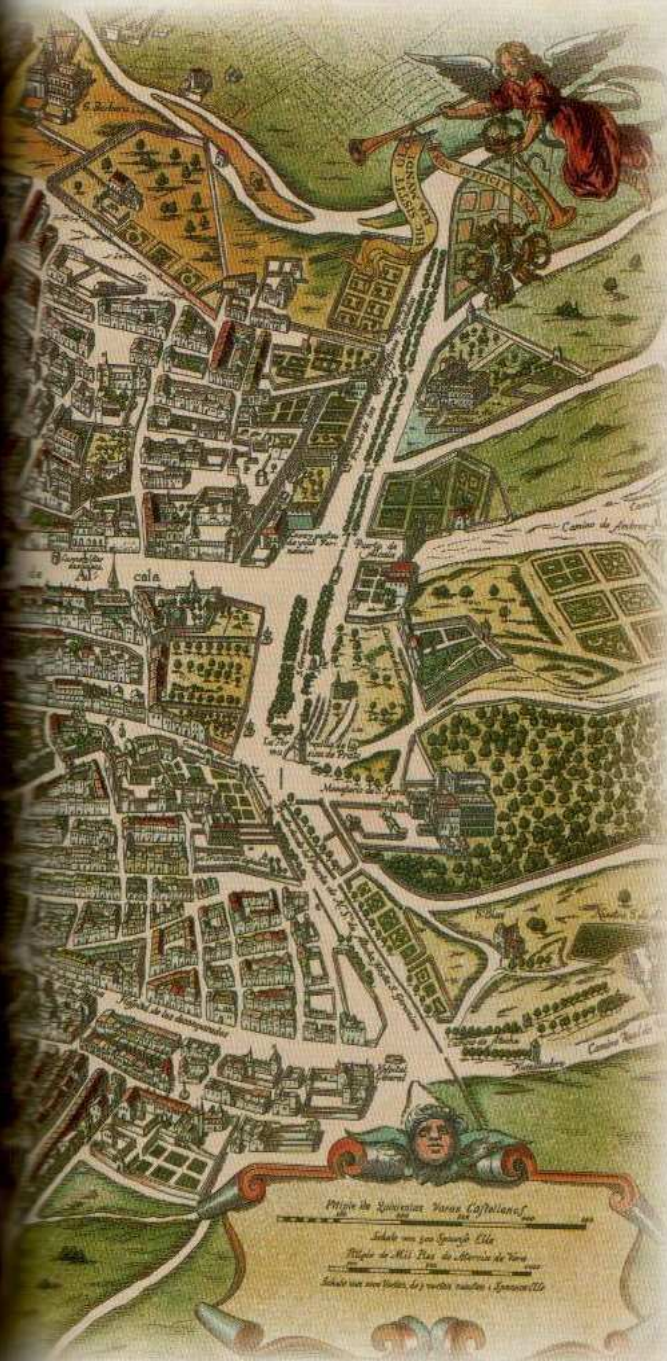
¹ Datos sacados del libro *Sólo Madrid es Corte*, del propio Núñez de Castro, publicado en 1658. Pero los datos son algo exageradillos si hemos de ser absolutamente honrados. (Nota del Autor)





hambre, y por el aire, tan limpio que los muertos huelen mejor que los vivos. Este aire tan sutil es propagador de enfermedades y, para espesarlo y hacerlo más saludable, los madrileños no han dudado en convertir su ciudad en una de las más sucias de Europa. En efecto, los rincones de las calles sirven de basureros y retretes, aunque mucha tiene que ser la necesidad para ir a aliviarse en uno de ellos, que se han visto ratas más grandes que conejos y más fieras que mastines. Como no hay alcantarillado en la Villa (solamente algunos palacios y conventos tienen pozos negros, depósitos subterráneos donde se depositan las aguas residuales), a partir de las once de la noche está autorizado tirar por la ventana las basuras e inmundicias, así como vaciar

las bacinillas de orines y excrementos, al grito de «¡Agua va!», aunque no sea precisamente agua de rosas lo que tiren. Y el desafortunado galán que anda con sus mejores ropas para ir a rondar a su amada, mejor será que se aparte rápido al oír esa voz, o se le “aguará” la fiesta, si se le permite la expresión. Las ciudades de Europa no son precisamente limpias, pero todos los viajeros, sea por envidia o por simple desesperación, coinciden en que Madrid es absolutamente insufrible, sobre todo en verano. Hasta tal punto que Girolamo Magagnati, mediocre poeta que forma parte de la embajada del duque de Módena en la Villa, ha compuesto un poema sobre Madrid que tiene el rotundo nombre de *La Merdeira*. No creo que necesite traducción.



LAS CALLES

Las calles principales son anchas y tienen a los lados una estrecha fila de losas sin labrar, a modo de acera. Y menos mal, pues las calzadas están empedradas con guijarros de pedernal puntiagudo, muy incómodo para el que ha de recorrerlas a pie. Por desgracia, estas calzadas suelen estar tan llenas de barro en invierno que, a veces, los carros se atascan en el lodo. En verano la cosa no es mucho mejor, que el barro se convierte en polvo y, si no sopla el viento de la sierra, se convierte en una especie de bruma, espesa e irrespirable, sobre la que reverbera el pesado sol del mediodía castellano. Las calles secundarias son mucho peores, ya que aparte de ser auténticos estercoleros, como ya se ha dicho, son estrechas y tortuosas,

sin terraplenes para aliviar los desniveles, con lo que bajar por una calle empinada da una sensación muy similar a hacerlo por una torrentera o cauce de río de montaña, en especial en invierno. Y es que ya lo dice el refrán: «Para nieblas, para cuestas y para lodos, Madrid».

De noche, la situación es mucho peor. Además del peligro de ser regado por las inmundicias que llueven de las ventanas, está el hecho de que la única iluminación que se encuentra en las calles es, de cuando en cuando, algún farolillo o candela encendidos ante la imagen de una virgen o santo empotrada en una hornacina en la fachada de una casa, costumbre por suerte muy extendida, aunque triste y escasa es la luz que dan. Con lo que las posibilidades, no ya de caer presa de unos salteadores, sino de tropezar y caer sobre un charco de "lodo", son numerosas. Por ello, los que se lo pueden permitir se hacen preceder por un criado con un farol encendido, que vaya iluminando el camino.

Los diferentes edificios que forman las calles, por supuesto, no están numerados. Si se es amigo de la casa, ya se sabrá éste o aquél detalle en la fachada que permitirán reconocerla. Si se viene con bien, en la calle cualquiera le dará la razón. Pero si se viene de noche o por malas... Bueno, tampoco hay que dar facilidades a la gente de la carda... ¿no?

LAS CASAS

Sorprende al viajero la gran cantidad de casas bajas, de una sola planta, que hay en la capital del Imperio. La costumbre de construir así se debe a la picardía de los madrileños, ya que los edificios de más de una planta están obligados, por ley llamada Regalía de Aposento a hospedar gratuitamente a los funcionarios de la Corte; que, con la impunidad que les concede su cargo, hacen uso y abuso de la hospitalidad forzosa de que son objeto. Por ello se conoce a las casas bajas con el nombre de "casas a la malicia", ya que están construidas con burla a la ley, y se calcula que suman más de dos tercios del total de edificios de viviendas que tiene Madrid. Esta costumbre provoca que el suelo edificable sea muy caro y los alquileres altísimos. La gente ha de vivir donde pueda, sea en miserables buhardillas llenas de goteras, en las que apenas se puede andar erguido, sea en "cuevas", nombre que reciben los sótanos convertidos en vivienda. Tal costumbre madrileña provoca no poca sorpresa, y aun desprecio, en el visitante, por ser novedad que no se practica en otras regiones del globo. Por el contrario, en los viejos caserones de la antigua nobleza, ruinosos y semiabandonados, se hacinan las gentes, a veces hasta una familia por cada habitación. Y la convivencia no siempre es fácil, que ya lo dice Tirso de Molina en *La celosa de sí misma*: «Aquí en una casa tal vez / suelen vivir ocho o diez / vecinos como yo vi /





y pasarse todo un año / sin hablarse ni saber / unos de otros...».

Por fuera, las casas son de aspecto mediocre, de adobe recubierto con ladrillo. Solamente son de piedra los cimientos y alguna balconada o arco en las casas nobles (en ocasiones, si se es familia realmente principal, toda la fachada). Las ventanas son pequeñas, casi siempre guardadas con rejas de hierro. En cambio, muy pocas tienen cristales, que es lujo caro; siendo éstos sustituidos por hojas de pergamino, que tamizan la luz dejando la estancia, en el mejor de los casos, en una suave penumbra.

En el interior de los palacios (aunque casi sería mejor decir "caserones") de los poderosos la situación cambia. Aunque está de moda la sobriedad, ésta no está reñida con el buen gusto: muebles de primera calidad, espejos, alfombras y tapices para aliviar el frío invierno madrileño y, sobre todo, cuadros. Pues al ser nuestro Felipe IV gran coleccionista de obras de arte, en especial pinturas, la nobleza y hasta la burguesía que se lo puede permitir lo imitan.

PASEANDO POR LA VILLA

Lugar digno de ver para el extranjero curioso es, para empezar bien, el Alcázar Real, residencia de la monarquía. En origen era una fortaleza árabe, a la que los diferentes reyes cristianos fueron añadiendo cambios, sobre todo Carlos I y su hijo Felipe II. Es un edificio macizo, rectangular, con dos patios interiores a la manera castellana, es decir, bordeados de columnas y rodeados de habitaciones y salas, llamados "Patio del Rey" y "Patio de la Reina". Las habitaciones que rodean el primero se usan como residencia de la familia real. La zona del Patio de la Reina, en cambio, está destinada a fines administrativos: allí tienen sus despachos y secretarías los diferentes consejos del reino, y en sus semisótanos se afanan los secretarios y burócratas, llamados con propiedad "cuevachuelistas", pues en míseros recintos subterráneos trabajan.

Es un edificio sombrío, al que la sucesivas reformas han llenado de rincones y recovecos, escaleras en desuso, puertas escondidas tras los tapices e incluso de pasillos desconocidos por los que más. Según rumor muy extendido está encantado por duendes y fantasmas, y en verdad, como todo edificio viejo que se precie, abundan en él los crujidos, los ruidos extraños y los silbidos del viento, pero que más de un crédulo criado toma por suspiros de almas en pena.²

La calle más ancha de la Villa se llama, con propiedad, Calle Mayor. Por ella gustan de pasear los nobles con sus coches de caballos, para ver y ser vistos, y los mejores comercios se encuentran allí: joyeros, pañeros, sederos, zapateros... En general, artículos de lujo, solamente al alcance de las escasas bolsas que estén lo bastante llenas para permitirse tal

sangría. En la Calle Mayor hay también la mejor y más famosa mancebía de Madrid, la de la Solera, berreadero no precisamente barato, y discúlpennme las damas. Para los que quieran distraer sus ocios de manera menos pecaminosa, cercano está el Convento de San Felipe el Real, en cuyas gradas se encuentra el mentidero más popular de la Villa, muy frecuentado por soldados. Aunque hay otros dos (el mentidero de los cómicos en la calle Atocha y el de las Losas de Palacio, frente al Alcázar, favorito de los cuevachuelistas y donde se habla, sobre todo, de política), el de San Felipe es, con mucho, el mayor de los tres.

En la Calle Mayor, en especial en las cercanías del Alcázar, se encuentran numerosos palacios, pues los nobles se apiñan entorno a la cercanía del rey como lebreles que gimotean para llamar la atención de su amo. El mayor entre ellos quizá sea el Palacio del duque de Uceda, adosado al Convento del Sacramento, de las monjas bernardas cistercienses.

Cercana está la Plaza Mayor, gran plaza porticada, auténtico corazón de la Villa. Se trata de un gran espacio de 120 m por 100 (bueno, en realidad 94), rodeado de edificios de seis pisos de ladrillo rojo. Es una plaza dedicada exclusivamente a la vida ciudadana: bajo sus soportales está situado el mercado los días corrientes y, en la plaza, se celebran mil y un espectáculos populares los días festivos, desde lanceo de toros hasta juego de cañas, pasando por ejecuciones o autos de fe.

Otra plaza que conviene recordar, aunque no es con mucho tan importante como la anterior, es la Plaza de los Herradores, ya que allí se reúnen los desocupados, tanto pícaros como honrados, y es por lo tanto lugar obligado de paso para todo aquel que desee contratar un criado. En esa plaza también se pueden alquilar sillas de manos, e incluso carruajes o coches.

De edificios piadosos cabe destacar la Capilla del Obispo, llamada así no porque la Villa sea sede episcopal (que no lo es, pues depende del obispo de Toledo), sino por el prelado de Plasencia don Gutierre de Vargas, que mandó edificar una capilla para albergar el cuerpo incorrupto de San Isidro, patrón de la villa de Madrid. Pero no busquen el cuerpo milagrero del santo en ella, pues fue llevado en 1544 a la iglesia de San Andrés, su sepultura desde tiempos medievales, que se encuentra muy cercana a la anterior. Se quiere construir (y de hecho, en 1622 ya se han puesto los cimientos) una iglesia dedicada a San Isidro, que se alzará en la calle Toledo. Se tratará de un templo de jesuitas, inspirado en el templo madre de la orden, el Gesù, que está en Roma. Se encarga de las obras el arquitecto Pedro Sánchez, pero bien es verdad que éstas avanzan muy lentamente...

Los madrileños, como ya se ha dicho, son amigos del paseo, tanto para ver como para ser vistos. En invierno se rúa por la calle Mayor, pero en verano el calor y el

² El palacio de los Austrias fue destruido por un incendio en 1774, así que tendrán que fiarse de mi palabra. (N. del A.)

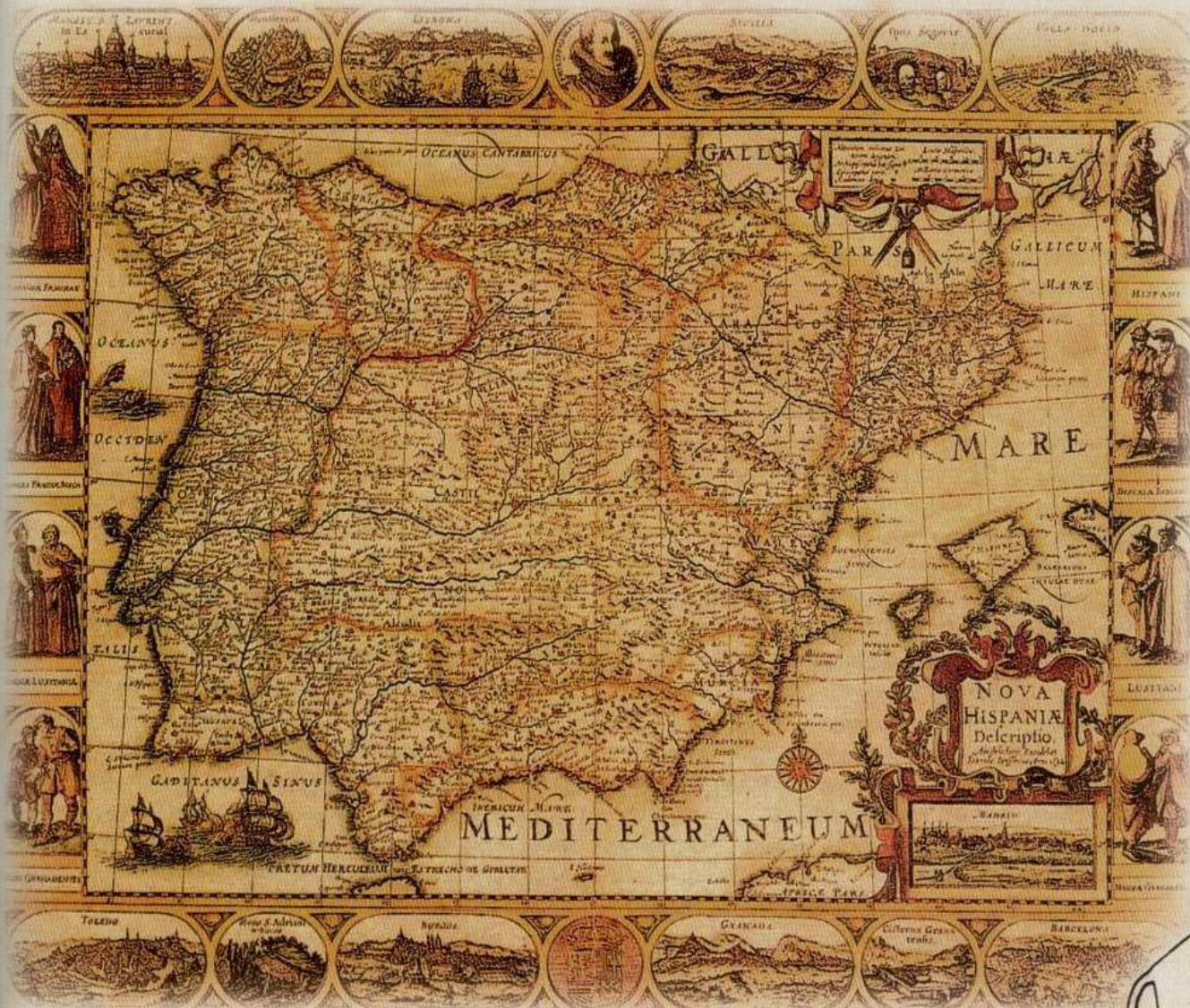
polvo hace preferir ir a lugares más despejados: el Paseo del Prado, espesa alameda que tiene un estanque de quinientos pies de largo donde a veces se realizan representaciones navales; la Fuente del Acero, al otro lado del Manzanares, manantial cuyas aguas curan la melancolía en las mujeres. También es no poco frecuentada la Huerta de Juan Fernández, junto al prado de Recoletos, buen lugar para fiestas campestres, meriendas y bailes populares. Estos lugares solitarios y umbríos, además de para realizar el ocio solaz del paseo, son excelentes para citas galantes de amados... y para limpiar honras manchadas, pues es fácil, de noche, encontrar en ellos un lugar discreto donde realizar duelos.

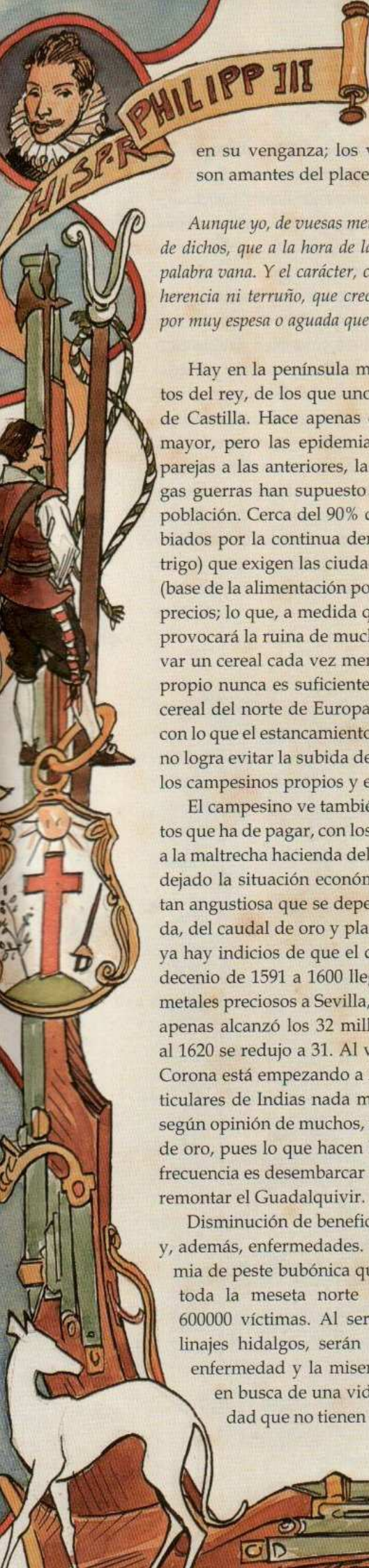
LAS ESPAÑAS

Es más propio en estos días hablar de "Espanías", en plural, pues esa corona que sobre la sien de Felipe II terminó uniendo toda la península española (el viejo sueño de la Hispania romana que tan febrilmente buscaron sus bisabuelos Fernando e

Isabel) hoy apenas sujeta una Castilla agotada, un Portugal receloso y levantisco, un Aragón y Cataluña celosos de sus derechos y una Andalucía en manos de nobles codiciosos. ¡Pobre España, que de la grandeza apenas si te queda el nombre y el orgullo del ayer!

Y es que ya lo dice el refranero, que todos somos hijos de nuestro padre y nuestra madre, y en poco nos parecemos unos de otros. Así, es cosa bien sabida que los castellanos son gente austera, hospitalaria y generosa, pero también altiva y orgullosa; los portugueses son arrogantes, corteses y valerosos; los andaluces locuaces, ingeniosos y fogosos en el amor; manchegos y extremeños toscos, pero valientes y bravos como pocos; los gallegos primitivos, tacaños e indiscretos; montañeses (cántabros) y asturianos suelen ser muy pobres, pero de linaje hidalgo; igualmente los vizcaínos son de noble linaje, sencillos y discretos; los aragoneses son testarudos, celosos y violentos; los catalanes, firmes en su amistad e implacables





en su venganza; los valencianos, ya para terminar, son amantes del placer, ligeros y volubles...

Aunque yo, de vuestas mercedes, poco fiaría de este conjunto de dichos, que a la hora de la verdad el hombre es hombre, no palabra vana. Y el carácter, como el cuajo, no siempre viene de herencia ni terruño, que crece en las entrañas de uno mismo, por muy espesa o aguada que sea su sangre...

Hay en la península más de ocho millones de súbditos del rey, de los que unos cinco pertenecen a la corona de Castilla. Hace apenas cincuenta años el número era mayor, pero las epidemias, las hambrunas que vienen parejas a las anteriores, la emigración a Indias y las largas guerras han supuesto una sangría constante para la población. Cerca del 90% de ella viven en el campo, agobiados por la continua demanda de cereales (sobre todo trigo) que exigen las ciudades. Para que el precio del pan (base de la alimentación popular) no suba, se bloquean los precios; lo que, a medida que la inflación vaya creciendo, provocará la ruina de muchos, ante la obligación de cultivar un cereal cada vez menos rentable. Con todo, el trigo propio nunca es suficiente, y cada año ha de importarse cereal del norte de Europa a precios cada vez más caros, con lo que el estancamiento del precio del trigo "nacional" no logra evitar la subida del pan, solamente empobrecer a los campesinos propios y enriquecer a los foráneos...

El campesino ve también cómo aumentan los impuestos que ha de pagar, con los que la Corona intenta engañar a la maltrecha hacienda del país. Los continuos gastos han dejado la situación económica de la Corona en situación tan angustiosa que se depende, cada vez en mayor medida, del caudal de oro y plata que llega de las Américas. Y ya hay indicios de que el caudal se está secando: si en el decenio de 1591 a 1600 llegaron 40 millones de libras de metales preciosos a Sevilla, en el decenio siguiente la cifra apenas alcanzó los 32 millones, y en el decenio de 1610 al 1620 se redujo a 31. Al ver que se seca el manantial, la Corona está empezando a incautar los tesoros de los particulares de Indias nada más llegan a Sevilla. Y con ello, según opinión de muchos, matará la gallina de los huevos de oro, pues lo que hacen las gentes cada vez con mayor frecuencia es desembarcar el oro de contrabando antes de remontar el Guadalquivir.

Disminución de beneficios, aumento de los impuestos y, además, enfermedades. De 1596 hasta 1602 una epidemia de peste bubónica que nace en Santander recorrerá toda la meseta norte de la península, cobrándose 600000 víctimas. Al ser el norte cuna de numerosos linajes hidalgos, serán legión los que, al huir de la enfermedad y la miseria, se dirigirán a las ciudades en busca de una vida mejor; ya que, si bien es verdad que no tienen dinero, sí que lo es que pueden

presumir de un linaje más o menos limpio, que ya es mucho en esta sociedad nuestra.

Claro que no se puede decir que la vida en las ciudades sea mucho más sencilla. Para ser alguien se ha de ser hidalgo, y el hidalgo no puede trabajar. Así que, o se alista como soldado, o parte en busca de fortuna a las Indias, se queda remoloneando por la ciudad, viviendo de poco más que de su honra (como ya se ha hablado extensamente en otros lugares) a la espera de algún cargo o prebenda. Y claro, son legión los que -en busca de una vida más fácil, y sin arrestos para cruzar la mar oceánica o irse a Flandes- viven de su ingenio y de la compasión ajena: muchos que vienen del campo terminan como mendigos, como pícaros o como las dos cosas.

El que, sin ínfulas de nobleza en la sangre, quiere trabajar, tampoco lo tiene muy fácil. La inflación ha disparado los salarios, pero como llega más o menos regularmente plata de las Indias, resulta más cómodo importar los productos necesarios que manufacturarlos. Los gremios, en especial los importantes, se convierten poco a poco en mercaderes, creando una sociedad cada vez más dependiente del exterior... y provocando que la fuga de capital aumente. Por ello, los gremios se cierran en banda, y entrar en uno de ellos no es precisamente fácil, y hasta los hay que exigen limpieza de sangre, como en otro sitio se ha dicho. Muchos trabajadores han de aceptar un trabajo mal pagado, que apenas les permitirá malcomer.

A estos males se suma la fuerte corrupción de la burocracia gubernativa, que proliferó con los valimientos de Lerma y Uceda en tiempos de Felipe III, y que el nuevo valido del rey, don Gaspar de Guzmán, conde de Olivares y duque de Sanlúcar, intenta actualmente eliminar, aunque es tarea trabajosa, que además le crea no pocos enemigos y numerosas críticas por parte de los afectados.

Las ciudades más importantes son la villa de Madrid, con 130 000 habitantes, como ya se ha dicho; y Sevilla, con más de 100 000 almas; Valencia tiene 50 000; y, Barcelona, apenas 30 000. Las ciudades de la cornisa cantábrica, desde Galicia al Pirineo, apenas superan, con mucho, los 10 000 habitantes. Hay quejas constantes entre los regidores del Consejo de Castilla de que es esta nación la que está más gravada de impuestos, que están dejando agotado al reino si es que no está exhausto ya. Por ello, se habla de un nuevo proyecto de ley, llamado "Unión de Armas", que hará que todos los reinos de las Españas colaboren por igual en el sostén del ejército y las cargas del Imperio. Cosa que no hace nada de gracia a los interesados, que proclaman que con ello se vulneran sus derechos y libertades, que al fin y al cabo son reinos aparte de Castilla y tienen sus leyes propias. Aragón y, sobre todo, Cataluña son los que protestan más fuerte, mientras que Portugal mira cada vez con mayor recelo su unión al Imperio, y suenan cada vez más fuerte traidores gritos de secesión.



LA VIEJA EUROPA

Se ha hablado de los males de España, que no son pocos, y se piensa a veces que Dios ha querido castigarnos. Con todo el respeto, no lo creo. Cada reino y cada provincia tienen sus propios problemas, y si han sabido solucionarlos mejor que nosotros, tenemos que buscar las honras y las culpas en los hombres, no en la voluntad divina...

FRANCIA

Aunque la guerra de religión entre hugonotes (protestantes) y católicos terminó el pasado siglo con el edicto de Nantes (1598) —obra de un hugonote metido a católico y primero de su dinastía, Enrique IV de Borbón—, las tensiones entre ambos grupos prosiguen más o menos subrepticamente, a la espera del momento de estallar. Ya a Enrique IV lo mató a puñaladas en 1610 un católico llamado Ravaillac, papista, fanático y pelirrojo como Judas.

En su corto reinado, el Borbón inició un programa de reformas destinadas a recuperar el poder del Estado y reafirmar la autoridad real, tarea que llevó a cabo, en la práctica, Armand-Jean du Plessis, más conocido como Cardenal Richelieu, que llegará a ser la mano derecha del rey Luis XIII (y hay quien dice más, que al fin y al cabo

es la mano la que mueve la marioneta, y no al revés). Richelieu entra en el Consejo de Estado en 1624, y se mantiene en el poder hasta su muerte, en 1642, pese a la inicial desconfianza del rey y la más o menos abierta oposición de sus enemigos, no siendo la menor de ellos Ana de Austria, esposa del rey y cabeza visible del “partido español” en la corte francesa. Hasta 1630, en que el poder del cardenal se consolida, las intrigas e intentos de desprestigio entre uno y otra serán casi constantes, y el cardenal llegará incluso a sufrir un atentado contra su vida (en el que estará implicada una parte de la alta nobleza, celosa de la pérdida de su poder). De un modo u otro, Richelieu se enfrentará a los enemigos de Francia tanto en el interior (destrucción de los castillos de los nobles rebeldes, y toma por la fuerza de las armas de las plazas en poder de los hugonotes) como en el exterior, al enfrentarse a la política de los Austrias alemanes y españoles, y jugar hábilmente sus cartas en el largo conflicto que será la Guerra de los Treinta Años.

INGLATERRA

Es rey de los ingleses Jacobo I, hijo de la católica María Estuardo, reina de Escocia, a la que Isabel de Inglaterra mandó que le cortaran la cabeza.



Por tal circunstancia, Jacobo es monarca de ambos reinos. No es rey popular, como lo fueran Enrique o Isabel, ya que de un modo u otro ha terminado decepcionando a todos: a los católicos, que esperaban que, al ser católica su madre, fuera tolerante con ellos; a los puritanos (protestantes anglicanos presbiterianos), a quienes Jacobo persigue con más saña que a los católicos, ya que rechazan la jerarquía eclesiástica que pretende imponer; a los parlamentaristas, que ven con creciente alarma cómo su rey se va decantando hacia el autoritarismo y el fortalecimiento del poder real, que en la práctica ha quedado en manos de un puñado de favoritos (siendo el principal George Villiers, más conocido como duque de Buckingham). Las protestas del Parlamento acerca de la malversación de fondos, la corrupción y las ilegalidades del gobierno solamente sirven para que el rey decrete, una y otra vez, su disolución.

Por todo ello ha sufrido el rey varios atentados contra su persona, siendo el más conocido el motín de la pólvora, en el que un grupo de católicos fanáticos encabezados por Guy Fawkes pretendió hacer estallar el edificio del Parlamento cuando el rey estuviese en su interior.

Con respecto a España, se sigue una política ambivalente: aún está fresco el intento de invasión de la Invencible, pese a que mucha agua ha corrido por el Támesis ya. España es la enemiga, pues apoya a los católicos irlandeses con dinero, armas y, a veces, hasta con tropas. Pero también es el bastión del catolicismo y, por lo tanto, un arma contra anglicanos y puritanos. Por ello, jugando su faceta de amigo de los papistas, el duque de Buckingham tanteará, en 1623, el fallido enlace nupcial entre María (la infanta española) y Carlos (el príncipe de Gales). Éste, a la muerte de su padre en 1625, reinará como Carlos I, continuará la política de su padre y se enfrentará cada vez con más violencia al Parlamento.



PROVINCIAS UNIDAS

Pese a su escasa población (unos 670 000 habitantes) la coalición de las siete provincias de Frisia, Groninga, Güeldres, Holanda, Overijsel, Utrecht y Zelanda han conseguido, no solamente luchar con éxito contra los españoles en la tierra y en el mar, sino desarrollar una política coherente que crea un desarrollo económico sin precedentes. Se trata de una república

federativa, a la cabeza de la cual están el pensionario³ y el estatúder, jefe del ejército, figura importante en un estado casi permanente de guerra. Ambas figuras, representantes (más o menos) de las facciones moderadas y exaltadas dentro de la república, se enfrentarán entre sí más de una vez, a veces incluso violentamente. Tras la ejecución del pensionario Jan van Oldenbarnevelt en 1619, la figura del estatúder cobra cada vez más importancia en manos de los carismáticos Mauricio de Nassau y (a partir de su muerte en 1625) de su hijo Federico Enrique. Muchos temen que las ambiciones políticas de éste lo impulsen a intentar proclamarse rey.

LAS ALEMANIAS

Se calcula que hay, en 1618, unos 20 millones de almas en todo el territorio alemán.

Cifra que se reducirá apenas a siete millones y medio después de la Guerra de los Treinta Años, que ya se sabe que, junto a la Guerra, cabalga la Muerte, el Hambre y la Peste...

El territorio está fragmentado en un rosario de varios centenares de estados independientes, grandes y pequeños. Aunque teóricamente todos forman parte del Imperio Germánico, en la práctica el emperador poca cosa puede hacer frente a unos principados cuyos derechos incluyen el acuñar moneda propia, tener un ejército, cobrar impuestos y llevar (por supuesto) la política exterior que cada uno considere más beneficiosa para sus intereses. El emperador Fernando II, respaldado por los estados austríacos y el reino de Hungría, intenta llevar a cabo un proyecto unificador (de tendencias absolutistas, todo hay que decirlo), pero chocará con la resistencia tanto de Baviera, principal adalid de la causa católica, como de Sajonia, defensora de los príncipes protestantes. Recientemente está apareciendo en la complicada esfera política un nuevo protagonista, el electorado de Brandemburgo; que, gracias a la guerra, la política y la intriga (algunos la llaman traición), ha agrandado sus territorios en los últimos diez años con el ducado de Cléveris, los condados de Mark y de Ravensberg y el ducado de Prusia, a costa del reino de Polonia.

El emperador poco puede hacer, que tiene problemas con el reino protestante de Bohemia, que no lo reconoce como soberano y que en 1619 nombra rey de Bohemia y del Palatinado a Federico V. Las tropas imperiales vencen a los rebeldes y, a partir de 1623, se inicia una dura campaña de represión: conversiones forzosas al catolicismo, exilios masivos (más de 150 000 personas), ejecuciones, expropiación de más de la mitad de las tierras pertenecientes a la nobleza y germanización masiva del reino. En 1627 se forma una nueva constitución que impone en el reino un régimen absolutista.

³ Una especie de presidente del gobierno de hoy en día, para entendernos. (N. del A.)

LAS ITALIAS

Al igual que el territorio alemán, la península italiana está fragmentada en multitud de pequeños territorios más o menos independientes. En el sur, los Austrias españoles gobiernan a través de sus virreyes en Nápoles y Sicilia. En el centro están los Estados Pontificios, dominio temporal del Papa de Roma, que juega el doble papel de jefe de la Iglesia católica y rey de dichos territorios. En el norte, la esfera política está algo más repartida: por un lado el corrupto e intrigante estado de Venecia, con su poderosa flota, se mantiene independiente de intrigas extranjeras; por otro, el ducado de Milán, posesión española que cuenta como aliados a Génova, Lucca y Toscana. Por el contrario, todo un rosario de estados están bajo la férula francesa: Parma-Plasencia, Módena, Mantua-Monferrateo y el ducado de Saboya.

LOS PAÍSES DEL FRÍO

Son territorios de los que poco se ha oído en la aletargada España... Pero me dice mi instinto de soldado viejo que pronto tendremos ocasión de oír hablar de ellos, y mucho...

SUECIA

Es rey desde 1611 Gustavo Adolfo II, que no oculta sus ambiciones: convertir a Suecia en una gran potencia, controlar el mar Báltico (en sus propias palabras «hacerlo un lago sueco») y defender la religión protestante, de la que pronto se convertirá en su más fiel paladín. Para ello cuenta con una economía estable gracias a la gran producción minera del país, el desarrollo de la metalurgia, y las ayudas financieras de Francia, que con el tiempo se convertirá en su principal aliada. También cuenta con el apoyo de su pueblo, tanto los humildes como los nobles. Los primeros ven en sus ambiciones una causa nacional y una defensa de su fe. Los nobles, encabezados por su fiel colaborador el canciller Axel Oxenstierna, encuentran en el rey una ocasión de ver fortalecidos sus privilegios y su posición como clase dominante a cambio de ayudarlo militarmente. Todas estas circunstancias han permitido al monarca reformar el ejército, al dotarlo con las mejores armas e imponer una férrea disciplina.

DINAMARCA

Es curioso señalar que la monarquía de este país es electiva, no hereditaria, aunque también es cierto que el hijo del rey tiene muchas posibilidades de salir elegido, ya que cuenta con los apoyos de los colaboradores de su padre. Reina desde 1588 Cristian IV, que intenta, como casi todos sus contemporáneos, frenar los privilegios de la nobleza y reforzar su autoridad, cosa que no tiene nada fácil, pues carece de un poderoso ejército como sus vecinos y las clases populares son demasiado débiles para apoyarse en ellas.

POLONIA

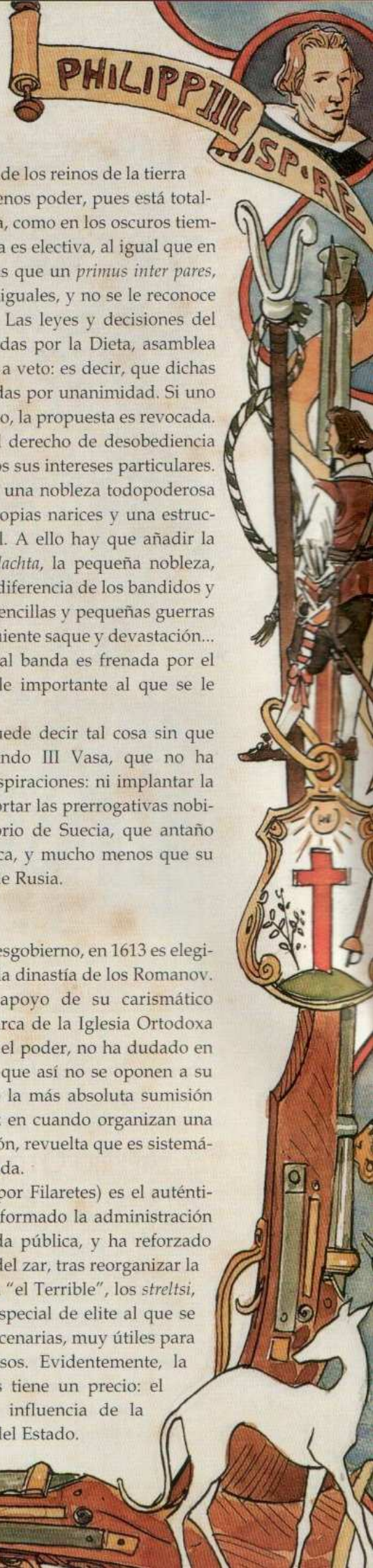
Posiblemente éste sea uno de los reinos de la tierra donde la monarquía tenga menos poder, pues está totalmente supeditada a la nobleza, como en los oscuros tiempos medievales. La monarquía es electiva, al igual que en Dinamarca, y el rey no es más que un *primus inter pares*, es decir, el primero entre sus iguales, y no se le reconoce más autoridad que la moral. Las leyes y decisiones del monarca han de ser refrendadas por la Dieta, asamblea de nobles que tienen derecho a veto: es decir, que dichas decisiones han de ser aprobadas por unanimidad. Si uno solo de ellos no está de acuerdo, la propuesta es revocada. Los nobles tienen, además, el derecho de desobediencia al rey si consideran vulnerados sus intereses particulares. Eso forma un país anárquico, una nobleza todopoderosa que no ve más allá de sus propias narices y una estructura social plenamente feudal. A ello hay que añadir la amenaza constante de los *szlachta*, la pequeña nobleza, que muchas veces en nada se diferencia de los bandidos y saqueadores, y que libra sus rencillas y pequeñas guerras por todo el país, con el consiguiente saque y devastación... Al menos, hasta que tal o cual banda es frenada por el ejército feudal de algún noble importante al que se le acaba la paciencia.

Gobierna el país (si se puede decir tal cosa sin que florezca la sonrisa) Segismundo III Vasa, que no ha conseguido ninguna de sus aspiraciones: ni implantar la monarquía hereditaria, ni recortar las prerrogativas nobiliarias, ni recuperar el territorio de Suecia, que antaño perteneciera a la corona polaca, y mucho menos que su hijo Ladislao sea elegido zar de Rusia.

RUSIA

Tras una etapa de caos y desgobierno, en 1613 es elegido zar Miguel III, primero de la dinastía de los Romanov. El monarca cuenta con el apoyo de su carismático padre, el monje Fedor, patriarca de la Iglesia Ortodoxa en Moscú. Para afianzarse en el poder, no ha dudado en contentar a los privilegiados, que así no se oponen a su gobierno, y en mantener bajo la más absoluta sumisión a los desposeídos, que de vez en cuando organizan una revuelta por pura desesperación, revuelta que es sistemática y sangrientamente aplastada.

Fedor (también conocido por Filaretos) es el auténtico gobernante del país. Ha reformado la administración estatal, organizado la hacienda pública, y ha reforzado considerablemente el ejército del zar, tras reorganizar la guardia creada por el zar Iván "el Terrible", los *streletsi*, y convertirlos en un cuerpo especial de elite al que se añaden numerosas tropas mercenarias, muy útiles para masacrar campesinos insumisos. Evidentemente, la intrusión política de Filaretos tiene un precio: el considerable aumento de la influencia de la Iglesia Ortodoxa rusa dentro del Estado.





LOS CONFINES DEL MUNDO

Ya para terminar, unas líneas para hablar del misterioso imperio de los infieles, del que poca cosa sé, y de mis amadas Indias, donde un hombre puede ser realmente un hombre y una mujer todo aquello que se proponga...

EL IMPERIO OTOMANO

Tras más de un siglo siendo la amenaza de Europa, el Imperio Otomano se pudre por dentro. El sultán vive encerrado en su palacio, de espaldas a su pueblo, sin dirigir el ejército ni presidir el gobierno, atento solamente a sus placeres, a las intrigas cortesanas y a las tentativas de asesinato que sufre por parte de sus hermanos y parientes más o menos cercanos, que intentan así hacerse con el trono. Por ello, es costumbre que la primera orden del recién coronado sultán sea ejecutar a todos los hermanos que no logren escapar a tiempo.

Así, el que gobierna realmente en el imperio es el Gran Visir. Pero los sultanes, celosos de su creciente poder, suelen destituirlos a menudo, creando así un vacío de poder que es finalmente ocupado por el ejército profesional: los jenízaros. Este cuerpo militar, antes fanáticamente fiel al sultán y a la fe de Mahoma, es en la actualidad una tropa corrupta que en la batalla se preocupa más del saqueo que de la victoria. Hoy en día no es raro que las otras tropas del sultán rehuyan la batalla o deserten antes de iniciarse ésta.

Esto no impide que, hoy por hoy, sean los agás, los cabecillas de los jenízaros, los que decidan la sucesión del sultanato: ellos, es cosa sabida, asesinan a Osmán II en 1622 cuando intenta frenar la corrupción del Imperio y colocan en el trono a Mustafá I "el Imbécil", títere utilísimo que lamentablemente morirá en 1623. Actualmente gobierna Amurates IV, aunque, como todo el mundo sabe, no hace absolutamente nada sin consultarlo antes con su mamá, la reina madre Kosem.

LAS INDIAS

Los inmensos territorios están divididos en dos virreynatos: Nueva España (México, Guatemala, las Antillas, Venezuela y las islas Filipinas) y el Virreinato del Perú: Panamá, Nuevo Reino de Granada, Quitó. Perú, Chile, Río de la Plata y Paraguay. En manos de la corona portuguesa están las posesiones de Brasil.

En México son frecuentes las rebeliones indígenas, cuyo número disminuye día a día, y sobre todo los desórdenes de negros y mulatos, que son ya más de 140 000. El camino de Veracruz a México está plagado de bandidos de color, y los negros de la capital del virreinato organizaron una sublevación general en 1612. Además, está la amenaza constante de la piratería caribeña (francesa, holandesa e inglesa), que va extendiéndose por las Antillas, despobladas y empobrecidas tras la conquista continental, desde la inexpugnable base pirata de la Tortuga. Para frenarla, se ha organizado un sistema defensivo de flotas de guerra cuya base está en el puerto de La Habana, en Cuba. Tampoco Venezuela se ha visto libre de asaltos piratas, aunque poco a poco el territorio ha logrado una economía saneada, gracias sobre todo a la exportación de cacao. Lamentablemente, esto no ha hecho sino recrudecer los ataques piratas; en especial, holandeses.

En las Filipinas no hay esclavos, pues los naturales fueron declarados súbditos libres por el primer gobernador, Guido de Lavezares, en el siglo pasado. Evidentemente, ello no incluye a los que se opongan a la "legítima" dominación española y, a cambio de esa libertad, los nativos, como buenos súbditos, deben realizar trabajos obligatorios para la Corona (y, a menudo, bastante duros). Viven en la isla unas 600 000 personas, de las que apenas un millar son españoles, afincados en Manila y sus cercanías. El resto son negroides, indonesios, malayos y chinos. Esta última comunidad, de unos 21 000 miembros, suele ser la más discolia y ha protagonizado varias revueltas contra los españoles.

Los problemas del Virreinato de Perú no van a la zaga con los de su vecino: en Panamá, territorio de frontera, son frecuentes los ataques piratas, tanto es así que un proyecto eminentemente práctico, como sería construir un canal que uniera ambos océanos por la zona del golfo San Miguel y el río Tuira, ha sido desestimado por el Consejo, pues seguramente sería utilizado por los piratas. En el Nuevo Reino de Granada⁴ es donde hay mayor presencia de españoles de todo el virreinato, pues la conquista del territorio se ha hecho en fecha relativamente reciente (1550). Eso permite hacer la guerra a los indios de los territorios central y occidental: pijaos, carares y vareguíes.

En Perú, la relación con los indígenas no es mala, ya que se ha establecido un sistema de impuestos y trabajo

muy parecido al que había en tiempos de los incas, y el indígena no se siente mucho peor tratado que como lo estaban sus abuelos. Las minas de plata del Potosí son las más ricas del mundo y, regularmente, parten las flotas cargadas de plata hacia Panamá, donde son cargadas en mulas para cruzar México y embarcar luego rumbo a España. Tanta riqueza excita, como es lógico, la codicia de los corsarios: en 1623, Jacques L'Hermite ataca Callao con una flota de doce naves de guerra y 1 300 hombres. El virrey marqués de Guadalcázar supo organizar con éxito la defensa de la plaza. Tras más de cien días de combate, los holandeses se retiraron con 400 bajas, entre ellas su capitán. En la región de Chile continúa la guerra contra los testarudos indios del Arauco, los araucanos

... Y bien que lo sé, que en la guerra contra esos indios me hicieron a mí alferez. Si a sus mercedes les interesan cifras, la guerra había causado en 1664 la muerte de 30 000 españoles y 60 000 indios aliados (atacameños, diaguitas y picunches). Una auténtica sangría, como toda guerra colonial contra un enemigo decidido, aunque no aparezcan en las cifras los bravos araucanos que nos llevamos por delante.

En la región del Río de la Plata (Argentina) se encuentra el llamado "paraíso de Mahoma", ya que es tal la escasez de hombres que, en la ciudad de Asunción, cada español tiene para sí no menos de tres o cuatro mujeres. Muchos indios guaraníes trabajan en reducciones de la Compañía de Jesús, una especie de aldeas-plantaciones dirigidas por los religiosos, aunque sufren los ataques de los *bandeirantes* de Brasil, criollos portugueses que se dedican a la captura de esclavos para sus propias plantaciones.

El Brasil portugués se ha extendido mucho, a raíz de la unión de la corona portuguesa y castellana con Felipe II, ya que así se declaró nulo el tratado de Tordesillas que limitaba sus fronteras. Al igual que otros territorios, atraen la ambición extranjera, quizá en mayor medida que nadie. En 1621, al expirar la Tregua de los Doce Años, se crea en Holanda la Compañía de las Indias Occidentales, cuyos objetivos son crear colonias en América y fomentar el "libre comercio" (es decir, el contrabando). En 1624 saldrá de Holanda una flota de 35 naves y más de 3 000 hombres que, al mando de Jakob Willekens y Pieter Heyn, tomará San Salvador (actual ciudad de Bahía). La ciudad será reconquistada al año siguiente, cuando se presenten a "saludar" a los holandeses una flota conjunta hispanolusitana de 63 buques, 945 cañones, 3 200 marinos y 7500 soldados. Con todo, las ambiciones holandesas no han cesado, ni mucho menos.

⁴Aproximadamente, la actual Colombia. (N. del A.)





AVENTURAS

SÓLO PARA EL NARRADOR DEL JUEGO

UN ASUNTO DE HONOR

Aventura prevista para un grupo poco numeroso (3 o 4 PJs), en su mayoría buenos esgrimistas. Que uno de ellos tuviera la desventaja de Lujurioso sería ideal.

EL LEGADO DE LOS MONTEALBÁN

Aventura para un grupo de 4 a 6 PJs, preferiblemente más relacionados con el mundo de la carda que con el de palacio. Profesiones recomendadas: aventurero, pícaro, soldado, tapada y valentón.

LA MALDEGOLLADA

Aventura para un grupo poco numeroso, de dos a cuatro personajes. Las características de la aventura hacen que pueda formarse un grupo heterogéneo que mezcle tanto refinados cortesanos como rudos delincuentes. Convendría que no fuera la primera aventura de los jugadores; ya que, por una vez, habrá que usar la cabeza, además de la espada...

SECRETO DE CONFESIÓN

Aventura para un grupo de tres a cinco personajes, de prácticamente cualquier profesión, aunque sería interesante que al menos dos fueran diestros con las armas... El Narrador tendría que tener alguna experiencia, ya que la aventura requiere cierto grado de improvisación.

AVENTURAS



La creación de los personajes hacia delante, sin coger atajos de aventuras interactivas) estarás ya impaciente, pues te han prometido aventuras que aún no has visto...

UN ASUNTO DE HONOR

Aventura prevista para un grupo poco numeroso (3 o 4 PJs), en su mayoría buenos esgrimistas. Que uno de ellos tuviera la desventaja de Lujurioso sería ideal.

ALGUNOS CONSEJOS

Si vienes de la partida introductoria *Un figón de malos tragos*, de la pág. 13, con esta aventura aprenderás lo sencillo que es dirigir una partida del *Juego de rol del capitán Alatríste*. Léete primero toda la aventura, para tener de ella una idea general. Luego, reúne a tres o cuatro amigos y reparte entre ellos los siguientes personajes pregenerados (que encontrarás en la pág. 244 y siguientes): Nuño de Calatrava (aventurero), Diego de Mendoza (cortesano), y Néstor Romerales (pícaro). Si hay un cuarto jugador puede llevar a Alejandro de Laredo, artista y poeta. No te recomiendo que tengas más de cuatro personas sentadas a la mesa si es la primera vez que haces de Narrador.

Para arbitrar esta partida solamente tienes que irles leyendo las partes que están en cursiva y dejar que tomen sus decisiones como tú mismo hiciste antes en la aventura interactiva. Las partes de texto normales son "sólo para tus ojos", y tus jugadores no podrán conocerla: deberán averiguarla o deducirla por sí mismos.

Verás que pronto empiezan a salirse por la tangente y, al poco, estarás improvisando con tu mejor lógica y según el guión de la aventura.

¡Felicidades! Ya estás haciendo de Narrador.

Si ya has jugado a rol, puedes saltarte las descripciones o inspirarte en ellas para explicar las cosas "a tu manera".

SE DICE EN LOS MENTIDEROS...

Que han matado al marquesito Alvaro de Soto, mocito boquirrubio de traje lujoso lleno de lazos y cintas, que requebrando a damas en la fuente del acero se cruzó con un espadachín de mirada fría y mostacho fiero, que tras un empujón y un insulto lo dejó a las buenas noches de una hurgonada limpia en el cuello...

Que hace tanto calor este verano que el mismo aire ha enfermado, y que en la iglesia de Nuestra Señora de Loreto, al abrir una tumba familiar para enterrar en ella a un difunto, escapó tal aire putrefacto que el sepulturero cayó dentro de la fosa. Acudió un compañero a socorrerlo, y no se sabe qué vio, que salió de allí loco. Se ha cerrado la tumba de nuevo, seguros están todos de que el pobre sepulturero debe de haber perdido ya la vida...



Que es cosa sabida que no hay dama más bella en esta Villa y Corte que doña Itziar de Motrico, hija de don Cosme de Motrico, conde de Sotomayor. Está el buen conde tan harto de que, recién calzados los chapines, hayan aparecido tantos rondadores de la moza como moscardones, que ha estipulado que quien se acerque por la noche a turbarle el sueño recibirá una buena tunda de palos por parte de sus criados, que bien está que le salgan partidarios a su hija, pero que está mucho más que cansado de que no le dejen dormir por las noches...

INTRODUCCIÓN: RONDANDO A LA DE MOTRICO

Lee esto mientras repartes las fichas correspondientes a cada jugador:

Diego de Mendoza es un joven hidalgo, caballero de la orden de Santiago, buen cortesano y mejor caballero. Es conocida en toda la Villa y Corte su habilidad con las armas... y con las damas, pues gusta de galantear con el bello sexo. Ya sea por capricho o por amor verdadero, se encuentra enamorado de la bella Itziar. Procura abordarla a la entrada o la salida de la iglesia que frecuenta, intenta hacerse el encontradizo cuando sale de paseo, y anda al acecho, siempre que puede, por las cercanías de la mansión del conde de Salazar, en espera de la ocasión de darle requiebros a tan bella moza. Todo ello para burla y befa de sus compañeros de juerga y aventuras, el "hidalgo" Nuño de Calatrava, y (si juega un cuarto jugador) el pintor Alejandro de Laredo, que se ríen a carcajadas de verlo con el corazón partido. Su criado Néstor también se sonríe, pero con disimulo, no sea que su amo le caliente las costillas...

Con todo, a veces la amistad mezclada con el vino juega malas pasadas, y una noche en la que nuestro





enamorado buscaba ahogar sus penas y sus camaradas simplemente divertirse, éstos le juraron que le ayudarían en la empresa de cortejar a la de Motrico...

Y al día siguiente, con resaca y dolor de cabeza, el enamorado galán les recuerda el juramento...



... que no hay dama más bella en esta Villa y Corte que doña Itziar de Motrico...

PATXI, EL CRIADO DEL GARROTE

El enamorado (Diego) está convencido de que nada halagará más a su dama y la predispondrá a su favor que conseguir lo que otros no han podido hacer: rondarla una noche a la luz de la luna, bajo la reja de su ventana. Pero es cosa sabida en toda la Villa el buen hacer con el garrote de Patxi, el jefe de los criados del conde de Salazar. Es algo sabido que, apenas se oyen los primeros sonos de una canción de amor, un tropel de criados con Patxi y su garrote a la cabeza salen de la puerta principal para ahuyentar a los galanes escandalosos... Así que ése será el primer obstáculo que los PJs tendrán que sortear.

La cosa, evidentemente, no puede solucionarse con la fuerza bruta... Que no es fácil que la moza se sienta muy halagada si un galán le va soltando palabritas de amor tras la reja mientras los compañeros de éste hacen una masacre entre los criados de su casa... Mejor solucionarlo con el ingenio. Y a la que piensen un poquillo los PJs, seguro que se les ocurren mil y una soluciones. Citemos algunas, apenas a modo de ejemplo:

Bloquear las puertas de la mansión (que hay tres) si se coloca delante algún obstáculo (por ejemplo, un carro estacionado) o se calzan las puertas para que no se puedan abrir. Si las puertas no se abren, los criados no salen... y nada interrumpe al galán.

Drogar a los criados de la casa, echando alguna pócima en el vino de la cena de la servidumbre. Para ello habrá que sobornar previamente a algún criado (o enamorar a alguna criadita) para que, desde dentro, se preste a verter el somnífero... O que algún PJ se meta dentro de la casa para hacerlo él mismo, con el riesgo de que, si lo descubren, lo acusen de ladrón.

Sobornar directamente a Patxi para que tarde cinco minutos en salir garrote en mano es imposible, pues es un perro fiel que se dejaría matar por su amo y la familia de éste. En cambio, Gonzalo, su segundo, es mucho más accesible... Siempre que se le den garantías de que no se le va a hacer algo malo a la familia. Si gana unas monedas para que llamen linda a la hija del amo cinco minutos... ¿qué mal hay en ello? Así que los PJs pueden llegar a un acuerdo con él... y esperar a que sea la noche en la que Patxi gusta de salir a divertirse. Uno de los PJs puede trabar amistad con éste si le paga unos vinos o una tusona mientras los demás ultiman el negocio...

Los criados del conde de Salazar

- Destreza: 10
- Espíritu: 8
- Fortaleza: 12
- Ingenio: 8
- Reflejos: 9
- Bríos: 10
- Armas: garrote 12/6 (+1).

EL RIVAL

Solucionado de la manera que sea el problema, una hermosa noche de luna llena acude el enamorado a lisonjear a su dama, para desesperación del padre de ésta, que grita algo así como: «¡Quiero dormirrrrrrr!». Cuidado que nadie se ponga bajo la reja equivocada; pues, si está al alcance de la puntería del conde, bien puede ser obsequiado con lo que tenga dentro de la bacinilla o con algún proyectil improvisado...

Y, cuando el enamorado esté diciendo las frases más lindas, sus amigos riéndose discretamente de él e Itziar asomándose apenas detrás de los pesados cortinajes de la ventana... irrumpirán por la esquina de la calle Niccola de Carmenatti y sus "amigos".

Cuando Diego está en lo mejor de su apasionado discurso de amor doblan la esquina un grupo bullicioso y jaranero, con un pisaverde vestido con lujoso traje de seda y un laúd en las manos... Es evidente que su intención era, también, rondar a la bella Itziar...



*... una hermosa noche de luna llena
acude el enamorado a lisonjear a su dama...*

Este jovenzuelo italiano es un recién llegado de Nápoles, donde su padre, marqués de Amalfi, es tenido por uno de los mejores consejeros italianos que tiene el virrey. El muchacho ha sido enviado a la Villa y Corte para que empiece a labrar su fortuna, teniendo en cuenta que andaba demasiado consentido en su ciudad natal. En este Madrid castizo y burlón no han caído demasiado bien sus maneras pedantes y sus modales despectivos, y un grupo de jóvenes nobles, hijos de poderosos como él mismo, han decidido reírse un poco a su costa y le han dicho que hay una bella dama a la que no tiene por menos que conocer y rondar. Sabedores de que ello provocará la salida de los criados, van dispuestos a irse de estampida al primer crujido de puerta y dejar al desprevenido italiano a merced de los garrotes villanos. ¡A buen seguro que, cuando vuelvan a verle caminar con paso renqueante, ya se le habrán bajado los humos!

Pero, en lugar de eso, se encuentran a un rival de amores, y la sonrisa se les hiela en el rostro... A todos, pues el código del honor exige que los dos rivales se batan en duelo en el acto, ya que cortejar a la amada del otro es el equivalente a burlarla en amores (véase el apartado *La Honra* en el capítulo *La evolución de los personajes*).

El código del honor del hidalgo exige que, si se encuentran dos rivales de amores, se batan en duelo allí mismo. Así que, cuando los dos grupos se quedan frente a frente, intercambian desafíos, desnudan los aceros (con cierta reticencia los jóvenes cortesanos) y entonces, para alivio de todos, se oyen las voces

de "¡justicia al Rey!". Ante el tumulto ha llegado, por fin, la Ronda. Cada grupo se va por su lado, no sin antes citarse, la noche siguiente, en la Huerta del Regidor. Ése es lugar tranquilo, donde podrán terminar el negocio sin interrupciones inoportunas...

Niccola de Carmenatti

- Destreza: 12
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Armas: espadín 14/10 (+0).
- Armadura: sombrero (1) y camisa acolchada (1).
- Habilidades: Cabalgar 14, Diplomacia 11, Etiqueta 13 y Seducción 14.
- Desventajas: Costumbres odiosas -3 (despectivo y fanfarrón).

EL "DUELO"

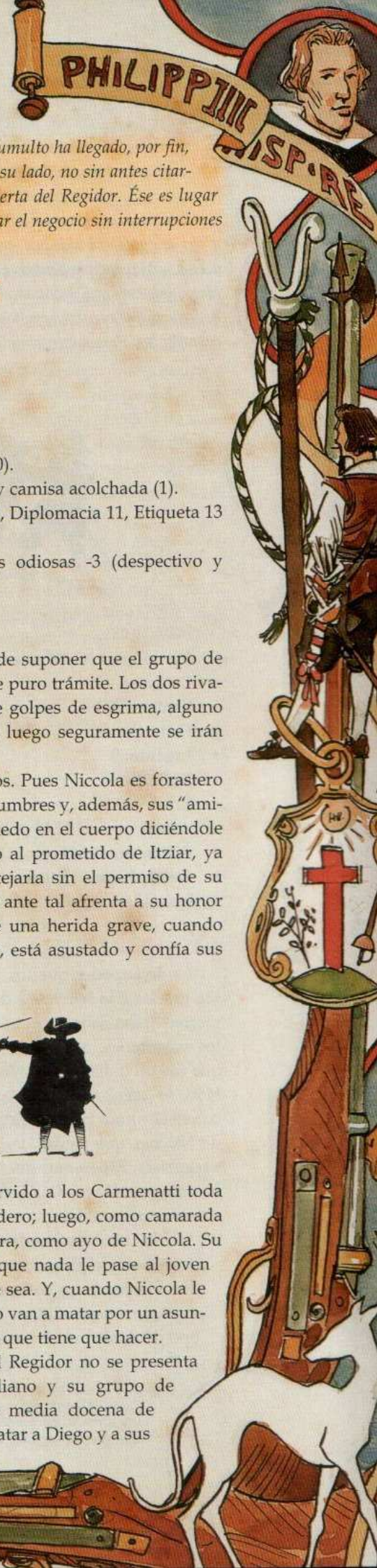
A la noche siguiente, es de suponer que el grupo de PJs acuda a la cita. Asunto de puro trámite. Los dos rivales intercambiarán un par de golpes de esgrima, alguno de los dos arañará al otro y luego seguramente se irán todos a tomar unos vinos.

O al menos eso creen ellos. Pues Niccola es forastero en la Villa, no conoce las costumbres y, además, sus "amigos" se dedican a meterle miedo en el cuerpo diciéndole que, sin duda, ha molestado al prometido de Itziar, ya que ningún otro podría cortejarla sin el permiso de su padre, y que es dudoso que ante tal afrenta a su honor se conforme con menos que una herida grave, cuando no mortal... Niccola es joven, está asustado y confía sus cuitas a su tutor.



Giuglio Alfonsinni ha servido a los Carmenatti toda su vida. Primero, como escudero; luego, como camarada de armas del marqués; y ahora, como ayo de Niccola. Su trabajo consiste en impedir que nada le pase al joven Carmenatti, sea al precio que sea. Y, cuando Niccola le viene llorando y le dice que lo van a matar por un asunto de honor... decide hacer lo que tiene que hacer.

Así que en la Huerta del Regidor no se presenta un asustado jovenzuelo italiano y su grupo de amiguitos pisaverdes... sino media docena de valentones con órdenes de matar a Diego y a sus





amigos. No puede haber testigos. Un grupo de muertos en la Huerta del Regidor a nadie le importa...

Estáis en la Huerta del Regidor esperando al pisaverde y a sus amigos cuando un grupo sale de las sombras y se os acerca... Al principio pensáis que deben de ser los que esperáis... Hasta que veis que desnudan sus aceros. Se trata de un grupo de jaques, que vienen derechos a vosotros, sin bravuconadas ni aspavientos. Parece que, simplemente, van a mataros.



Valentones

(su número es el doble que el de PJs)

- Destreza: 12
- Espíritu: 11
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Armas: ropera 12/8 (+2).
- Armadura: sombrero (1) y colete de cuero (2).
- Habilidades: Callejeo 12, Habla de germanía 8 e Intimidación 10.

¿Y AHORA?

Es de suponer que los PJs saldrán vivos de ésta, ya sea gracias a la habilidad de su espada o el vigor de sus piernas (para salir corriendo). Si interrogan a alguno de los valentones, averiguarán sin demasiados problemas que fue un italiano quien los contrató (cosa que, por otro lado, es seguro que sospecharán). Sólo con que hagan correr el rumor por los mentideros, arruinarán la carrera de Niccola, que tendrá que volverse a Nápoles, lleno de vergüenza. Esperemos que los PJs no vuelvan a cruzarse con ninguno de los Carmenatti, o la situación puede volverse desagradable...

Los PJs también pueden ir directamente a la mansión donde habitan Carmenatti y su ayo, y exigir explicaciones. Hablando se entiende la gente, y una vez se les explique a los italianos las sutilezas del honor y qué tipo de duelo era el que se iba a realizar, Alfonsinni se

sentirá morir de vergüenza y pedirá disculpas a los personajes por haber intentado matarlos. Luego abandonará el servicio de los Carmenatti, pues ya no es digno de servir a la familia, ya que la ha deshonrado. Por su parte, los PJs pueden autodesignarse los "tutores" del joven italiano, que tiene la bolsa bien repleta y es un tipo generoso. Seguro que sabrán ser mejor compañía que los pisaverdes que lo metieron en tal fregado.

Hay una tercera opción, aunque no es muy honorable: que los PJs exijan a Carmenatti dinero a cambio de su silencio. Y el joven napolitano pagará, pero se habrán ganado un enemigo.

Giuglio Alfonsinni

- Destreza: 13
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 11
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Armas: ropera 14/10 (+3) y pistola 14 (+2).
- Armadura: sombrero (1) y camisa acolchada (1).
- Maniobras de esgrima: Deslizamiento y Estocada especial.¹
- Habilidades: Callejeo 12, Detectar mentiras 13, Diplomacia 14, Etiqueta 13 y Sigilo 14.
- Ventajas: Sentido común.¹
- Desventajas: Lealtad (a la familia Carmenatti).¹

CONCLUSIÓN

Los PJs ganarán 3 PX por salir bien parados de esta pequeña aventura. Si alguno tuvo buenas ideas, puede ser recompensado hasta con 2 PX más (véase el capítulo *La evolución de los personajes*).

Sobre Itziar de Motrico... a los pocos días se hace público que se ha comprometido con el joven José Manuel Ybarra, del cuerpo de Correos del Rey, cuyo jefe es el marqués de Guadalmedina.

Bueno, ya está. Tampoco es tan difícil, ¿verdad?

Posiblemente tus amigos y tú querréis haceros vuestros propios personajes ahora. Vete al capítulo *La creación de los personajes*.

Y bienvenidas sean vuestras mercedes a la aventura...

¹ Si ésta es la primera aventura que juegas como Narrador, no te preocupes demasiado por las ventajas y desventajas: su nombre ya te da una pista sobre su contenido. Improvisa a partir de ahí. Si no te sientes seguro, simplemente ignóralas. Haz caso omiso también de las maniobras especiales de esgrima. Todas estas cosas son reglas opcionales, y ya tendrás tiempo de aprenderlas más adelante.

EL LEGADO DE LOS MONTEALBÁN

Aventura para un grupo de 4 a 6 PJs, preferiblemente más relacionados con el mundo de la carda que con el de palacio. Profesiones recomendadas: aventurero, pícaro, soldado, tapada y valentón.



SE DICE EN LOS MENTIDEROS...

Que el coche en el que viajaba Angélica Alquézar, sobrina de don Luis de Alquézar, secretario privado del rey, fue asaltado por unos pilluelos que, ante la impotencia del cochero, le atacaron y lanzaron pellas de barro. Por suerte, pasaba por allí un mocito, paje de la soldadesca, que a golpes y puntapiés dispersó al ejército enemigo... ¡Pronto empiezan algunas niñas a romper corazones de rendidos admiradores, pues la rubia Angélica, menina de la reina, apenas si tiene doce años...

Todos comentan el gran prodigio que le ha acaecido a Lázaro del Valle, cantor castrado del coro de la capilla real, que -a raíz de su costumbre de levantarse al amanecer a respirar los salutíferos aires de la aurora- ha visto con gran gozo cómo le han retoñado los genitales

Gran noticia es la espectacular fuga de una reclusa de La Galera. Un gran secreto se esconde tras la noticia y, como algo es lo que yo sé, acérquense vuestas mercedes, que presto se lo contaré...

INTRODUCCIÓN: RODRIGO EL RIJOSO

Uno de los PJs, el que tenga mejores contactos con las gentes de la carda, recibe un mal día la visita de un viento conocido como Rodrigo, "el Rijoso" de mal nombre. Lo del mote le viene de un chirlo que le nace en la comisura izquierda de la boca y le sube hasta media mejilla, y que le da al rostro la sensación de estar siempre con una sonrisa de medio lado. Nadie sabe quién le hizo ese "chino" en el rostro, pues es herida más propia de un valentón a su ramera que de un hurgón en algún lance de toledanas... Y tampoco está mucho el Rijoso por la labor de hablar del tema, lo que no deja de ser cosa rara en aquel cuyo oficio y beneficio es decir lo que sabe a cambio de unas monedas...

Rodrigo tiene un negocio que proponer al PJ: cierto caballero quiere reclutar a un grupito de jaques para realizar una tarea sencilla, pero bien pagada. Ofrece 300 reales por el servicio, que no entraña demasiado riesgo, aunque puede que sí algunos problemillas con la Justicia, si no se va avisado... Cosa que, por lo demás, va con el oficio, pues no se busca gente de la carda para organizar una procesión a la Virgen de Atocha, precisamente... El pago se realizará una vez se termine el trabajo; aunque, como muestra de buena fe y mejores intenciones, Rodrigo está autorizado a dejar caer en la mano abierta del PJ un bolsillo con 5 doblones de oro (50 reales), a modo de adelanto... Es opción del PJ intentar negociar un mejor precio, y nada hay de malo en ello. Para ello, véanse las reglas de *Regateo* que aparecen en la descripción de la habilidad de Comerciar, en el capítulo *El sistema de juego*...

El PJ queda pues encargado de reunir al grupo y de prometerle a cada uno el pago que considere oportuno. (Y dejamos a su conciencia el que acceda a repartir equitativamente el salario o, por el contrario, haga honor al refrán de que quien parte y reparte se lleva la mejor parte).

Rodrigo el Rijoso

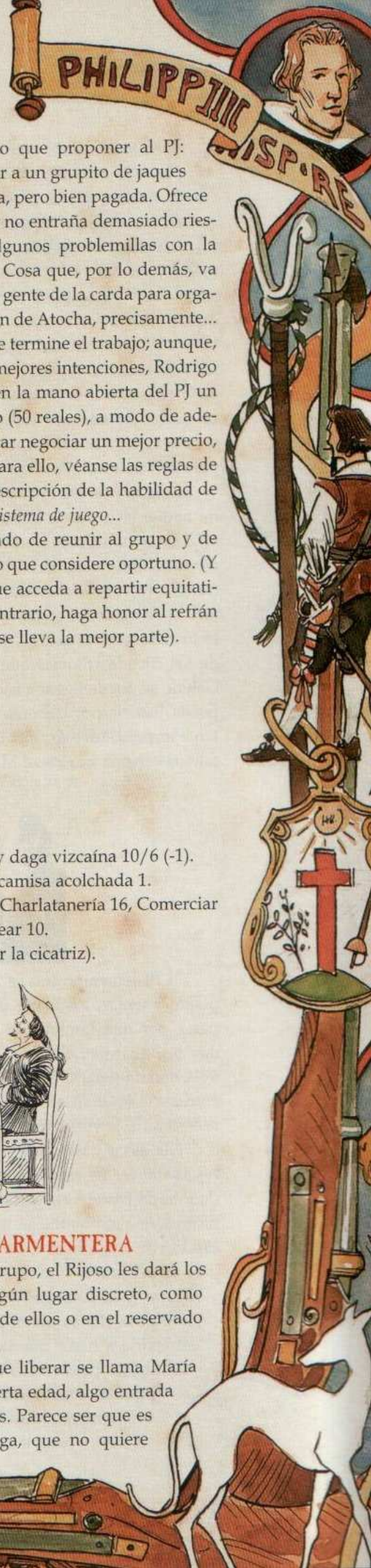
- Destreza: 10
- Espíritu: 8
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 11
- Reflejos: 9
- Bríos: 12
- Armas: ropera 12/8 (+1) y daga vizcaína 10/6 (-1).
- Armadura: sombrero 1 y camisa acolchada 1.
- Habilidades: Callejeo 13, Charlatanería 16, Comerciar 15, Juegos de azar 10, Ratear 10.
- Desventajas: Fealdad (por la cicatriz).



UNA TAL MARÍA SARMENTERA

Reunido por fin todo el grupo, el Rijoso les dará los detalles, a ser posible en algún lugar discreto, como puede ser la casa de alguno de ellos o en el reservado de alguna bodega.

La daifa a la que hay que liberar se llama María Sarmentera, y es mujer de cierta edad, algo entrada tanto en años como en carnes. Parece ser que es antigua amante del que paga, que no quiere





decir su nombre, pero que tiene suficientes dineros para allanar cualquier obstáculo. El plan es sencillo: es costumbre que las reclusas de La Galera laven y zurzan la ropa sucia del no lejano hospital de La Latina. A tal fin cada cierto tiempo, de amanecida, un grupo de presas recorre con ligera escolta toda la calle Toledo, desde la cárcel hasta el hospital. Se han arreglado las cosas para que la tal María sea una de las elegidas. Cerca del hospital, los PJs deberán asaltar a la comitiva, y es dudoso que los adormilados y poco combativos corchetes presenten seria resistencia. La "dama" será llevada rápidamente a un coche cerrado que esperará oculto en un callejón, y luego el grupo podrá dispersarse y reunirse más adelante para cobrar los dineros tan lindamente ganados...

Si alguno de los PJs no se fía demasiado de nada ni de nadie, bien puede hacer algunas averiguaciones por su cuenta: una tirada de Callejeo hará que descubra que ninguna fama tiene la tal María entre la carda, ni como ramera, ni como cobertera, y mucho menos como mantenida de nadie. Si se tienen contactos con el mundo de la Justicia, o se tienen los hígados de sonsacar a alguna de las curtidas monjas que ejercen de guardesas de La Galera, se puede llegar a saber que la tal María fue presa por la Justicia por ladrona, pues intentó robar (con bastante torpeza, además) una hogaza de pan caliente en una tahona cercana a la Plaza Mayor.



Un PJ femenino (no se admiten visitas de hombres) puede intentar, mediante una tirada de Fingir, hacerse pasar por una familiar de María y, una vez convencidas las guardianas (con otra tirada de Diplomacia o de Charlatanería, o bien con el más sencillo medio de entregar a la guardesa unos reales "para limosnas a los necesitados"), verse con la tal María. De la entrevista con ella poca cosa sacará en claro, salvo sospechas y resquemores. Es esta María una mujer ya cincuentona, de mirada triste y apagada, sin una sola de las maneras picarescas que identifican a las del oficio. Antes bien, su aspecto de mujer honrada estalla en los ojos con la fuerza de un puñetazo. Dirá no saber nada de antiguo amante alguno, y se sonrojará de vergüenza ante tal insinuación; pues ella es mujer pobre, pero honrada, y no se entregaría a nadie que no fuera su marido. Tampoco sabe quién puede tener interés en sacarla de presidio, al que de todos modos poco tiempo le queda por estar, pues los mismos guardias le han dicho que, al ser su pena leve, la soltarán al cabo de pocas

semanas. Que no hay tanto pecado en robar, cuando lo que se tiene es hambre. Es más, avisará a las autoridades de que intentan rescatarla, pues nada bueno intuye... Y sus motivos tiene.

SI LOS PJs DICEN QUE NO...

Si tras sus averiguaciones (o tras la visita a María) los PJs deciden que es asunto demasiado turbio, Rodrigo insistirá y exigirá que se le devuelva el anticipo. De no hacerse así, los PJs pueden apuntarse en la sección de desventajas la de Mala reputación (entre la carda), pues cogerán fama de no ser gentes de fiar...

- Si María fue avisada de que se la intentaba rescatar, denunciará el hecho, y el plan no podrá llevarse a cabo. En caso contrario, otro grupo de jaques con menos remilgos que los personajes ultimarán el negocio.
- Si María no es rescatada, saldrá al cabo de un par de semanas, extrañamente de noche, y será acuchillada a pocos metros de la puerta de La Galera por un par de valentones embozados, que pronto se darán a la fuga... Eso, claro está, si los PJs no han decidido seguir en el negocio (véase el apartado *El heredero secreto*, un poco más adelante).

Por cierto, y antes de que me pregunten: el Rijoso nada sabe que no haya dicho, y no quiere saber más. Que no es él lavandera para ir trasteando entre la ropa sucia de nadie, y la conciencia siempre la ha tenido muy bien entrenada...

EL LANCE

Si (independientemente de lo extrañados que puedan estar los PJs de que la libertad de mujer tan mísera sea objeto de tanto gasto) siguen adelante con el negocio, es de suponer que, a la hora prevista, el grupo esté rondando la calle Toledo, para llevar adelante el rescate.

Según lo previsto, al poco, una docena de reclusas conducidas por cuatro corchetes adormilados y un alguacil aburrido avanzará a paso lento por la calle. Encabeza la procesión la monja más fea y corpulenta que los PJs hayan visto jamás.

El grupo tiene un +5 a su Velocidad el primer turno de combate debido a lo sorpresivo de su ataque. Si se coordinan medianamente bien (una tirada de Táctica puede ayudar a ello) o simplemente si lo han hablado antes, los cuatro corchetes y el alguacil se verán amenazados por los diferentes aceros, dagas y pistolas del grupo antes que tengan tiempo de decir «Jesús» y mucho menos de desenvainar el arma. Si, por el contrario, el grupo avanza dando gritos, o no ataca a la columna simultáneamente desde varios puntos, o simplemente ataca en lugar de limitarse a amenazar... los corchetes verán que les va el pellejo en el lance y tratarán de vender su vida lo más cara posible.

La monja será otro cantar. Se siente superior, pues no ha conocido a nadie en toda su vida a quien no intimiden tanto su corpulencia como su hábito... Que ya se sabe que trae mala suerte matar a una monja. Así que empezará a dar chillidos como si la degollasen, sacará el garrote de madera de roble que siempre lleva consigo para medir las espaldas de las presas díscolas, y cargará como una vaca enloquecida contra el grupo mientras los acusa de herejes, blasfemos, cobardes (por meterse con una pobre monja indefensa) y mil lindezas más...

Nota para el Narrador: si alguno de los jugadores dice que a él no le chulea vacaburra alguna y que le mete tres cuartas de acero en las tripas o le suelta un disparo en plena cara... tendrá que superar antes los escrúpulos de su personaje, que es hombre de su época y le causa cierto reparo meterse con la Iglesia, y más si su representante es una mujer... En términos de juego, a no ser que pase una tirada de Voluntad (o tenga las desventajas de Impulsivo o Sanguinario), ningún PJ se atreverá a atacar a la monja en cuestión. (Aunque está permitido golpearla para dejarla inconsciente, véanse las reglas de *Aturdir* en el capítulo *El combate*).

En cualquier caso, mientras tanto, las reclusas estarán más alborotadas que las gallinas de un corral cuando entra el zorro. Un par aprovecharán la ocasión para escabullirse, las que más se quedarán apelotonadas, las unas con las otras, sin saber qué hacer. Cuando los PJs pregunten cuál de ellas es la tal María, una chiquilla de apenas diecisiete años gritará al punto que ella, ella es... Su nombre es Tormento Amaya, y es una gitanilla detenida por robo, estafa y mil cosas más... No le importa quién ni por qué la saque de la cárcel... siempre que lo haga. Que, a pesar de sus pocos años, ya hace tiempo que aprendió a manejar a los hombres, y ya sabrá luego escabullirse.



Si los PJs recuerdan que buscan a una mujer de mucha más edad, e insisten en preguntar, otra reclusa señalará a la María de verdad, que se apelotona entre sus compañeras en un intento de pasar desapercibida. Los PJs tendrán que llevársela a rastras, pataleando y chillando, por mucho que los PJs intenten tranquilizarla diciéndole que "su amante" viene a rescatarla...

Tanto revuelo no puede pasar desapercibido. Una ronda de corchetes, que casualmente andaba por una calle lateral, ante los chillidos de las mujeres piensa que debe de ser una pelea entre ellas, irrumpe en escena al empezar el cuarto turno de combate y, aunque no les agrada meterse con valentones armados, hay compañeros suyos en problemas... Así que gritan un "¡Justicia al Rey!" y desenvainan los aceros.



Corchetes

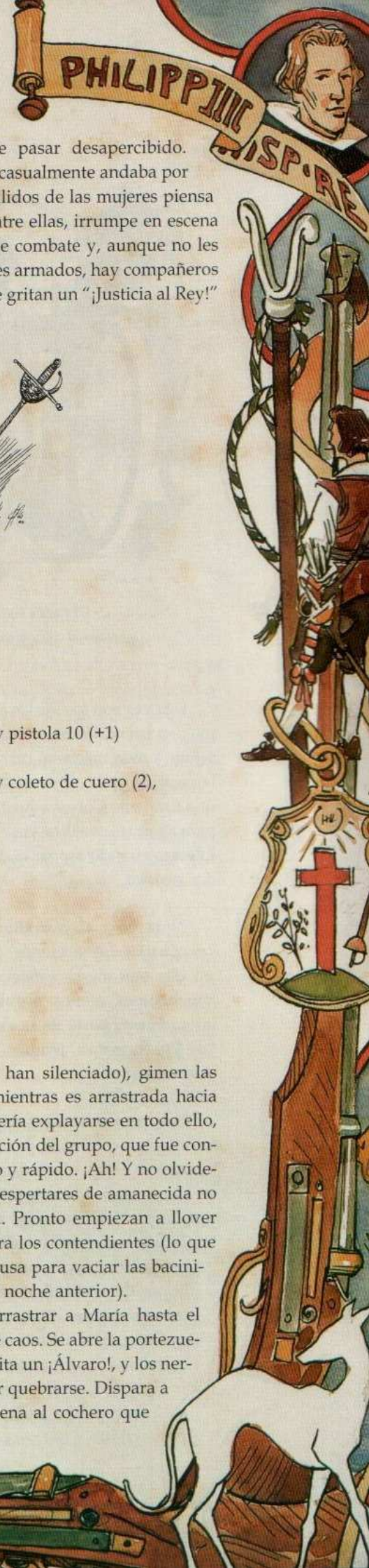
- Destreza: 12
- Espíritu: 11
- Fortaleza: 11
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Armas: ropera 12/8 (+3) y pistola 10 (+1) [sólo la lleva el alguacil].
- Armadura: sombrero (1) y colete de cuero (2), botas (1).

Sor Recareda

- Destreza: 10
- Espíritu: 10
- Fortaleza: 13
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 12
- Armas: garrote 12 (+2).

Chilla la monja (si no la han silenciado), gimen las reclusas, llora la tal María mientras es arrastrada hacia el carruaje... El Narrador debería explayarse en todo ello, para gran agobio y desesperación del grupo, que fue contratado para un lance discreto y rápido. ¡Ah! Y no olvidemos a los vecinos, que esos despertares de amanecida no ayudan a mejorar el humor... Pronto empiezan a llover todo tipo de proyectiles contra los contendientes (lo que no deja de ser una buena excusa para vaciar las baciniillas de lo que se ha llenado la noche anterior).

Los PJs logran por fin arrastrar a María hasta el carruaje, en mitad de todo ese caos. Se abre la portezuela, María ve a su ocupante, grita un ¡Álvaro!, y los nervios del tal Álvaro acaban por quebrarse. Dispara a bocajarro contra María y ordena al cochero que fustigue a los caballos...





... Dispara a bocajarro contra María
y ordena al cochero que fustigue los caballos...

¿Y AHORA?

Esta vez son los PJs los sorprendidos, y poco es lo que pueden hacer. Como mucho, alguno puede intentar perseguir a toda mecha al carruaje y agarrarse de un salto a la parte de atrás... Bueno, tendrá para ello que conseguir una tirada de Correr y luego sacar un crítico (un triple 1) para agarrarse a la trasera... En ese caso se ganará un pistoletazo cuando asome la cabeza, que el tal Álvaro lleva dos pistolas.

Nota para el Narrador: lo sé, a los jugadores no les gustan las acciones imperativas, ni las escenas en que son meros espectadores pasivos, pero tendrás muchísimos menos problemas si Álvaro escapa con bien de esta parte de la aventura. Si por algún motivo los PJs lo matan, tendrás que rehacer medio módulo. Avisado quedas.

Las buenas noticias son que María no está muerta, solamente desmayada por la herida. Las malas son que, aunque se hayan olvidado de momento de los alguaciles, de la monja, de las reclusas, de los vecinos y de la madre que los parió... Éstos no se han olvidado de los PJs.

Escabullirse por las callejuelas de la Villa es posible... pero hacerlo con el cuerpo inerte de María a cuestas es un poco más difícil, a no ser que uno sea extraordinariamente fuerte. El que pase una tirada de Ingenio (lo hará automáticamente si tiene la ventaja de Sentido común) encontrará con rapidez una solución mejor: ir a la cercana iglesia de San Isidro y acogerse a sagrado. La Justicia no podrá entrar allí a por ellos.

EL HEREDERO SECRETO

Ya más tranquilos (y quizá tras realizarle unas curas con la tirada correspondiente a la herida de María) es posible que el grupo quiera que la buena mujer se sincere. Poca cosa más es la que se puede hacer, que las reglas del juego que sigue ya son cosa bien sabida: la Ronda coloca unos vigilantes para que los acogidos no escapen, mientras se tramitan diligencias con la justicia eclesiástica para conseguir permiso y sacarlos de ahí. Pero mucho antes de ello, a no ser que se trate de criminales de importancia, los acogidos se habrán escabullido, por la puerta de atrás o por la principal, que tampoco los corchetes cobran tanto para jugarse el pellejo en asuntos que a nadie importan...

Una buena interpretación por parte de los jugadores (o, en su defecto, una tirada de Diplomacia) hará que la mujer se sincere:

Mi vida es gris y no tengo secretos... salvo uno, y ése es el único que Álvaro Fadrique desearía conocer...

En tiempos mejores, hace ya ocho años, yo estaba al servicio de doña Blanca de Montealbán, hija de Jimeno de Montealbán. Era este hombre (y debe de seguir siendo) hidalgo rural, señor de un rico mayorazgo cercano a Sevilla, con ruinas de castillo secular, gran mansión familiar y un par de aldeas circunscritas en sus dominios; que, aunque no tan grandes como los de los Guzmanes, sí que le permitían vivir con sobrada holgura. El señor de Montealbán despreciaba los oropeles y la hipocresía de la Corte, y no gustaba de ir ni a la ciudad de Sevilla ni mucho menos a la villa de Madrid, tanto más cuando ningún negocio tenía en dichas urbes. Su hija Blanca era harina de otro costal, que con sus dieciséis años era hermosa y radiante como una mañana de primavera y como una flor despertaba a la vida. Frecuentaba mucho mi señora la mansión de su tía, hermana de su difunta madre, situada en el centro de Sevilla; y, aunque no le agradaban demasiado estas visitas a su padre, las consentía como licencia a que la muchacha careciera de madre y en tan delicada edad necesitara los consejos de una mujer. Pero se equivocaba: doña Teresa Montesinos gustaba de los placeres frívolos y de organizar fiestas y bailes en su mansión, que muchas veces se prolongaban hasta la madrugada. En una de esas fiestas mi ama conoció a un hombre, del que nunca quiso decir su nombre, que la rondó hasta seducirla, y una vez obtenido de ella lo que deseaba, la abandonó con gran burla, siendo comidilla de todos los mentideros que la virginal hija del estirado señor de Montealbán era ahora una flor deshojada...

Nota para el Narrador: una opción "maquiavélica" es que uno de los PJs fuera el anónimo seductor de la doncella... Esta opción implicará mucho más al jugador en la trama, pero el Narrador tendrá que ser muy cuidadoso a la hora de elegir su "víctima", ya que alguien que no interprete al personaje adecuadamente convertirá la aventura en una farsa...

Cuando se enteró mi amo, su disgusto fue terrible. Encerró a mi señora en una alejada posesión, con escasa servidumbre, y rompió todo tipo de trato con su cuñada. Por eso no supo jamás que su hija estaba embarazada.

Solamente estábamos al tanto del secreto ella y yo. Fue fácil disimular su preñez; pues, corroída por la desesperación y la vergüenza, mi ama apenas salía de sus habitaciones, y yo era la única a la que permitía estar a su lado. Yo ayudé a nacer a su hijo, y puedo asegurar que fue el bebé más hermoso del mundo. En secreto, hice entrar a la mansión a un sacerdote que bautizó al niño y accedió a esconderlo hasta que llegara el momento de presentarlo a su abuelo. Pero ese momento nunca llegó. Don Jimeno, sin duda avisado por los criados fieles que tenía en la casa, supo que gracias a mi mediación había entrado en secreto un hombre en la casa y, suponiendo que yo andaba con tercerías, me mandó echar al camino, sin dejar que me despidiera siquiera de mi ama, de mi niña. Siete años han pasado, en los que yo he ido de mal en peor, viéndome finalmente en la vergüenza de robar para no morir de hambre, motivo por el que fui finalmente presa. Pero juro por Dios y por todos los santos que esta es la primera vez, en todo este tiempo, que hablo del secreto de mi ama.

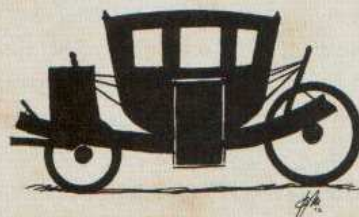
Álvaro Fadrique es uno de los criados de confianza de don Jimeno. No sé qué pretendía al intentar raptarme o asesinarme, salvo que debe de tener algo que ver con mi señora y su hijo... ¡Caballeros, por vuestro honor, si alguna vez tuvisteis una madre, ayudadme ahora! Debe encontrarse nuevamente al niño y evitar que nada malo le pase hasta que se aclare qué quiere don Jimeno de él esta vez... Que muy posible es que lo quiera muerto...

Los PJs no son precisamente quijotes y, a no ser que alguno de ellos tenga la desventaja del Honor, es dudoso que los ruegos de María les importen una jiga. Otra cosa son las ventajas materiales que puedan sacar del asunto: que del heredero secreto de un ricodalgo se puede sacar mucho, ya sea mediante chantaje a la familia o si se le hace desaparecer

a cambio de una buena bolsa... Si no son tan miserables, pero tampoco tan honorables, hay un término medio que les puede interesar: el tal Álvaro se ha ido de la Villa sin pagar las cuentas pendientes... y eso incluye los servicios del Rijoso. Así que es posible que logren arrancarle unas monedillas, y la promesa de algunas más, si lo encuentran y le rebanan las orejas... No es que el Rijoso haga colección de éstas, es que no le gustaría que se corriera la voz de que quien lo estafa se va de rositas...

LOS PLANES DE LOS PJs...

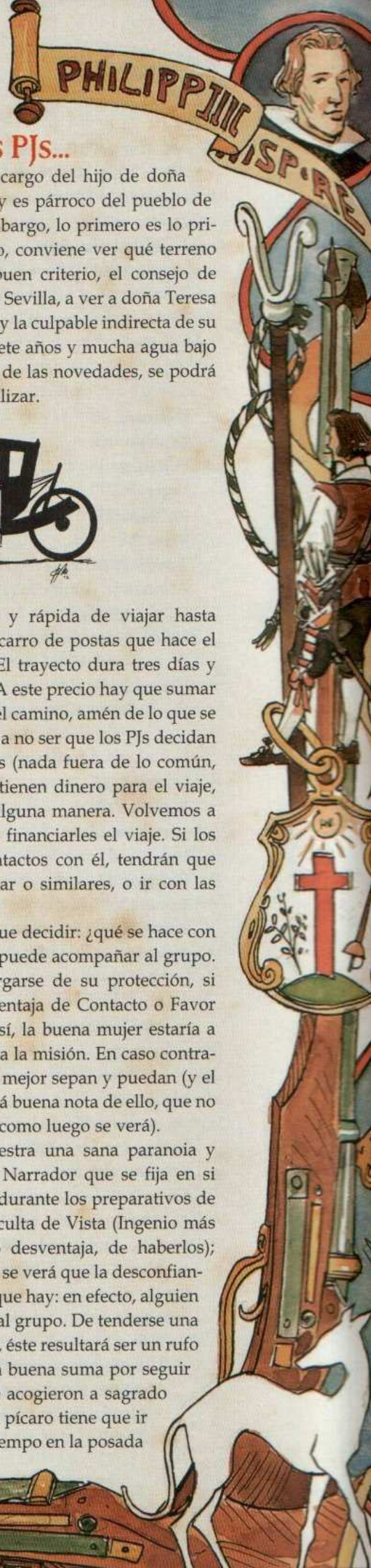
El sacerdote que se hizo cargo del hijo de doña Blanca se llama Julián Garla y es párroco del pueblo de Martos, cerca de Jaén. Sin embargo, lo primero es lo primero y, antes de dar un paso, conviene ver qué terreno se pisa. Así que, con muy buen criterio, el consejo de María será ir antes que nada a Sevilla, a ver a doña Teresa Montesinos, la tía de Blanca... y la culpable indirecta de su desgracia. Que han pasado siete años y mucha agua bajo el puente. Una vez enterados de las novedades, se podrá decidir el siguiente paso a realizar.

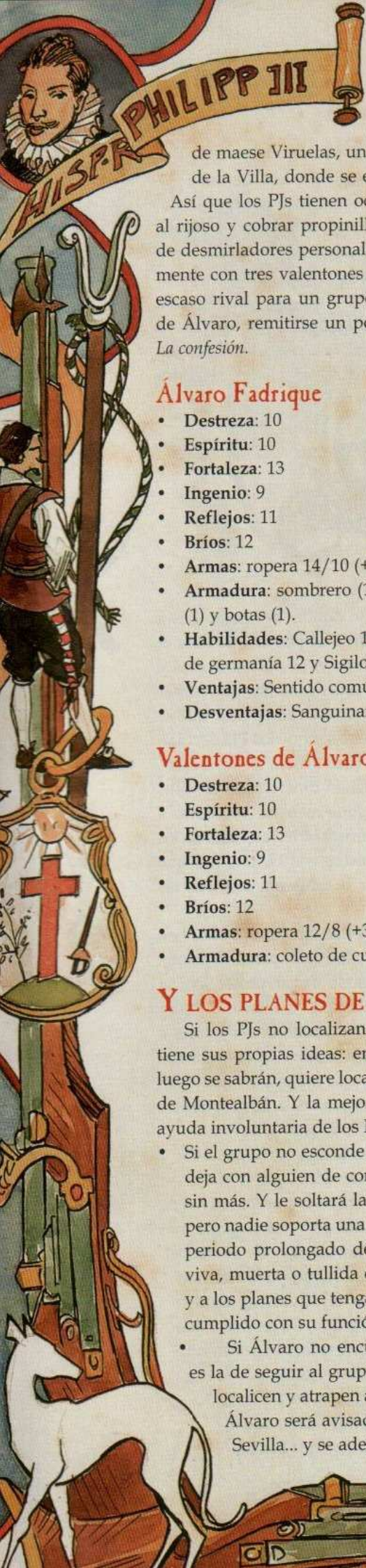


La manera más cómoda y rápida de viajar hasta Sevilla es tomar pasaje en el carro de postas que hace el trayecto por el camino real. El trayecto dura tres días y cuesta 15 reales por persona. A este precio hay que sumar el alojamiento en las ventas del camino, amén de lo que se consume en comida o bebida, a no ser que los PJs decidan llevar sus propias provisiones (nada fuera de lo común, por otro lado). Si los PJs no tienen dinero para el viaje, tendrán que conseguirlo de alguna manera. Volvemos a recordar que el Rijoso puede financiarles el viaje. Si los PJs no quieren entrar en contactos con él, tendrán que usar sus habilidades de Ratear o similares, o ir con las bolsas vacías.

Antes de partir hay algo que decidir: ¿qué se hace con María? Herida como está, no puede acompañar al grupo. Y éste tampoco puede encargarse de su protección, si se tiene que ir fuera... Una ventaja de Contacto o Favor puede ser útil en este caso: así, la buena mujer estaría a salvo mientras el grupo realiza la misión. En caso contrario, tendrán que dejarla como mejor sepan y puedan (y el maquiavélico Narrador tomará buena nota de ello, que no deja de tener su importancia, como luego se verá).

Si alguno de los PJs muestra una sana paranoia y manifiesta reiteradamente al Narrador que se fija en si los siguen de cerca o de lejos durante los preparativos de su viaje, se hará una tirada oculta de Vista (Ingenio más modificadores por ventaja o desventaja, de haberlos); pero, de conseguirse la tirada, se verá que la desconfianza, a veces, es de lo más sano que hay: en efecto, alguien está siguiendo discretamente al grupo. De tenderse una emboscada al tipo en cuestión, éste resultará ser un rufo al que se le ha prometido una buena suma por seguir los pasos de aquellos "que se acogieron a sagrado en la iglesia de San Isidro". El pícaro tiene que ir a dar novedades cada cierto tiempo en la posada





de maese Viruelas, un antro situado en los arrabales de la Villa, donde se esconde, de momento, Álvaro. Así que los PJs tienen ocasión de soltarle el chivatazo al rijoso y cobrar propinilla, o bien ir a hacer el trabajo de desmirladores personalmente... Que Álvaro está solamente con tres valentones reclutados a toda prisa, y son escaso rival para un grupo decidido. Sobre los motivos de Álvaro, remitirse un poco más adelante, al apartado *La confesión*.

Álvaro Fadrique

- Destreza: 10
- Espíritu: 10
- Fortaleza: 13
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 12
- Armas: ropera 14/10 (+3) y pistola 14 (+2).
- Armadura: sombrero (1), colete de cuero (2), guantes (1) y botas (1).
- Habilidades: Callejeo 12, Detectar mentiras 13, Habla de germanía 12 y Sigilo 14.
- Ventajas: Sentido común.
- Desventajas: Sanguinario.

Valentones de Álvaro (3)

- Destreza: 10
- Espíritu: 10
- Fortaleza: 13
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 12
- Armas: ropera 12/8 (+3) y daga 10/7 (+1).
- Armadura: colete de cuero (2).

Y LOS PLANES DE ÁLVARO

Si los PJs no localizan el escondrijo de Álvaro, éste tiene sus propias ideas: en concreto, y por motivos que luego se sabrán, quiere localizar al hijo bastardo de Blanca de Montealbán. Y la mejor manera de hacerlo es con la ayuda involuntaria de los PJs.

- Si el grupo no esconde bien a María (es decir, si no la deja con alguien de confianza), Álvaro la encontrará, sin más. Y le soltará la lengua. Es una servidora fiel, pero nadie soporta una tortura continuada durante un periodo prolongado de tiempo. Que salga del lance viva, muerta o tullida queda al arbitrio del Narrador y a los planes que tenga con ese PNJ, ahora que ya ha cumplido con su función.
- Si Álvaro no encuentra a María, la otra opción es la de seguir al grupo. En el caso de que los PJs no localicen y atrapen al espía que les sigue los pasos, Álvaro será avisado de que cogen la posta hacia Sevilla... y se adelantará para esperarles allí.

- Si los PJs localizan al espía, pero éste escapa o, simplemente, le dan esquinazo, a Álvaro aún le queda una posibilidad: enviar a un tercero a comprarle al Rijoso la información de adónde han ido los PJs. Y éste es muy posible que lo sepa, en especial si él financió el viaje... Al fin y al cabo, los negocios son los negocios, y el suyo es decir lo que sabe a cambio de dinero.



HACIA SEVILLA

En el coche de postas hay doce plazas. Aparte de los PJs, viaja una gruesa burguesa con su criada, un silencioso sacerdote, un escribano que va a ver a su familia y un joven estudiante de Teología, delgado y de pelo largo, de nombre Daniel de Pérez Gil, que no parará de hacer preguntas al grupo acerca del motivo de su viaje. Los PJs pueden pensar que es un espía (bastante torpe por cierto) a sueldo de Álvaro, y obrar en consecuencia... pero en esta ocasión se equivocarán, que no es otra cosa que un joven curioso con una pésima educación (y, según como, muy poca fortuna).

El Narrador puede amenizar el viaje con el asalto de unos bandoleros. Al subir un puerto de montaña, cuando las pobres mulas del carro tengan que ir al paso, se encontrarán en un recodo del camino con un bandido de aspecto patibulario armado con un oxidado arcabuz, que apuntará a la cabeza del cochero (que, con muy buen tino, optará en el acto por echar freno al coche y levantar las manos). Otros cuatro bandidos saldrán entonces de sus escondrijos, esgrimiendo sus armas y amenazando a los viajeros con degollarlos si no entregan en el acto todo lo que tengan de valor.

Los bandidos no quieren matar a nadie, tan sólo llevarse el dinero de los pasajeros y todo lo de valor que lleven. Claro que tampoco contaban con que un grupo de gente aguerrida y armada (el de los PJs) estuviera en el carruaje...

Bandoleros

- Destreza: 10
- Espíritu: 10
- Fortaleza: 13
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 12
- Armas: espada corta 12/8 (+2) y arcabuz 10 (+4).



Nota: este arcabuz está en muy mal estado. Aparte de dar un -1 a la hora de impactar, los cinco que salgan en los dados se considerarán seises a la hora de fallar el arma (véanse las reglas sobre armas de fuego en el capítulo *El combate*).

LA CONFESIÓN

Por fin en Sevilla, los PJs irán más tarde o más temprano a casa de doña Teresa. Encontrarán la mansión bastante descuidada. En efecto, los años no pasan en balde, y la madura belleza de la viuda de Montesinos se acabó marchitando, y ya no sirve para tusona de lujo, que era a lo que se dedicaba... Cosa que todos sabían, excepto sus inocentes parientes del campo. Ya nada le queda, tan solo el deshonor, y apenas le sirven un par de criados viejos, más por costumbre que por fidelidad, que comparten hambres y recuerdos con ella.



... que según dicen le cuida a un niño que un día trajo entre los brazos...

Aunque ya caduca, la de Montesinos sigue siendo sensible a los halagos de los hombres, en especial de los que son guapos y viriles. Un PJ de aspecto físico agraciado tendrá las puertas abiertas de su casa a poco que se lo proponga (y también las de la alcoba de la dama, suponiendo que sea de su gusto). El resto de los PJs deberán hacer las oportunas tiradas de Diplomacia o Charlatanería para que se les franquee la entrada y vencer las naturales suspicacias. Una buena interpretación por parte del jugador también será efectiva, y una tirada de Seducción aún más (de hecho, contará con un bonificador de +3 a la misma).

La de Montesinos contará al grupo que hace apenas un mes su sobrina Blanca murió, "de malas fiebres", dijeron los físicos, aunque ella piensa que simplemente se secó como una flor arrancada. Que de tristeza también se mueren las mujeres. Antes de morir pidió confesión; y, al ser tan graves y tamañas sus faltas, el sacerdote mandó llamar a don Jimeno para que oyera de labios de su hija que era abuelo y que su nieto lo tenía en custodia un sacerdote cuya identidad solamente María Sarmentera, la fiel aya, conocía. A don Jimeno se le ablandó el corazón (que ya era hora) y mandó a uno de sus criados, Álvaro, para que localizara a la antigua criada y volviera con el hijo de su hija. Esa noticia no fue del agrado de don Cosme, sobrino de don Jimeno. Don Cosme es un veterano de los tercios de Flandes; que, ante la mala salud de su tío Jimeno y siendo él su pariente más cercano, se veía ya con la heredad del maestrazgo, que bien triste cosa es para un veterano tener que vivir de la caridad de la familia...

Con la agudeza mental que, sin duda caracteriza a los jugadores, es posible que no tarden demasiado en sumar dos y dos y deducir que es posible que Álvaro no sea tan fiel como Jimeno piensa. O que sus lealtades familiares están más orientadas hacia don Cosme que hacia él. Pues que María desapareciera, y con ella el hijo de Blanca, a nadie beneficia más que al veterano soldado...

Por cierto, si los PJs han obtenido esta información "por la cara bonita" de alguno de ellos o mediante galanterías y requiebros (es decir, mediante tiradas de Seducción) mejor será que se anden con ojo, que la viuda de Montesinos aún anda con el horno caliente y no vacilará en invitar a beber al guapo mozo con el fin de arrastrarlo hacia la cama... Y, conociendo a según qué grupos de jugadores, hasta es posible que los demás dejen a su compañero "sólo ante el peligro" mientras se van soltando risitas...

Teresa de Montesinos

- Destreza: 10
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 12
- Reflejos: 9
- Bríos: 11
- Habilidades: Charlatanería 15, Diplomacia 13, Etiqueta 14 y Seducción 15.
- Desventajas: Pecadillos (lujuria).

EL "HIJO" DEL CURA

En Martos es cosa sabida que el cura no es tan santo como parece, pues periódicamente envía dinero a una familia campesina de la parroquia de Alcaudete, que según dicen le cuida un niño que un día trajo entre los brazos. Y con ello demuestra no ser ni



buen cura ni buen padre, que nunca va a visitar a su hijo, pues es cosa tenida por cierta que debe de ser suyo y que lo tuvo con alguna pecadora.



El buen sacerdote soporta las habladurías en silencio, que no es cosa de contar secretos obtenidos en confesión, ni aun a costa de ver menguar la honra y el respeto entre las gentes, pues los asuntos de Dios no han de mezclarse con los asuntos de los hombres. Con todo, toda la historia le está resultando un auténtico calvario. Así que, cuando los PJs se presenten ante él y le expliquen que están enterados del secreto, suspirará aliviado al ver puesto fin a su calvario, y se apresurará a explicar al grupo dónde encontrar al niño, ofreciéndose como testimonio de la autenticidad de la identidad de éste. Que el curilla de Martos es buena persona, pero ningún santo, y se alegra al pensar que, ahora que la cosa se va a saber, los que estuvieron destilando veneno van a tener que tragarse la lengua (y hasta es posible que se envenenen con su propia hiel). Pues no se pueden guardar secretos en un pueblo...

Y eso, precisamente, puede ser tan malo como bueno. Si Álvaro encontró finalmente a María y la sometió a tormento, podrá adelantarlos y llegar a Martos antes que ellos. Una vez en el pueblo, no tendrá que ir a ver al cura ya que, con beber un par de vinos e invitar a un par más, hacer una pregunta casual y poner la oreja, descubrirá todo el asunto del "hijo secreto"... En tal caso, cuando el grupo llegue a la granja de los Quesada, en Alcaudete, solamente encontrarán los cadáveres de la familia.

Aún así, el niño que hacía de criado de la familia se supo esconder cuando vio que los naipes venían mal dados. Y todo no es más que una broma del Diablo, pues es este niño, y no ningún otro, quien es el hijo de Blanca, nieto del señor de Montealbán y legítimo heredero del mayorazgo. Que donde hay mucho tiene que haber de todo, y los campesinos no son ni mejores ni peores que otros. El niño fue considerado pronto un mantenido, que tenía que ganarse el pan a pesar de su corta edad; y los escasos reales que de cuando en cuando entregaba el curilla de Martos, una pensión más para acallar la conciencia de los labriegos que para mantener al crío. Y eso ha salvado a Pedro, que así se llama el

muchacho, aunque todos lo llamaban, lisa y llanamente, "el Joputa". Sea como fuere, él está vivo, la familia de granjeros muerta... y Álvaro y sus secuaces cabalgan hacia el mayorazgo de Montealbán para informar a su amo que ya no hay herederos.

En el caso de que Álvaro no localizara a María, pero rastreara la pista de los PJs hasta Sevilla, procurará seguirlos desde allí. Si los PJs no descubren que son seguidos (otra vez mediante tiradas de Vista), lo conducirán igualmente hasta Martos, y Álvaro averiguará el paradero del crío y procurará adelantarse. Simplemente, en ese caso, los rastros de la masacre serán más recientes y Pedro "el Joputa" seguirá escondido en el mejor agujero que haya podido encontrar; sin llorar, eso sí, que hace tiempo que aprendió que de poco sirve llorar cuando nadie va a consolarte.

Incluso es posible (si el Narrador está de humor) que el grupo se tropiece con Álvaro y los suyos en la granja mientras éstos están rematando la faena (nunca mejor dicho). No es tan fácil que esta vez Álvaro logre huir... Otra cosa será que los PJs logren que confiese que fue don Cosme el que le ordenó que eliminara al crío...



REGRESO AL MAYORAZGO DE MONTEALBÁN

Una vez con el crío y el cura, los PJs solamente tienen que ir al mayorazgo para presentarlo a su abuelo. Si Álvaro les perdió la pista en Madrid, estará alerta, y tendrá espías en los caminos para que le avisen de si un grupo de hombres de armas con un niño se dirige a Montealbán. Disfrazarse o disfrazar a Pedro (de niña, por ejemplo) permitirá a los PJs esquivar malos encuentros.

Una vez en la mansión familiar, el grupo será intocable. Sólo restará dar a conocer al niño y que el cura de Martos dé fe de su identidad. Álvaro huirá nada más sepa la llegada del grupo y, de no lograrlo, don Cosme lo hará ahorcar, simulando que fue suicidio y no asesinato.

Y si los PJs no lo desenmascaran (mediante confesión de Álvaro) Cosme recibirá a Pedro, su sobrino, con tanta o más alegría que su hermano Cosme. Que él es joven y tiene tiempo.. Y bien puede esperar uno o dos años, hasta que las cosas se enfrien, para encargarse de ese mocosito bastardo... Al fin y al cabo, ¿quién mejor que él para ser su tutor cuando Jimeno de Montealbán muera?



Cosme de Montealbán

- Destreza: 14
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 13
- Reflejos: 12
- Bríos: 12
- Armas: ropera 16/12 (+3) y pistola 15 (+2).
- Armadura: sombrero (1), camisa acolchada (1), guantes (1) y botas (1).
- Habilidades: Cabalgar 15, Charlatanería 13, Diplomacia 13, Etiqueta 14, Liderazgo 14 y Táctica 14.
- Ventajas: Espadachín.
- Maniobras de esgrima: A fondo, Ataque rápido, Deslizamiento y Estocada especial.

CONCLUSIÓN

Como recompensa, Jimeno de Montealbán entregará a cada uno de los PJs una bolsa con 20 ducados (200 reales). Y les hará saber que está muy agradecido, sí, pero que ya se pueden ir. Que estos hidalgos rurales son orgullosos; y los PJs, al fin y al cabo, no son otra cosa que carne de horca, por muy buenos que hayan sido los servicios que le han prestado. Solamente la fiel María será aceptada de nuevo en el mayorazgo, pues nadie mejor que ella para cuidar como si de una madre se tratara al nuevo heredero... Los PJs pueden considerar a María como un Contacto, al que acudir cuando vuelvan por las cercanías de Sevilla.

Claro que, de salir con vida Cosme, pueden apuntárselo en la lista de Enemigos... No es que sea especialmente rencoroso, que tiene otras cosas que hacer para preocuparse por una pandilla de desarrapados... Ahora, es tipo que no olvida fácilmente y, si su camino se cruza alguna vez con el del grupo, a buen seguro que los recordará... y no precisamente con aprecio.

Aparte de todo ello, los PJs pueden ganar:

- 1 PX simplemente por sobrevivir a esta aventura.
- 3 PX por salvar al niño y entregárselo al abuelo de éste.
- 2 PX si, además, logran que Álvaro denuncie a Cosme de Montealbán.

Si don Cosme no es desenmascarado, el Narrador deberá plantearse la continuación de esta historia, cuando el veterano se sienta seguro y decida eliminar al pequeño Pedro, y los PJs tengan que impedirlo de nuevo... o no.

LA MALDEGOLLADA

Aventura para un grupo poco numeroso, de dos a cuatro personajes. Las características de la aventura hacen que pueda formarse un grupo heterogéneo que mezcle tanto refinados cortesanos como rudos delincuentes. Convendría que no fuera la primera aventura de los jugadores; ya que, por una vez, habrá que usar la cabeza, además de la espada...

Por su contenido, se recomienda esta aventura sólo a jugadores adultos.



SE DICE EN LOS MENTIDEROS...

Que vaya ocurrencia tuvieron dos forasteros, recién llegados a la Villa, cuando al entrar en una taberna a refrescar el gatzate después de tanto polvo tragado por los caminos, se toparon con Quevedo, y con buena cortesía y execrable memoria le felicitaron por unos versos que creían del poeta, pero que en realidad eran de su enemigo, don Luis de Góngora. Y don Francisco, que había vaciado ya una buena media docena de botellas para festejar que un espadachín amigo suyo acababa de salir de la cárcel, se tomó las cosas a la tremenda, y no acabó la cosa en la calle y a estocadas porque apareció la Ronda, que ya es casualidad que por una vez la gura llegue antes de que empiece una pelea, y no al acabarse ésta...

Hablando de justicia, prendió ésta el otro día a una mujer de unos cincuenta años y a su hijo o amante, que tiene edad para ser lo primero y a buen seguro que es lo segundo. Se ofrecía el mozo como pícaro de cocina y, una vez en ella, aprovechaba cualquier descuido para verter veneno en los guisos de los dueños. Al enfermar éstos, aparecía la mujer y ofrecía sus servicios de curandera, con lo que tenía oportunidad para administrar más o menos veneno junto con las supuestas medicinas, con lo que sus "clientes" tenían una larga enfermedad, de la que poco a poco sanaban, y premiaban generosamente a su "salvadora". Parece ser que la cosa se les fue de la mano, pues se pasaron con el veneno y mataron a la mitad de la familia del marqués de Santiesteban. Quiso su desgracia que uno de los amigos del marqués fuera una de sus antiguas víctimas y reconociera, no solamente a la curandera, sino al sollastre. Y así queda la



cosa, que no se ponen de acuerdo ahora qué Justicia ha de condenarles, si la civil (con lo que nada les libra de la horca) o la del Santo Oficio, que ya se encargarán los verdugos de la Inquisición de que confiesen brujería, con lo que quemadero tendremos...

Que ha aparecido una mujer asesinada, cosida a puñaladas y con la garganta rajada de oreja a oreja... Dicen que no es la primera. Y se dice más, puesto que se comenta que el asesino no es de este mundo, que es el espectro de una mujer a la que llaman "la Maldegollada".

INTRODUCCIÓN: EXTRAÑAS ALIANZAS

Altas instancias han puesto el grito en el cielo y han exigido al Alférez Mayor de la Ronda que descubra al asesino de doña Yolanda Medrano, joven viuda que apareció apuñalada y degollada anoche en plena calle. El alférez mayor ha encargado el caso a su mejor comisario de justicia, Don Alfredo de Areta, que a su vez crea a un grupo de investigación con poderes especiales, que deberán rendirle cuentas solamente a él. Este grupo puede estar formado tanto por gente de la carda (buena conocedora del mundo de la delincuencia y de los barrios bajos) como hidalgos hábiles con la espada, alguna mujer de armas tomar que pueda servir de cebo o interrogar a otras mujeres o incluso algún que otro noble bienvisto en la Corte, pues dicen que hasta el rey se ha interesado por el asunto, que no era la muerta mujer de la calle, a la que se pueda hacer violencia sin recibir castigo.



Evidentemente, los miembros de este grupo no son otros que los PJs. Los motivos para que éstos se decidan a colaborar (por una vez) con la siempre despreciada gura pueden ir desde que a cambio de su colaboración se olviden ciertas cuentas pendientes con la Justicia hasta apelar a su sentido del honor: ¿acaso es de bien nacido dejar que asesinen a mujeres indefensas? En última instancia, y si no se puede conseguir la colaboración mediante la amenaza, dicho llamamiento al honor, la promesa de que la Ronda de la Villa le deba un favor o una promoción para entrar como corchete o alguacil, siempre se puede recurrir al sobado tema del dinero: Areta ofrecerá hasta 100 reales por la captura del asesino. No es mucho, pero nadie dijo que los funcionarios pudieran pagar más...

LO QUE SE SABE

El cuerpo de la mujer fue encontrado cerca de la iglesia de San Ginés, un barrio bastante alejado de su lugar de residencia. Iba envuelto en un gran manto negro, que a fin de cuentas le sirvió de mortaja, pues quien se la encontró tropezó con él, al no distinguirlo en la penumbra del amanecer. Sin duda, fuera donde fuera, la viuda iba como tapada: es común que las damas de la Villa se embocen con un gran manto para así tener más libertad de movimientos sin que suponga una mengua a su honra ni a la de su familia. Parece ser que esa costumbre le costó la muerte...

Hay que descartar el robo, pues tenía los dedos enjorados y un grueso collar en el cuello. No llevaba dinero lo que no deja de extrañar.

La muerta, doña Yolanda Medrano, era viuda reciente, que no hace ocho meses aún que su marido, alférez de los tercios, murió en el asalto a una posición holandesa en Flandes. Está emparentada por parte de su madre con una rama menor de los Guzmanes, la familia del valido, motivo por el que su deceso ha causado no poco escándalo en la Corte.

LO QUE SE DICE

Los PJs pueden saber, si por su profesión se mueven en esos ambientes, o si preguntan en ellos, que:

- *Entre la nobleza:* era doña Yolanda viudita joven y apetecible como la carne de un membrillo. Soportó mal el alejamiento de su marido por los azares de la guerra, y dentro de la desgracia fue la menor el que quedara viuda, pues sin duda el alférez hubiera tenido que batirse con más de uno para limpiar su honra; que, según las malas lenguas, su mujer la manchó con más de uno y más de dos...
- *Entre los humildes:* no es la primera mujer que es encontrada apuñalada y degollada en la calle, que es la segunda en pocos días. Y aún se dice más: más valdría llamar a un exorcista que a la Ronda, pues dicen que no es el asesino hombre ni mujer, sino espectro...

Y LO QUE DICE LA MUERTA

El cuerpo se encuentra en un féretro en la cripta de la iglesia de San Ginés, en espera a que los familiares más cercanos de doña Medrano (que viven en Ávila) lleguen para hacerse cargo de los trámites (es decir, pagar una dispensa para que un sacerdote le haga una absolución *sub conditione* para que pueda ser enterrada en tierra consagrada, sepultarla en el panteón familiar, (enterrando tanto el cuerpo como su recuerdo), heredar las posesiones de la difunta y volverse a provincias... Así que los PJs, si lo desean, pueden echarle una buena ojeada al cadáver siempre y cuando le paguen algunas monedas al diácono de la iglesia o, simplemente, le informen de que actúan de parte del comisario de la Ronda...



... la muerte fue rápida, y la víctima apenas se resistió...

Nota para el Narrador: echar una ojeada no significa sacar los cuchillos de carnicero y hacerle al cadáver una autopsia... Que, aún suponiendo que entre los PJs haya algún cirujano o médico, descuartizar cadáveres en sagrado no es cosa que agrade en demasía a la Iglesia...

Las ropas de la mujer no están desgarradas, ni demasiado arrugadas: la muerte fue rápida, y la víctima apenas se resistió. Claro que "apenas" no es lo mismo que "no". Si algún PJ consigue una tirada de Espíritu, se fijará en que las uñas de la mano derecha están rotas y tienen restos de sangre. Seguramente, en el estertor de su agonía, arañó con sus últimas fuerzas al asesino...

Va muy maquillada, como una enamorada al encuentro de su amado, y los polvos de solimán para blanquear el rostro están corridos. Es evidente que una mano, y una mano grande, le agarró la cara, mientras por detrás le asestaba las puñaladas fatales. El complicado peinado está desarreglado: posiblemente, mientras la mujer agonizaba, el asesino la remató tirándole del pelo hacia atrás para degollarla con mayor facilidad.

En resumen: un crimen sangriento y brutal... Y, sin embargo, si los PJs van a donde se encontró el cadáver, verán que bien poca sangre hay allí. Demasiada poca para tanta herida. Posiblemente, no murió allí. Fue llevada después de muerta....

Los PJs también pueden enterarse de este último dato hablando con Martín, el alguacil de la Ronda que se hizo cargo del cuerpo. Hombre silencioso y reservado, veterano de los tercios, es también minucioso y buen obser-

vador, y se fijó en ello, aunque no ha dicho nada porque nadie le ha preguntado...

Si los PJs se interesan por el que encontró el cadáver, se trata de Salvador Tintado, secretario de un comerciante de paños, menudo de cuerpo y chupado de cara, con mirada huidiza y hablar ceceante. Se dirigía, aún no amanecido, a su trabajo cuando se tropezó con el cuerpo (en el sentido literal de la palabra). No podrá aportar mucho más de lo que el buen alguacil ha dicho... Aunque puede arrojar luz sobre el detalle del dinero: en efecto, la mujer llevaba un bolsillo con casi cincuenta ducados, de los que el cuevachuelista se apropió... Y es que, señores, dirá disculpándose: «Las joyas que llevaba, de la muerta eran, y por tanto sujetas a maleficio si se robaban; pero el dinero no tiene amo, que bien lo dijo Dios». Y añadirá, poniendo ojos de cordero a punto de degollar, que tiene mujer y doce hijos que alimentar (lo cual es más falso que la palabra de Judas; pero si cuela, cuela).

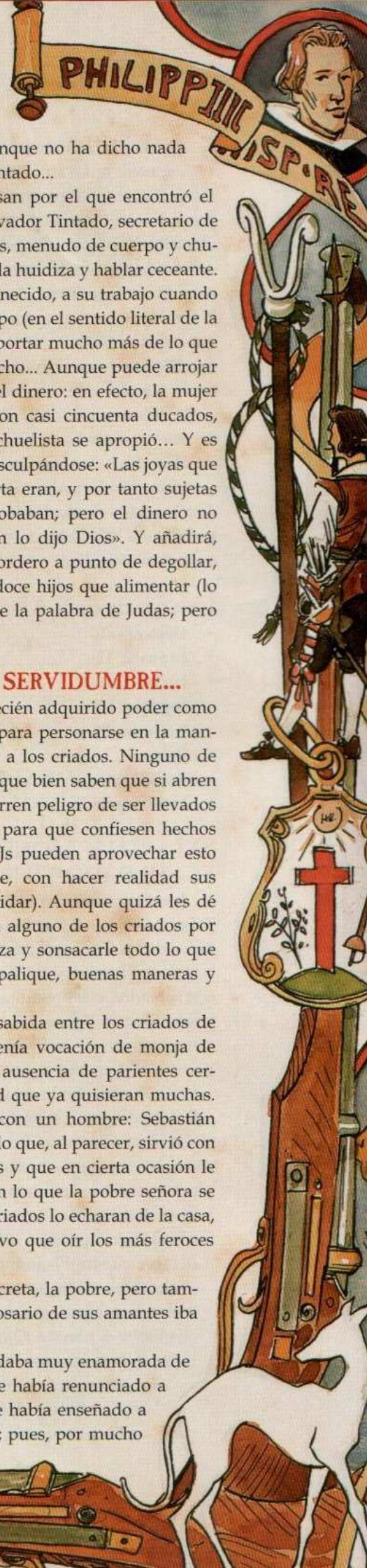
LA SIEMPRE REACIA SERVIDUMBRE...

Los PJs pueden usar su recién adquirido poder como representantes de la Justicia para personarse en la mansión de Yolanda e interrogar a los criados. Ninguno de éstos hablará de buen grado, que bien saben que si abren la boca y dicen saber algo, corren peligro de ser llevados al calabozo y torturados allí para que confiesen hechos reales o imaginarios... Los PJs pueden aprovechar esto para amenazar, precisamente, con hacer realidad sus temores (tirada fácil de Intimidar). Aunque quizá les dé mejores resultados abordar a alguno de los criados por separado, ganarse su confianza y sonsacarle todo lo que se quiera a base de mucho palique, buenas maneras y rondas de vino...

Sea como fuere, es cosa sabida entre los criados de Yolanda que su señora no tenía vocación de monja de clausura, precisamente, y la ausencia de parientes cercanos le permitía una libertad que ya quisieran muchas. Solamente tenía problemas con un hombre: Sebastián Monsalve, un veterano soldado que, al parecer, sirvió con su difunto marido en Flandes y que en cierta ocasión le echó en cara su conducta, con lo que la pobre señora se vio obligada a hacer que los criados lo echaran de la casa, no sin trabajo, y mientras tuvo que oír los más feroces denuestos y amenazas...

Y es que intentaba ser discreta, la pobre, pero tampoco lo era demasiado, y el rosario de sus amantes iba aumentando lentamente...

En los últimos tiempos andaba muy enamorada de un amante secreto, por el que había renunciado a fiestas y oropeles, e incluso le había enseñado a guardar una cierta discreción; pues, por mucho





que la curiosidad natural de dueñas y sollastres intentara averiguar su identidad, nada sacaron en claro...

Aquella tarde, como otras muchas tardes, la señora salió por la puerta de atrás de la mansión, bien embozada con el manto. Y un par de criados curiosos que la siguieron a distancia a ver dónde iba la vieron subir presta a un coche cerrado, sin escudo en las puertas, que partió al punto. De lo que dedujeron que el nuevo amante de su señora era hombre de posibles, pues tiraban del coche dos soberbios caballos que no avergonzarían ni a un duque...

El que debe de saber más del negocio amoroso de la pobre señora es, sin duda, don Máximo Orestes, íntimo de la casa y acompañante habitual de doña Yolanda.

Si los PJs sacan una tirada de Cultura local (de la villa de Madrid), el nombre de don Máximo no les resultará desconocido: es alcahuete famoso, en especial entre la gente de la baja nobleza, y anda de tercerías con más de cinco y más de diez.

Criados de doña Medrano

- Destreza: 10
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 10
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Armas: garrote 12/6 (+0).
- Habilidades: Sigilo 12.

SEBASTIÁN MONSALVE, EL SOLDADO VIEJO

Los PJs podrán encontrar a Sebastián Monsalve en la Taberna del Turco (lugar de reunión habitual de los veteranos de los tercios) si consiguen una tirada de Callejear, o una de Elocuencia o Charlatanería durante una charla con soldados, o si preguntan por él en el mentidero de las gradas de San Felipe, muy frecuentado por la milicia, o –simplemente– si un PJ tiene profesión o cargo relacionados con el ejército.

Es Sebastián hombre de cuajo, de habla y gesto pausados, lo que no resta rotundidad ni a sus palabras ni a sus hechos. Que no se fíen los PJs de su abulia, pues no están ante un buey, sino ante un toro, que por poco que lo pinchen pueden descubrir que es un mal enemigo cuando se le excita el genio.

Nada tiene, por otro lado, que ocultar, y nada negará siempre que los PJs le entren de buenas y con la debida cortesía: en efecto, se presentó en la mansión de doña Yolanda a afearle su conducta, ya que nadie estaba dispuesto a hacerlo. Que no deja de ser vergüenza, y de las grandes, que la viuda de un soldado valiente se comporte como una tusiona, y no por necesidad, sino por vicio. Así que le dijo lo que pensaba de ella, y se quedó la mar de tranquilo. Cuando

vinieron los criados con garrotes, mostró su gesto más fiero llevando la mano a la espada, y los muy bellacos al punto entendieron que, si querían terminar con el pellejo intacto, más les valía andarse con tiento. Así que le dejaron marchar, con paso firme y sin acallar sus gritos, que siguió diciendo lo que de ella pensaba con toda la fuerza de sus pulmones, para así llenarla de vergüenza. De poco sirvió, que ya se sabe que muchas mujeres nacen sin honra ni vergüenza, que tal parece que hayan sido cortadas de la misma piel de Satanás... Y nada más ha de decir, y volverá a sumergirse en sus pensamientos y en la jarra de vino que tiene en la mano.

Si los PJs no se andan con tacto, la cosa puede terminar en bronca, que en los asuntos del honor Sebastián hila muy fino, y las afrentas las arregla en el sitio toledana en mano... Y no faltarán un par de camaradas de armas; si la cosa pasa a mayores y el número de PJs es grande, que se aprestarán a reñir con quien haga falta con tal de defender a un compañero...



Sebastián Monsalve

- Destreza: 13
- Espíritu: 15
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 10
- Reflejos: 11
- Bríos: 13
- Armas: ropera 15/11 (+3).
- Armadura: sombrero (1), camisa acolchada (1) y botas (1).
- Habilidades: Idioma (tudesco) 10 y Liderazgo 16.
- Ventajas: Espadachín.
- Desventajas: Impulsivo.
- Maniobras de esgrima: Ataque rápido, Deslizamiento e Incremento de daño (nivel 1).

Soldados veteranos

- Destreza: 13
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 12
- Armas: ropera 12/8 (+2).
- Armadura: sombrero (1) y camisa acolchada (1).

DON MÁXIMO ORESTES, EL ALCAHUETE

Si los PJs se interesan por el tal don Máximo en el mentidero de las Losas de Palacio, o hablan de él con alguno de sus contactos en el mundo aristocrático, se enterarán de que el individuo en cuestión es muy conocido como discreto alcahuete entre gentes de cierta alcurnia. Ha ideado un sistema de citas que a más de uno excita, consistente en reunir a una pareja de desconocidos en una habitación a oscuras. Ninguno de los dos amantes conoce la identidad del otro, y así la intimidad de su pasión es completa.



Malas lenguas dicen, también, que Máximo es "sodomita y bujarrón", y algo de ello debe de haber, cuando va siempre acompañado de un mozalbete rubio y delicado, con el cutis de mujer... Pero el Santo Oficio nada ha dicho, y no es buena cosa meterse en los asuntos de la Inquisición, que primero te detiene, luego te tortura y finalmente te pregunta.

Don Máximo Orestes se negará a recibir a los PJs si éstos acuden en calidad de representantes de la Justicia. El criado que los reciba, impasible, los amenazará con que su amo tiene muchas influencias en las más altas esferas y que más les valdría a los PJs mirar hacia otro lado si saben lo que les conviene.

Si los PJs dicen «ya, claro, vale», apiolan al criado y a todos los que se les pongan por delante y arrasan la casa en busca de don Máximo, se encontrarán finalmente con un hombrecillo bajito y panzón, de cabeza pequeña y barriga prominente, ojos saltones, enorme bigote y diminuta perilla. Va vestido de colores pastel y tan perfumado que deja tras de sí una estela de olor a azahar. Habla con voz chillona, y se pone histérico con suma facilidad. Negará conocer a esa tal doña Yolanda Medrano, y exigirá que los PJs abandonen inmediatamente su casa, amenazándoles con quejarse de ellos tanto al alférez mayor como a «las más altas instancias».

Junto a él, los PJs encontrarán a un muchacho de apenas veinte años, rubio, imberbe, delicado y de rostro agraciado. Viste ropa elegante, que una tirada de Etiqueta identificará como la última moda de París. En efecto, dice (con un fuerte acento francés) llamarse François Leclerc

y ser secretario personal de don Máximo¹. Los PJs harían bien en no dejarse llevar por las apariencias. Un PJ con la ventaja de Intuitivo se dará cuenta de que es un tipo frío y calculador, y de que la mano derecha descansa en su espada no precisamente por casualidad... Por cierto, si los PJs consiguen una tirada de Espíritu, se fijarán en que la mano izquierda la lleva vendada. «Me arañó un gato», dirá si le preguntan...

Criados de don Máximo

- Destreza: 12
- Espíritu: 10
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 10
- Armas: garrote 14/7 (+0).

Máximo Orestes

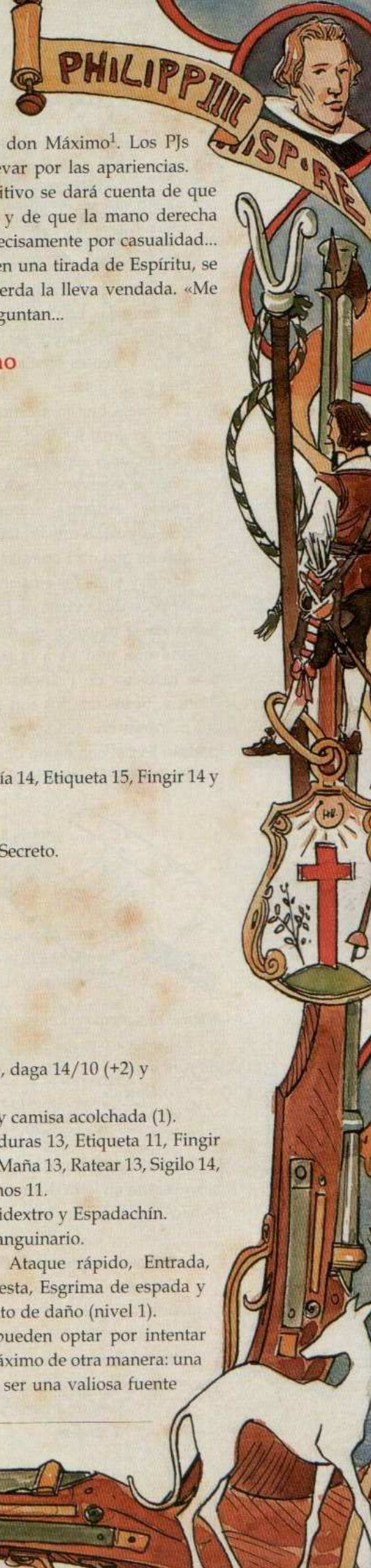
- Destreza: 10
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 13
- Reflejos: 10
- Bríos: 12
- Armas: espadín 9/6 (-1).
- Habilidades: Charlatanería 14, Etiqueta 15, Fingir 14 y Seducción 13.
- Ventajas: Patrón.
- Desventajas: Cobardía y Secreto.

François Leclerc

- Destreza: 13
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 12
- Reflejos: 11
- Bríos: 12
- Armas: ropera 15/11 (+4), daga 14/10 (+2) y pistola 15 (+2).
- Armadura: sombrero (1) y camisa acolchada (1).
- Habilidades: Abrir cerraduras 13, Etiqueta 11, Fingir 13, Idioma (castellano) 9, Maña 13, Ratear 13, Sigilo 14, Supervivencia 11 y Venenos 11.
- Ventajas: Agilidad, Ambidextro y Espadachín.
- Desventajas: Lealtad y Sanguinario.
- Maniobras de esgrima: Ataque rápido, Entrada, Estocada especial, Respuesta, Esgrima de espada y daga (nivel 3) e Incremento de daño (nivel 1).

Evidentemente, los PJs pueden optar por intentar averiguar cosas sobre don Máximo de otra manera: una vez más, los criados pueden ser una valiosa fuente

¹ Antes de que me pregunten: no, Francia y España *no* están en guerra, al menos de momento. (Nota del Autor)





de información, que ya se sabe que unas monedas, unos vinos o unos arrumacos de mujer hermosa (o de galán atractivo) desatan hasta las lenguas más trabadas, cuando se trata de lenguas villanas. Por las malas, unas amenazas o unas bofetadas también, pero bueno...

- El tal don Máximo tiene "el vicio italiano" como que hay Dios, que la mitad de los criados de la casa lleva las bandejas con el culo pegado a la pared, por si acaso... Pero parece ser que tiene amigos en el Santo Oficio y gentes bien situadas, además, pues no se le toca ni un pelo...
- El francés que lo acompaña quizá sea muchas cosas, pero su amante, desde luego que no, que duermen en habitaciones separadas. Y el amo ni se le acerca, todo y que le vuelven locos los jovencitos, ni que le tuviera miedo... Además, el buen mozo, de sodomita nada, que le gustan mucho las mujeres (esto último lo dirá alguna que otra criadita, mientras se sonroja intensamente y pone los ojos en blanco).

Al poco de la visita de los PJs, saldrán dos criados sin librea de la mansión de don Máximo. Si son seguidos, se verá que uno va a la sede del Santo Oficio, el otro a la mansión de François Bassompierre, embajador de Francia. Si los criados son interceptados (o se les roban sus mensajes con sendas tiradas de Ratear), los personajes podrán leer el contenido de éstos.

El mensaje destinado al Santo Oficio reza:



Estimado fray Hernando de Montesinos:

Han venido unos bellacos que dicen ser de la Ronda a molestarme, haciéndome inoportunas preguntas sobre la muerte de una tal doña Medrano, a la que, como bien

estaréis de acuerdo conmigo, ni vos ni yo conocemos.

Estoy seguro de que Su Señoría sabrá actuar en consecuencia para proteger sus intereses y los míos.

Atentamente,

Don Máximo Orestes

La carta para monsieur de Bassompierre está en francés y escrita en letra diferente. Si los PJs logran traducirla (o hacen que alguien lo haga) leerán lo siguiente:

Apreciado monsieur de Bassompierre:

Han venido unos caballeros que dicen pertenecer a la justicia del país, haciendo preguntas inoportunas sobre cierta dama. Me atrevería a sugerir que se precipitaran los acontecimientos, pues no parecen gentes que se vayan a rendir fácilmente.

Siempre a vuestro servicio,

François



... un muchacho de apenas veinte años, rubio, imberbe, delicado y de rostro agraciado...

CON LA INQUISICIÓN, CHITÓN...

Si el mensaje de la Inquisición llega a su destino, a las pocas horas un familiar inquisitorial enviará una notificación a Alfredo Areta en la que se exige que los responsables de la investigación de la muerte de Yolanda Medrano acudan de inmediato a la sede del Santo Oficio, ante fray Hernando de Montesinos, secretario de la Inquisición.

Es fray Hernando un hombre alto, no mal parecido, algo entrado en carnes, de labios gruesos y ojos melancólicos que viste el hábito de los jesuitas. Cuando los PJs sean llevados ante su presencia, les estará dando la espalda, mientras mira por la ventana. Se girará despacio, ordenará que lo dejen solo con el grupo y, tras mirarlos fijamente durante largo rato, les preguntará de repente:

Me han dicho que buscáis al asesino de doña Yolanda Medrano, ¿es cierto?

Es de suponer que los PJs digan que sí, que por una vez están respaldados por la Ronda. En tal caso, el jesuita seguirá:

Es necesario que se haga justicia... ¡Ha de hacerse justicia! Si cuando descubráis a su asesino está por encima de la justicia de los hombres... hacédmelo saber. Ya veremos si está más allá de la Justicia de Dios...

Fray Hernando no responderá a ninguna pregunta del grupo y se negará (de momento) a emprender ninguna acción contra Máximo Orestes.

EL FANTASMA DE LA MALDEGOLLADA

Se dice entre los humildes -y es cosa fácil de saber simplemente con invitar a alguna ronda en las tabernas y utilizando algo del Habla de germanía, que para eso está- que la tapada que murió anteanoche la mató la Maldegollada y que es su segunda víctima, que hace escasos días mató a la primera, una ramera llamada María "la Bubas", que no le hizo el espectro flaco servicio, que casi calva y desfigurada como estaba por el mal francés, era de todos sabido que no sobreviviría a la primera noche helada. Cuando la encontraron fiambre, cosida a puñaladas y con la garganta rebanada, todos pensaron que era la queja de algún cliente al que le había contagiado su enfermedad, pero bien pronto se supo que no era así, que corrió la vez que había habido testigos del suceso y que el asesino no había sido otro que la Maldegollada, un fantasma de mujer pública que, después de muerta, se vengó de su matador y de la amante de éste, degollándolos como lo habían hecho con ella...

Harán falta tres tiradas de Callejeo para rastrear el origen del rumor, y aún suerte que es cosa reciente, que es fácil perderse entre tanto me lo dijo fulano o lo oyó mengano... El Narrador tendrá en cuenta cuántos intentos hacen los PJs antes de sacar esas tres tiradas, que es cosa importante, como pronto se verá.



Finalmente, los PJs se enterarán de que empezó el rumor Teresa "la Manjirona", pícara, alcahueta, viento, algo ladrona y hasta piltrofera, cuando la necesidad aprieta, el estómago está vacío y la noche es fría. Ya ha dejado bien atrás la mocedad y, por suerte o por desgracia, ningún valentón la protege, por lo que anda a su aire. De un tiempo a esta parte ha encontrado su buena fortuna, pues come bien, duerme caliente y aún le sobra para gastar mucho.

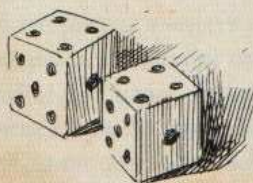
Encuentro con Teresa la Manjirona viva

Si los PJs rastrean directamente su pista sin pasar antes por Máximo Orestes y consiguen las tres tiradas de Callejeo en menos de ocho intentos, o si llegan a ella después de pasar por Máximo y consiguen la tirada en menos de cinco intentos, encontrarán a la Manjirona en un figón, dando alegremente cuenta de un jigote de carnero con salsa verde. Si la empiezan a bombardear a preguntas allí mismo, ella repetirá la cantinela que ha dicho ya mil veces a quien la quiso oír:

Hace unas noches volvía yo tras... (ejem) oír misa cuando oí un grito apagado de mujer y, como buena cristiana que soy, me acerqué a darle socorro, y vi una mujer toda ensangrentada y otra ante ella, con un gran cuchillo en la mano, la cara blanca de cadáver, y un horroroso tajo en la garganta, del que no salía sangre...

La aparición me miró y fue a por mí, pero agarré con fuerza el escapulario de la Virgen de la Almudena, a la que guardo gran devoción, y recé fervorosamente un Credo, de rodillas, con los ojos cerrados. Al abrirlos la visión había desaparecido, pero que aún así la reconocí, por ser fantasma conocido en estos lares.

Más convendría que se hicieran procesiones y misas, que buscar asesinos fantasmales no es buen negocio.



Una tirada de Detectar mentiras hará que los PJs se den cuenta de que se contradice y que miente más que habla. Pero hacerle confesar de plano o llevársela presa sin más no es una buena idea, que está en sus barrios y últimamente ha invitado a más de una ronda y a más de tres. Apenas alguien del grupo se dé a conocer como miembro de la Ronda y le ponga la mano encima, la mujer empezará a chillar como un verraco degollado y le saldrán al punto no menos de seis defensores, entre lo más granado de la carda del local.

Teresa la Manjirona

- Destreza: 11
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 12
- Reflejos: 9
- Bríos: 12
- Armas: daga 10/6 (+1).
- Habilidades: Callejeo 14, Charlatanería 16, Ratear 13 y Seducción 13.





Valentones

- Destreza: 12
- Espíritu: 11
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Armas: ropera 12/8 (+2).
- Armadura: sombrero (1) y colete de cuero (2).
- Habilidades: Callejeo 12, Habla de germanía 8 e Intimidación 10.

Evidentemente, la mujer aprovechará el tumulto para escapar, y los PJs tendrán que conseguir una nueva tirada de Callejeo para localizar el lugar donde vive.... Habrá que sumar los intentos que necesiten a los que ya se llevan, que el asunto se precipita.

Le saldría más a cuenta al grupo esperar a que "la dama" saliera del figón para abordarla en la calle, cuanto más rápido y discreto, mejor. Luego, en un lugar tranquilo (como pueden ser los calabozos de la Ronda), ya se la hará hablar... Entonces, con una tirada de Intimidación (o una buena interpretación del personaje), hablará... y por los codos (váyase al apartado *Toda la verdad...*).

Encuentro con Teresa la Manjiróna... muerta

Si los PJs rastrean directamente su pista sin pasar antes por Máximo Orestes y consiguen las tres tiradas de Callejeo con ocho intentos, o si llegan a ella después de pasar por Máximo y consiguen la tirada con cinco intentos, sumando a estos intentos los que se hagan para localizar su casa si se les escapó en el figón, llegarán a tiempo de encontrarla agonizando... con una mujer rubia, embozada en un largo manto, que acaba de acuchillarla y degollarla.



La aparición tratará de huir con un salto a través de una ventana a la calle. Si lo consigue, huirá a todo correr, en un intento por despistarlos por las callejuelas de Madrid, hasta un pequeño carruaje que la espera en un callejón. Es muy rápida... pero quizá no lo sea más que una bala... De ser alcanzada (mediante una tirada exitosa de Correr), desenvainará sus armas y luchará hasta el final... Entonces descubrirán los PJs que se trata de François Leclerc. Sin duda, Máximo tiene

mucho que decir... y mucho que dirá (váyase al apartado *Toda la verdad...*).

Si los PJs rastrean directamente la pista de la Manjiróna sin pasar antes por Máximo Orestes, pero consiguen las tres tiradas de Callejeo con más de ocho intentos, o si llegan a ella después de pasar por Máximo y consiguen la tirada con más de cinco intentos, sumando a estos intentos los que se hagan para localizar su casa si se les escapó en el figón, la encontrarán muerta en la habitación de la casa de vecinos que comparte con otras familias. Los aterrorizados testigos dirán que alcanzaron a ver una tapada rubia que la acuchillaba sin piedad... Nuevamente, la Maldegollada.

TODA LA VERDAD...

Todo empezó hace unos meses: fray Hernando de Montesinos es un miembro influyente dentro de la jerarquía inquisitorial, y su carrera dentro del Santo Oficio apenas acaba de empezar. Sin embargo, tiene un gran defecto: le gustan las mujeres. Le gustan mucho. Si por él fuera, hubiera sido militar o cortesano, pero por imposición familiar hubo de abrazar los hábitos y, aunque no se desenvuelve mal, el deseo lo quema por dentro.

Así que empezó a tener sus aventuras amorosas, con gran miedo a ser descubierto, hasta que conoció a Máximo Orestes y su "servicio" de citas a ciegas. Para el clérigo fue la solución ideal: acudir de riguroso incógnito a una casa donde nadie lo conocería y hacer el amor a una completa desconocida.

Hasta que sucedió lo impensable: yació con una mujer y ambos se despertaron mutuamente tal pasión que quisieron volver a estar juntos. Y repitieron varias veces; pues si Dios da el amor, el Demonio da el placer, y esta vez había metido el rabo en el negocio hasta las nalgas. Ambos acabaron por confesarse recíprocamente su nombre y su posición en la sociedad, y ya empezaban a alimentar locuras como las de huir juntos... Como el lector ya habrá imaginado, la amante del inquisidor no era otra que doña Yolanda Medrano.

La cosa hubiera acabado en escándalo mayúsculo y poca cosa más si no fuera porque Máximo gusta de jugar con varias barajas a la vez. Además de los ingresos que le proporciona su negocio de citas secretas, se saca un buen sobresueldo espionando a las parejas y oyendo lo que hablan. Que nunca son más indiscretos hombre y mujer como después de yacer juntos. En ocasiones, contrata a tusonas de lujo para que sonsaquen determinados secretos a cortesanos importantes, y luego vende esos secretos al embajador francés, François de Bassompierre, que le paga espléndidamente por sus servicios y le brinda su protección. Hasta le ha asignado, para su seguridad, a uno de sus mejores agentes, Leclerc, que vive con Máximo haciéndose pasar por su amante.

Tanto el francés como Orestes recibieron con alarma y desagrado la noticia de que la pareja de tortolitos deseaba abandonarlo todo y fugarse: Orestes perdía a su protector en el Santo Oficio y Bassompierre un contacto que puede llegar muy alto, y al que el día de mañana podría chantajear si el servicio a Francia lo requiriera. Así que decidieron quitar de en medio a doña Medrano. Muerto el perro, se acabó la rabia. El inquisidor la lloraría, pero no abandonaría su cargo, y tarde o temprano volvería a las andadas, que el tiempo todo lo cura...

Pero no bastaba asesinarla sin más, pues se investigarían las causas y se llegaría, tarde o temprano, al hilo. En cambio, si formaba parte de una serie de asesinatos, a nadie sorprendería. Y Máximo, que había estado en Sevilla, recordó la leyenda de la Maldegollada, pues de esa ciudad es originaria. Y se urdió un macabro plan...

Matar a la primera mujer fue fácil, y a nadie alarmó ni sorprendió. Entonces Teresa la Manjiróna, que fue muy bien pagada, empezó a difundir la historia. Era el momento de avisar a Yolanda de que su amante la esperaba para tener una nueva cita, hacerle subir al coche de siempre, y asesinarla allí. Aún tuvo tiempo de arañar profundamente la mano de Leclerc, pero ninguna otra resistencia pudo ofrecer. Fue arrojada como una basura a un callejón, con la esperanza de que pasara como un segundo asesinato, y no como un asesinato aislado. Así, la Manjiróna ha de seguir difundiendo el rumor y, al cabo de un par de días, será ella la tercera víctima. Leclerc la asesinará disfrazado de mujer. La Maldegollada matará por tercera y última vez antes de desaparecer para siempre...

La Ronda se volverá loca tras la pista de un asesino que no existe, en busca de razones de ser en tres mujeres que nada tienen que ver y dando palos de ciego mientras se alejan, cada vez más, de la verdad...

No es un mal plan... Pero quizá los PJs sean capaces de descubrirlo.

CONCLUSIÓN

Si, gracias a Teresa o a François, los PJs llegan hasta Máximo, éste lo confesará todo. Evidentemente, Bassompierre lo negará completamente; pues, al fin y al cabo, no hay pruebas contra él. Queda ver qué hacen con el inquisidor. Si le guardan el secreto, les deberá un Favor y no es cosa mala estar a buenas con el Santo Oficio. Si, además, le entregan a Máximo, los PJs tendrán un Contacto en la Inquisición... y un contacto poderoso. Y también un puesto de primera fila en el próximo auto de fe, en el que el sodomita de Máximo Orestes será quemado vivo...

Los PJs ganarán 5 PX si logran desentrañar todo el misterio.

Aquellos que destaquen por buena interpretación, o por tener ideas brillantes, pueden ganar hasta 3 PX más.

SECRETO DE CONFESIÓN

Aventura para un grupo de tres a cinco personajes, de prácticamente cualquier profesión, aunque sería interesante que al menos dos fueran diestros con las armas... El Narrador tendría que tener alguna experiencia, ya que la aventura requiere cierto grado de improvisación.



SE DICE EN LOS MENTIDEROS...

Que hubo cuchilladas y tiros anoche, en un antiguo cementerio moro que se conoce por el mal nombre de Portillo de las Ánimas. La Ronda debió de andar avisada, pues se guardó muy mucho de acudir, y llegó ya tarde, cuando uno estaba muerto de una estocada y otro se andaba confesando con el sacerdote de la vecina iglesia de San Andrés, mientras la vida se le escapaba de una herida de bala disparada a bocajarro...

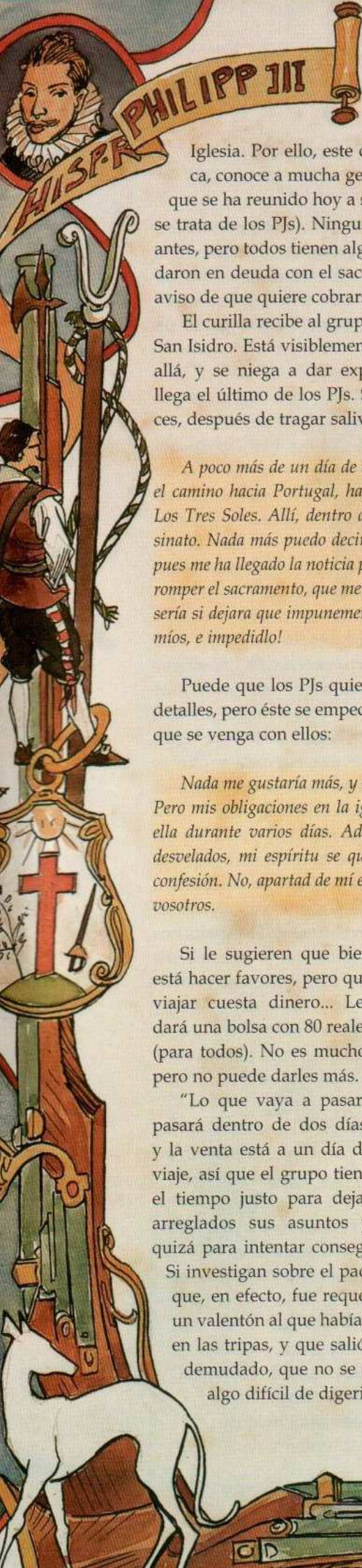
No fue la única muerte violenta de la noche, que se celebraba en el estanque del Buen Retiro una representación, o farsa, de la batalla de Lepanto, con galeras de juguete y comediantes improvisados, y de pronto una antorcha caló en una de las barquitas, que ardió como una tea, y el fuego pronto a las otras. Los comediantes hubieron de arrojar al agua, y alguno hubo que se murió ahogado, sea del susto o de no saber nadar. Pero uno de los que sacaron del estanque tenía una daga clavada entre las costillas, sin que no se sepa a ciencia cierta la razón de su asesinato...

Y como no hay dos sin tres, también el cura de San Isidro fue incomodado por la noche, que al parecer esa noche llovieron estocadas en lugar de gotas de agua, y un jaque pidió confesión a gritos. Y no se sabe qué le dijo, pero se vio al joven curilla salir con el rostro bien demudado. Lástima que esté atado por el secreto de confesión, que nadie lo podrá liberar de tan pesada carga...

INTRODUCCIÓN: SIN PREGUNTAS

El padre Lope Fidalgo es un joven sacerdote de cuerpecillo menudo, ojos asustadizos y aspecto ratonil. Eso no le impide tener una gran fe, y un aún mayor corazón, que le hacen enfrentarse al mundo sin otras armas que las reglas de su orden y de la





Iglesia. Por ello, este curilla, por extraño que parezca, conoce a mucha gente, y es una buena muestra la que se ha reunido hoy a su llamado. (Lo has adivinado: se trata de los PJs). Ninguno de los presentes se conocía antes, pero todos tienen algo en común: en el pasado quedaron en deuda con el sacerdote. Y éste les ha mandado aviso de que quiere cobrarse el favor...

El curilla recibe al grupo en la rectoría de la iglesia de San Isidro. Está visiblemente nervioso, pasea de acá para allá, y se niega a dar explicaciones hasta que llega el último de los PJs. Solamente entonces, después de tragar saliva, les dice:

A poco más de un día de viaje de la Villa, en el camino hacia Portugal, hay una venta llamada Los Tres Soles. Allí, dentro de apenas dos días, habrá un asesinato. Nada más puedo deciros, y aún os he dicho demasiado, pues me ha llegado la noticia por secreto de confesión. No puedo romper el sacramento, que me sella los labios. Pero mal cristiano sería si dejara que impunemente se cometiera... ¡Id allí, amigos míos, e impedidlo!

Puede que los PJs quieran preguntarle al curilla más detalles, pero éste se empeñará en su silencio. Si le dicen que se venga con ellos:

Nada me gustaría más, y sin duda sería la mejor solución... Pero mis obligaciones en la iglesia me impiden ausentarme de ella durante varios días. Además, sin duda, ante los hechos desvelados, mi espíritu se quebraría y rompería el secreto de confesión. No, apartad de mí este cáliz. Mejor será que lo hagáis vosotros.

Si le sugieren que bien está hacer favores, pero que viajar cuesta dinero... Les dará una bolsa con 80 reales (para todos). No es mucho, pero no puede darles más.

"Lo que vaya a pasar" pasará dentro de dos días, y la venta está a un día de viaje, así que el grupo tiene el tiempo justo para dejar arreglados sus asuntos y quizá para intentar conseguir algo más de información. Si investigan sobre el padre Lope Fidalgo, averiguarán que, en efecto, fue requerido en confesión anoche por un valentón al que habían clavado dos cuartas de acero en las tripas, y que salió de la confesión con el rostro demudado, que no se sabe qué le dijo, pero que fue algo difícil de digerir para el curilla...



... y aún os he dicho demasiado, pues me ha llegado la noticia por secreto de confesión...

SERVICIOS DE VENTERO

El viaje hasta la venta cuesta cinco reales por persona en coche de postas, precio que se ahorrarán aquellos PJs que dispongan de medio de transporte propio, ya sea carruaje o caballo. Los caminos son seguros y, si el Narrador no quiere amenizar la acción con algún tropiezo en forma de bandoleros, rueda de carro que se rompe o viajero novato que vomita sobre el traje lujoso de algún PJ, el trayecto se realizará sin más contratiempos...

El ventero atiende al nombre de maese Tomás. Es un hombre bajo y delgado, de cara chupada como una calavera, cosa rara en su oficio, en el que predominan las grasas. Sonríe pocas veces, aunque trata a los clientes con una cortesía directamente proporcional a lo abultado que esté su bolsa y a la apariencia de ricohombres que gasten... Que esas cortesías ya las regatea, luego, con Blas, el mozo que cuida de las caballerías y con María, la que hace las funciones de criada, moza de taberna y lo que haga falta. La mujer de Tomás, Paca, es mujer de mediana estatura que le saca una buena cabeza al enano de su marido, y es ella de abundantes carnes flácidas y andares pesados. Su reino es la cocina, y en verdad pocas veces sale de ésta.

Maese Tomás (el ventero)

- Destreza: 9
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 12
- Reflejos: 9
- Bríos: 11
- Armas: garrote 10/5 (+0).
- Habilidades: Charlatanería 13 y Comerciar 13.
- Desventajas: Avaricioso.



Paca (la cocinera)

- Destreza: 10
- Espíritu: 9
- Fortaleza: 11
- Ingenio: 13
- Reflejos: 9
- Bríos: 10
- Habilidades: Cocinar 16.
- Desventajas: Cobardía.

Blas (el mozo de establos)

- Destreza: 13
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Armas: cuchillo 14/9.
- Habilidades: Cuidar animales 14 y Veterinaria 10.
- Ventajas: Empatía con los animales.

María (la criada)

- Destreza: 12
- Espíritu: 11
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 10
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Habilidades: Limpiar 10, Seducción 12, Servir mesas y demás 12, Pelea 11 y Voluntad 8.
- Desventajas: Voluntad débil.

Si los PJs han venido con coche o caballos propios, Blas se hará cargo de los animales y los llevará al establo, donde les llenará el pesebre de forraje. Convendría que algún PJ controlase que los pobres brutos en verdad se lo comen, que es picardía propia de los venteros retirarlo al menor descuido; que los caballos y las mulas, por suerte o por desgracia, no hablan ni saben protestar...

Los precios de la venta son los siguientes:

Forraje y establo para los animales: 2 reales por cabeza.

Si los PJs quieren alquilar una habitación para ellos solos y repartírsela como buenamente puedan, les costará 20 reales la broma. La cama es lo bastante grande para que quepan tres (cuatro muy apretados). El resto tendrán que dormir en el suelo.

Si no les importa dormir en habitaciones separadas y/o acompañados por desconocidos, el ventero suele cobrar 5 reales por barba. Y no es raro que éste intente meter a cinco en la misma cama.

Cuando llegan los PJs, aún hay dos habitaciones vacías: la 14 y la 15. Tanto la dama de la 16 como el caballero de la 13 han pagado por el privilegio de estar solos. Tomás mascullará disculpas si olisquea que los PJs

harán gasto: no es normal que haya estos días tanta clientela, pero acomodará a sus señorías como mejor pueda...

Si el grupo desea beber algo, puede elegir entre una jarra de vino de la tierra, joven, áspero, bastardo y reconfortante (1 real) o un pichel de aloque a punto de convertirse en vinagre (25 blancas). Para paladares selectos que se lo puedan permitir, hay una barrica de vino de Yepes a precio de oro (3 reales la jarra). Por cierto, aunque mareado por el viaje y algo "bautizado" para alargarlo, lo cierto es que es vino de Yepes... lo que no deja de ser cosa extraña.

Si algún PJ tiene hambre, le pueden servir algunos platos baratos: callos con garbanzos, albóndigas, empanada de carne, morcillas. Una ración de cualquiera de los anteriores cuesta 2 reales (y está incluido el pan). Para los que no se contenten con ello, la cocinera ha hecho hoy una capirotada de gallina, y quedan cuatro raciones. Cuesta 8 reales.

Hay varias mesas en el comedor, donde los clientes pueden beber y comer en buena (o mala) armonía. Si el grupo tiene la sana costumbre de hablar mientras beben un trago o comen un bocado, el Narrador tendrá muy presente que los vecinos de las mesas pueden pillar toda o parte de la conversación (lo que no deja de ser interesante). Si los PJs quieren algo más de intimidad, tendrán que irse a una habitación o quizá al salón cuando no haya nadie.

LA CLIENTELA: ORDEN DE LLEGADA Y CHISMORREOS VARIOS



Si el grupo viaja en coche de postas, llegará a la venta a media tarde. Si, en cambio, lo hace por sus propios medios, llegará unas horas antes, a mediodía (a no ser que se entretengan demasiado en la Villa, por supuesto). Sea como fuere, a la llegada del grupo ya

hay en la venta varios clientes, y otros más están por llegar. El Narrador dará a los jugadores el primer párrafo (entrada 1) de información sobre cada uno de ellos si simplemente los PJs preguntan por ellos o, en su caso, éstos los ven con sus propios ojos. Para más información (las entradas 2 y 3), los PJs tendrán que conseguir tiradas de Charlatanería o Diplomacia, o simplemente interpretar bien su personaje y charlar con un PNJ que sepa la información que buscan (el ventero, los criados, o incluso el propio PNJ en cuestión). Las frases finales, en la entrada 4, indican el nombre del PNJ (que éste puede dar por las buenas o no) y los verdaderos motivos por los que está en la venta...



La dama

- 1) Hay una dama alojada en la habitación 16, la mayor y mejor de la casa.
- 2) Llegó a media mañana, en el coche que ahora está en el patio, con un criado y una dueña.
- 3) Afirma que está fatigada y que desea descansar.
- 4) Se llama doña Blanca Medinaclara, es la mujer de un procurador de la Villa; y, con la excusa de ir a visitar a unos parientes, ha emprendido este viaje únicamente para tener una cita con su amante, del que anda muy enamorada. Esto lo sabe su dueña -Jusepa-, pero no Julio, el criado (y de hecho, a éste poco le importan los negocios de su ama).

Doña Blanca Medinaclara (dama enamorada)

- Destreza: 10
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 12
- Reflejos: 9
- Bríos: 11
- Armas: pistolete 14 (+0).
- Habilidades: Etiqueta 15, Fingir 12 y Seducción 15.
- Ventajas: Belleza (*guapa*).

Julio (criado de doña Blanca)

- Destreza: 12
- Espíritu: 10
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 13
- Reflejos: 11
- Bríos: 10
- Armas: daga vizcaína 14/10 (+1).
- Habilidades: Conducir carro 15.
- Desventajas: Intolerante.

Jusepa Hernández (dueña de doña Blanca)

- Destreza: 10
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 11
- Reflejos: 9
- Bríos: 11
- Habilidades: Charlatanería 13, Detectar Mentiras 14, Etiqueta 13 y Sigilo 12.
- Ventajas: Sentido común.
- Desventajas: Lealtad (hacia su ama).

Un hidalgo

- 1) Hay un hidalgo alojado en la habitación 13
- 2) Llegó al mediodía montado en un soberbio caballo andaluz.

3) No gusta de dar explicaciones, pero su equipaje es de primera calidad, aunque gastado por el uso.

4) Se llama don Rodrigo Sotosacro, y es un cortesano que acaba de caer en desgracia en la Corte. Por causas que aún no tiene claras, ha sido desterrado a sus posesiones extremeñas con órdenes de no volver a la Villa en un año. Ha quedado citado en esta venta con su amigo Sebastián Gómez de Fuenteclara, cortesano como él, que le ha prometido investigar sobre qué ha provocado su descrédito en palacio.

Don Rodrigo Sotosacro (cortesano en desgracia)

- Destreza: 14
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 11
- Ingenio: 12
- Reflejos: 13
- Bríos: 14
- Armas: ropera 16/13 (+3) y pistola de silla 14 (+3).
- Armadura: sombrero (1), camisa acolchada (1) y botas (1).
- Maniobras de esgrima: Estocada especial, Respuesta y Aumentar parada (nivel 1).
- Habilidades: Arte (poesía), Cabalgar 15, Diplomacia 15, Etiqueta 17, Latines 14, Recursos 12 y Sigilo 14.
- Ventajas: Espadachín e Iniciativa.
- Desventajas: Honor y Mala estrella.

El soldado

1) Un soldado está en el comedor, al parecer sin prisas para marcharse.

2) Llega a primera hora de la tarde en un mal caballo, come con apetito y luego se pone a fumar en pipa, mientras toma a sorbos quedos una jarra de vino del bueno.

3) A medida que va pasando la tarde se pone más nervioso y da más muestras de impaciencia.

4) Se llama José Ruiz. Es un soldado veterano de los tercios que ahora alquila su espada. Y está aquí porque le han pagado para que mate a alguien. Espera a dos compañeros, y se impacienta porque se retrasan...

José Ruiz (espada mercenaria)

- Destreza: 13
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 10
- Reflejos: 11
- Bríos: 12
- Armas: ropera 15/11 y daga 14/10.
- Armadura: sombrero (1), colete (2), guantes (1) y botas (1).
- Maniobras de esgrima: Desenvainar, Ataque rápido y Deslizamiento.

- **Habilidades:** Cabalgar 12, Callejeo 15, Fingir 13, Juegos de azar 10, Ratear 14 y Sigilo 15.
- **Ventajas:** Espadachín.



... un soldado veterano de los tercios que ahora alquila su espada...

El ricachón

- 1) De un coche de posta se baja un villano rico. (Si nadie lo impide, alquila para él sólo la habitación 15, o [si los PJs la han ocupado] la 14).
- 2) Viste un traje de buena calidad, no lleva espada y parece asustado y desconfiado.
- 3) Pedirá algo para comer y se retirará pronto a su habitación, tras preguntar a qué hora pasa el coche de postas que va hacia Portugal.
- 4) Se llama Dionisio de la Cruz, y es un hombre de negocios portugués, cristiano nuevo. Viene de Toledo, donde ha hecho buenos negocios. Está temeroso porque el hombre que había contratado para que lo protegiera fue cosido a puñaladas poco antes de que cogiera la posta, mientras custodiaba las pertenencias de Dionisio en la habitación de la posada donde se hospedaban. Sus pertenencias han sido saqueadas, pero él tiene la precaución de llevar sus bienes siempre encima...

Dionisio de la Cruz (comerciante de sangre sucia)

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 9
- **Bríos:** 12
- **Armas:** pistola 14 (+2).
- **Habilidades:** Comerciar 16 y Diplomacia 14.

Los villanos

- 1) Dos villanos llegan, al atardecer, a lomos de sendas mulas y se quedan en la venta a descansar y cenar.
- 2) Cenarán barato y se quedarán charlando mientras anochece.
- 3) Dirán que prefieren viajar de anochecida, que tienen prisa. Cuando las mulas descansen y ellos hayan repuesto fuerzas, seguirán su camino.
- 4) Se trata de dos pícaros y ladrones llamados Alfredo Villalba y Matías Mondoñedo. Buscan los dineros de Dionisio...

Alfredo Villalba (pícaro reflexivo)

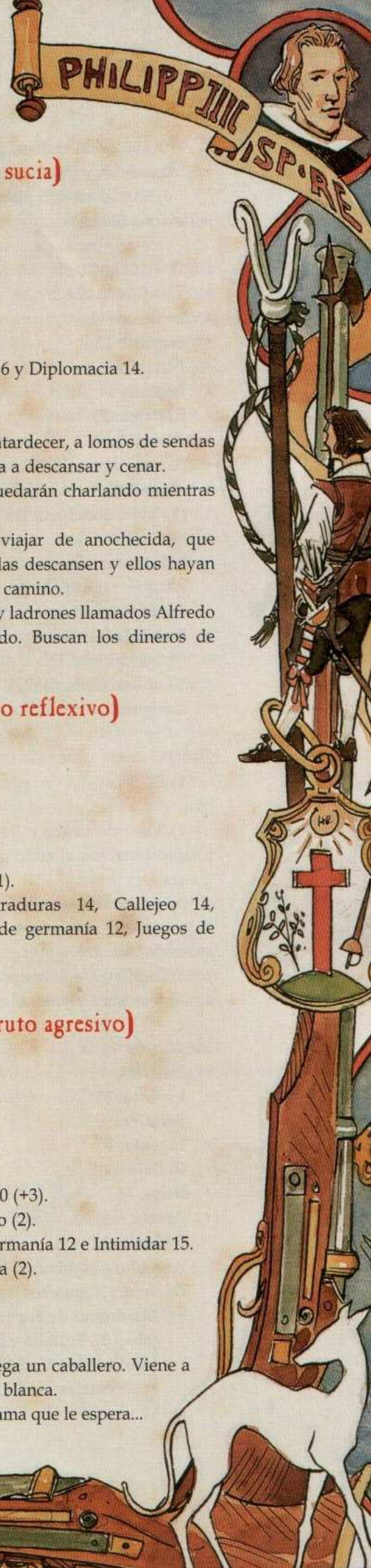
- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Armas:** vizcaína 14/10 (+1).
- **Habilidades:** Abrir cerraduras 14, Callejeo 14, Charlatanería 13, Habla de germanía 12, Juegos de azar 9 y Ratear 12.
- **Ventajas:** Agilidad.

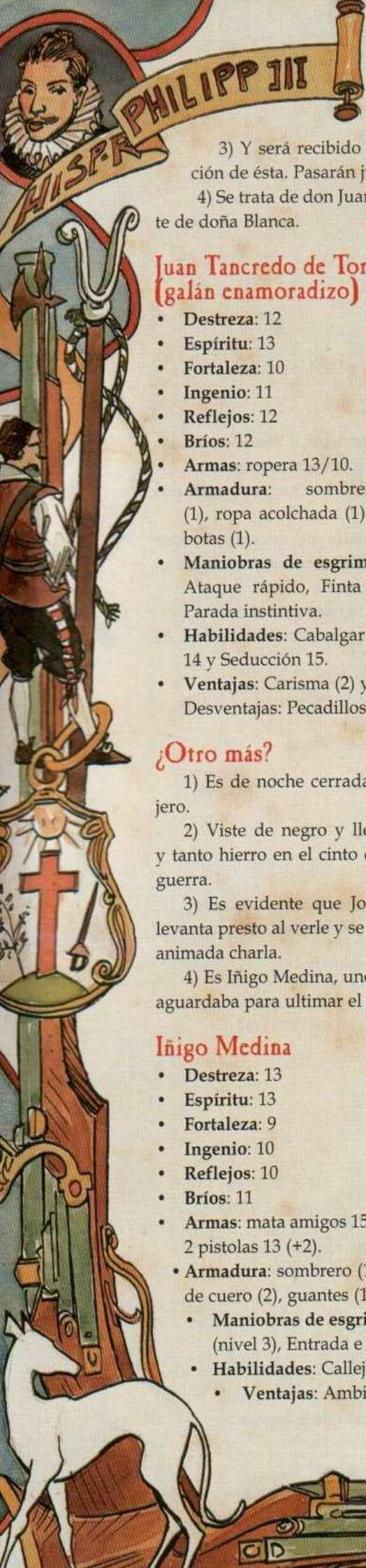
Matías Mondoñedo (bruto agresivo)

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 13
- **Armas:** espada corta 15/10 (+3).
- **Armadura:** colete de cuero (2).
- **Habilidades:** Habla de germanía 12 e Intimidar 15.
- **Ventajas:** Resistencia física (2).
- **Desventajas:** Impulsivo.

Otro hidalgo

- 1) Ya anochece cuando llega un caballero. Viene a lomos de una nerviosa yegua blanca.
- 2) Preguntará por cierta dama que le espera...





3) Y será recibido por doña Blanca en la habitación de ésta. Pasarán juntos toda la noche.

4) Se trata de don Juan Tancredo de Torres, el amante de doña Blanca.

Juan Tancredo de Torres (galán enamorado)

- Destreza: 12
 - Espíritu: 13
 - Fortaleza: 10
 - Ingenio: 11
 - Reflejos: 12
 - Bríos: 12
 - Armas: ropera 13/10.
 - Armadura: sombrero (1), ropa acolchada (1) y botas (1).
 - Maniobras de esgrima: Ataque rápido, Finta y Parada instintiva.
 - Habilidades: Cabalgar 13, Charlatanería 13, Etiqueta 14 y Seducción 15.
 - Ventajas: Carisma (2) y Espadachín.
- Desventajas: Pecadillos (*lujuria*).



¿Otro más?

1) Es de noche cerrada cuando llega un último viajero.

2) Viste de negro y lleva tanta protección de cuero y tanto hierro en el cinto que bien parece que vaya a la guerra.

3) Es evidente que José Ruiz lo esperaba, pues se levanta presto al verle y se van al patio, donde tienen una animada charla.

4) Es Iñigo Medina, uno de los dos hombres que Ruiz aguardaba para ultimar el negocio...

Iñigo Medina

- Destreza: 13
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 10
- Reflejos: 10
- Bríos: 11
- Armas: mata amigos 15/11 (+4), vizcaína 14/11 (+2) y 2 pistolas 13 (+2).
- Armadura: sombrero (1), camisa acolchada (1), colete de cuero (2), guantes (1) y botas (1).
- Maniobras de esgrima: Esgrima de espada y daga (nivel 3), Entrada e Incremento de daño (nivel 1).
- Habilidades: Callejeo 14 y Sigilo 13.
- Ventajas: Ambidextro y Espadachín.

LAS INTENCIONES DE CADA CUAL...

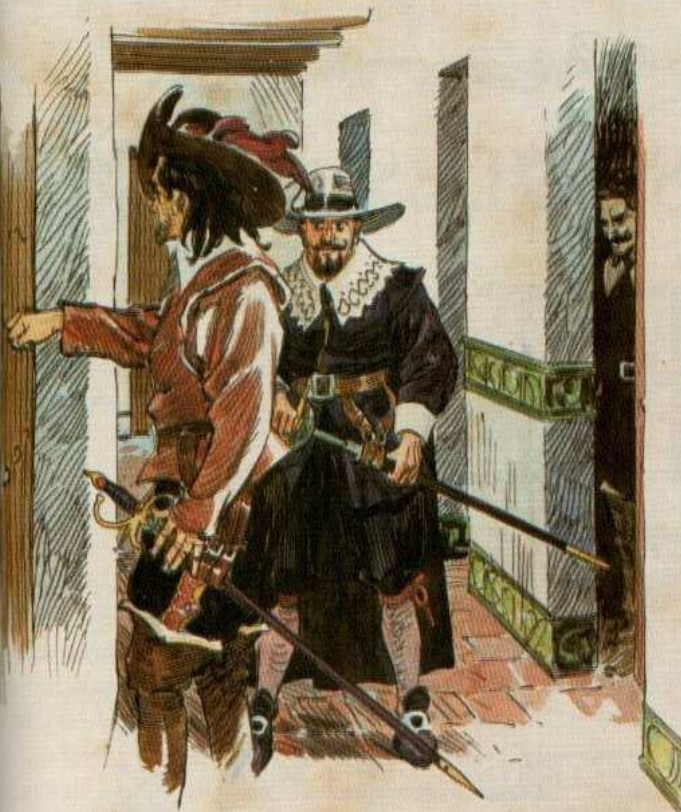
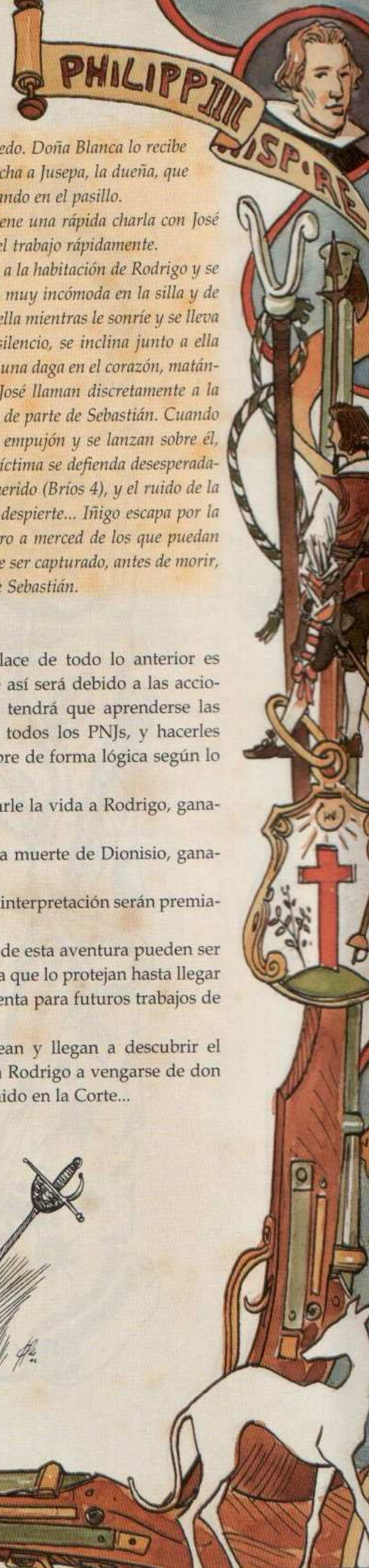
Cada uno de los participantes en este pequeño drama tiene sus propios planes para esta noche. Bueno será que les echemos un rápido vistazo...

Blas, el mozo del establo: hace ya varias semanas que le insiste a María para que se cuele por la noche en el establo, que a buen seguro que él le hará olvidar sus penas... Y justo cuando María le había dicho que, bueno, vale, que esta noche se escaparía de la habitación de los amos e iría a hacerle una visita... llega doña Blanca y su criado se instala en el establo. Blas anda desesperado en busca de algo de intimidad para levantarle las faldas a la criada antes de que a ésta se le pasen las ganas...

Doña Blanca de Medinaclara: está absolutamente enamorada de su galán, don Juan Tancredo de Torres, y lo espera con impaciencia y muchísima excitación... Para don Juan, en cambio, es una aventura más y, aunque en este momento siente pasión por su amante, mantiene la cabeza clara y sabe que no es otra cosa que una aventura más (y dos nuevos cuernos para otro marido).

Don Rodrigo Sotosacro: ha quedado citado en el día de hoy y en esta venta con su amigo Sebastián Gómez, que ha prometido contarle cómo y por qué ha caído en desgracia. Sebastián no piensa hacerlo... principalmente porque el autor de la desgracia de su "amigo" ha sido él mismo. Don Rodrigo era el principal candidato a ocupar una plaza vacante en palacio como Gentilhombre de Cámara, puesto que Sebastián ambicionaba. Como don Rodrigo es famoso por sus satíricas rimas, Sebastián hizo llegar a los oídos del mayordomo del rey un sonetillo, encargado ex profeso, en el que ridiculizaba a éste, y atribuyó la autoría del mismo a Rodrigo. El mayordomo usó sus influencias para provocar la desgracia de Rodrigo, acusándole de mil y una pequeñas faltas que provocaron el disgusto real y la expulsión del hidalgo de la Corte. Ahora Sebastián tiene el campo libre, y es seguro que será él el nuevo gentilhombre. Queda el problema de don Rodrigo, que no se resigna a su suerte y pide explicaciones. Así que lo ha citado en esta venta, pero no piensa acudir. En su lugar, ha enviado a tres asesinos a sueldo, para que acaben con la vida del que fuera su amigo. Uno de ellos es José Ruiz. El otro, murió en un lance casual anoche y, en su confesión, explicó al buen sacerdote Lope Fidalgo que le habían contratado para cometer tal asesinato (confesión que provoca la entrada de los PJs a la escena). El tercero es Iñigo Medina, que llega tarde tras esperar inútilmente a su compañero, pues no sabía que había muerto... Tendrán que hacer el trabajo ellos dos solos...

Los pícaros Alfredo Villalba y Matías Mondoñedo se enteraron en Toledo de que un comerciante marrano (Dionisio de la Cruz, que es de ascendencia judeoportuguesa) había hecho un negocio muy bueno... Y, tras decir para sí que robar a un asesino de Cristo debía de tener rápida absolución, decidieron entrar en su habitación de



... para que acaben con la vida del que fuera su amigo...

la anterior posada a robarle. Se encontraron con que el valentón que le cubría las espaldas al mercader estaba allí roncando estrepitosamente, y allí mismo lo cosieron a puñaladas. Pero, por mucho que rebuscaron, no encontraron oro alguno. Pensaron con razón que el judío llevaría el dinero encima y, al no poder pillarle antes de subir a la posta, le han seguido hasta esta venta, ya que aquí pasa la posta que va en dirección a Portugal, por lo que su víctima parará forzosamente en la venta... Por cierto, Dionisio de la Cruz lleva el dinero encima, sí... pero en forma de cartas de crédito, que ningún valor tienen para el que no sea él mismo...

Horario y acciones de los diferentes PNJs (si los PJs no lo impiden)

- 10:00 Aparece el carruaje de doña Blanca por la venta.
- 12:00 Llega a la posta don Rodrigo Sotosacro.
- 12:30 Posible llegada de los PJs.
- 14:30 Se presenta José Ruiz.
- 16:30 Aparecen los PJs (si se retrasaron o tomaron la posta).
- 17:30 Llega la posta de Toledo con Dionisio de la Cruz
- 18:00 Se presentan Alfredo y Matías.
- 19:45 Alfredo y Matías intentan deslizarse hasta la habitación de Dionisio, forzar la cerradura silenciosamente, degollarlo, robarle el oro y huir.

20:00 Llega don Juan Tancredo. Doña Blanca lo recibe en su habitación (y su lecho) y echa a Jusepa, la dueña, que se queda sentada en un silla velando en el pasillo.

20:30 Aparece Iñigo. Mantiene una rápida charla con José Ruiz, y se disponen a terminar el trabajo rápidamente.

20:45 Iñigo y José se dirigen a la habitación de Rodrigo y se encuentran con Jusepa, que está muy incómoda en la silla y de pésimo humor. Ruiz se acerca a ella mientras le sonríe y se lleva un dedo a los labios, pidiendo silencio, se inclina junto a ella como para decirle algo y le clava una daga en el corazón, matándola en el acto. Luego Iñigo y José llaman discretamente a la puerta de Rodrigo y dicen venir de parte de Sebastián. Cuando el cortesano les abre, le dan un empujón y se lanzan sobre él, matándolo, pero no sin que su víctima se defienda desesperadamente: José queda bastante malherido (Bríos 4), y el ruido de la pelea hace que toda la venta se despierte... Iñigo escapa por la ventana, dejando a su compañero a merced de los que puedan acudir en ayuda de Rodrigo... De ser capturado, antes de morir, Ruiz confesará la implicación de Sebastián.

CONCLUSIÓN

Evidentemente, el desenlace de todo lo anterior es modificable, y es seguro que así será debido a las acciones de los PJs. El Narrador tendrá que aprenderse las intenciones y el carácter de todos los PNJs, y hacerles obrar en consecuencia, siempre de forma lógica según lo que suceda.

Si los PJs consiguen salvarle la vida a Rodrigo, ganarán 3 PX.

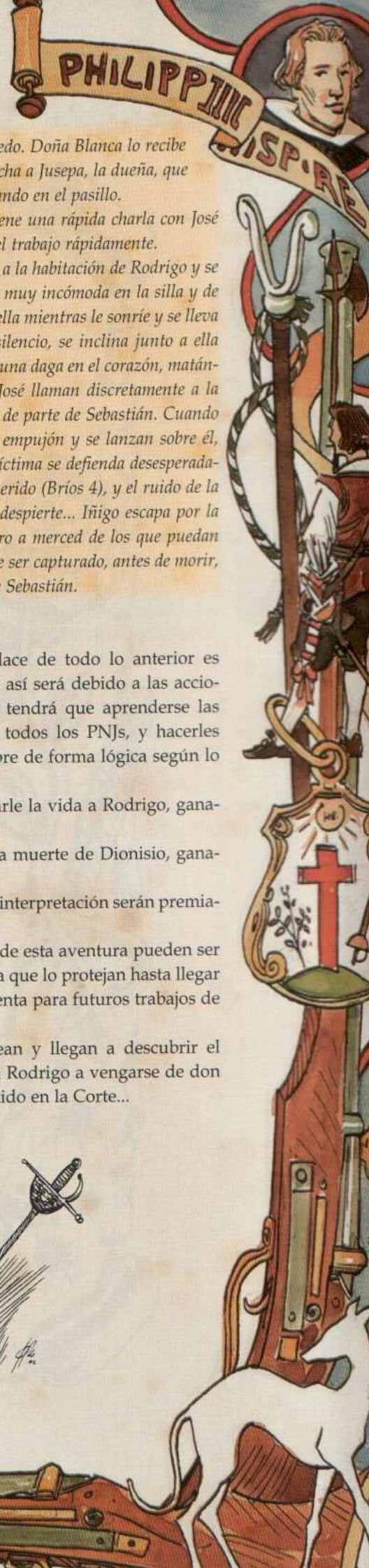
Si además logran evitar la muerte de Dionisio, ganarán 2 PX más.

Las buenas ideas o buena interpretación serán premiadas con uno o dos PX extra.

Otros posibles beneficios de esta aventura pueden ser que Dionisio los contrate para que lo protejan hasta llegar a Portugal, y los tenga en cuenta para futuros trabajos de protección y vigilancia.

Por otro lado, si lo desean y llegan a descubrir el entramado, pueden ayudar a Rodrigo a vengarse de don Sebastián Gómez y ser redimido en la Corte...





... para que acaben con la vida del que fuera su amigo...

la anterior posada a robarle. Se encontraron con que el valentón que le cubría las espaldas al mercader estaba allí roncando estrepitosamente, y allí mismo lo cosieron a puñaladas. Pero, por mucho que rebuscaron, no encontraron oro alguno. Pensaron con razón que el judío llevaría el dinero encima y, al no poder pillarle antes de subir a la posta, le han seguido hasta esta venta, ya que aquí pasa la posta que va en dirección a Portugal, por lo que su víctima parará forzosamente en la venta... Por cierto, Dionisio de la Cruz lleva el dinero encima, sí... pero en forma de cartas de crédito, que ningún valor tienen para el que no sea él mismo...

Horario y acciones de los diferentes PNJs (si los PJs no lo impiden)

- 10:00 Aparece el carruaje de doña Blanca por la venta.
- 12:00 Llega a la posta don Rodrigo Sotosacro.
- 12:30 Posible llegada de los PJs.
- 14:30 Se presenta José Ruiz.
- 16:30 Aparecen los PJs (si se retrasaron o tomaron la posta).
- 17:30 Llega la posta de Toledo con Dionisio de la Cruz
- 18:00 Se presentan Alfredo y Matías.
- 19:45 Alfredo y Matías intentan deslizarse hasta la habitación de Dionisio, forzar la cerradura silenciosamente, degollarlo, robarle el oro y huir.

20:00 Llega don Juan Tancredo. Doña Blanca lo recibe en su habitación (y su lecho) y echa a Jusepa, la dueña, que se queda sentada en un silla velando en el pasillo.

20:30 Aparece Iñigo. Mantiene una rápida charla con José Ruiz, y se disponen a terminar el trabajo rápidamente.

20:45 Iñigo y José se dirigen a la habitación de Rodrigo y se encuentran con Jusepa, que está muy incómoda en la silla y de pésimo humor. Ruiz se acerca a ella mientras le sonríe y se lleva un dedo a los labios, pidiendo silencio, se inclina junto a ella como para decirle algo y le clava una daga en el corazón, matándola en el acto. Luego Iñigo y José llaman discretamente a la puerta de Rodrigo y dicen venir de parte de Sebastián. Cuando el cortesano les abre, le dan un empujón y se lanzan sobre él, matándolo, pero no sin que su víctima se defiende desesperadamente: José queda bastante malherido (Brios 4), y el ruido de la pelea hace que toda la venta se despierte... Iñigo escapa por la ventana, dejando a su compañero a merced de los que puedan acudir en ayuda de Rodrigo... De ser capturado, antes de morir, Ruiz confesará la implicación de Sebastián.

CONCLUSIÓN

Evidentemente, el desenlace de todo lo anterior es modificable, y es seguro que así será debido a las acciones de los PJs. El Narrador tendrá que aprenderse las intenciones y el carácter de todos los PNJs, y hacerles obrar en consecuencia, siempre de forma lógica según lo que suceda.

Si los PJs consiguen salvarle la vida a Rodrigo, ganarán 3 PX.

Si además logran evitar la muerte de Dionisio, ganarán 2 PX más.

Las buenas ideas o buena interpretación serán premiadas con uno o dos PX extra.

Otros posibles beneficios de esta aventura pueden ser que Dionisio los contrate para que lo protejan hasta llegar a Portugal, y los tenga en cuenta para futuros trabajos de protección y vigilancia.

Por otro lado, si lo desean y llegan a descubrir el entramado, pueden ayudar a Rodrigo a vengarse de don Sebastián Gómez y ser redimido en la Corte...



APÉNDICE: LOS TRES SOLES



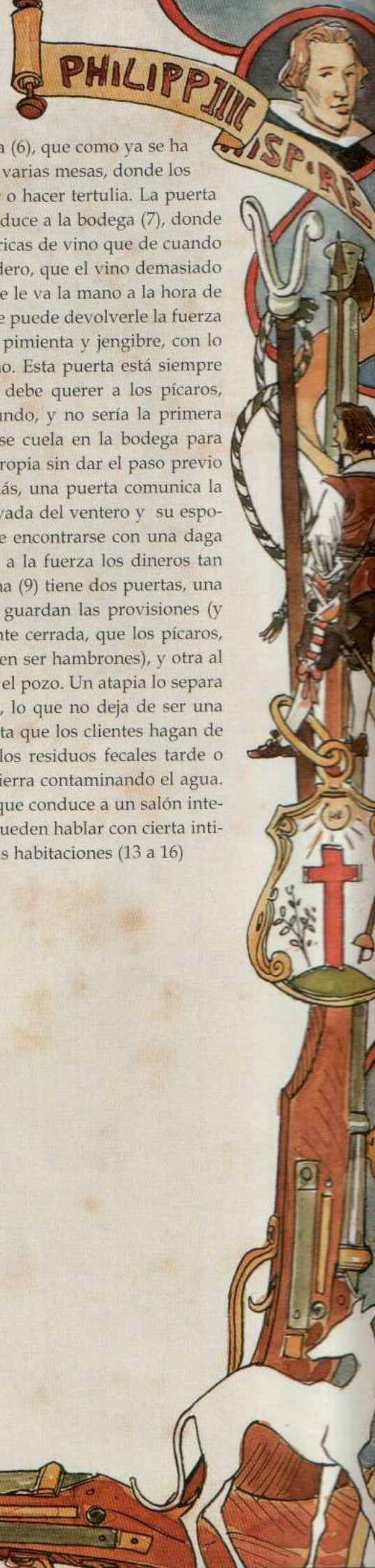
La venta es un edificio mezquino, una construcción achaparrada, de madera y adobe, y de un solo piso, pues el constructor tuvo la sabiduría de darse cuenta a tiempo que, con tan malos elementos, se le vendría abajo si colocaba un piso superior. Hay un portón grande de madera

ya algo desvencijada (1) para que entren los carros y las caballerías, y una puerta, (2) pequeña pero recia, para las personas. Por esa puerta se entra a un zaguán (3) umbroso y fresco, donde siempre hay un jarro lleno con agua fría del pozo para quitar de la garganta la sequedad del camino. Este jarro lo llena a la mañana, al mediodía y al atardecer María, o antes si su amo se lo ordena por haber llegado clientes especialmente sedientos. De todos modos, la mayoría prefieren apagar su sed con vino, en vez de agua. Del zaguán salen tres puertas. La de la derecha conducen al patio (4) de tierra tan apisonada que ni siquiera los más pesados carros hacen surco en ella. Allí se dejan los carruajes, expuestos al sol, al polvo y a la lluvia, que no siendo la venta edificio de gran pasar, no tiene techo donde resguardar unos carruajes lujosos que, por otro lado, rara vez paran en ella. En el patio están también los establos (5). La puerta central del zaguán conduce al

comedor principal de la venta (6), que como ya se ha dicho en otra parte consta de varias mesas, donde los clientes pueden comer, beber o hacer tertulia. La puerta de la derecha del zaguán conduce a la bodega (7), donde reposan las botellas y las barricas de vino que de cuando en cuando "bautiza" el posadero, que el vino demasiado fuerte hay que aguarlo, y si se le va la mano a la hora de mezclarlo y aclararlo, siempre puede devolverle la fuerza con un salchichote de clavo, pimienta y jengibre, con lo que vuelve a pasar por bueno. Esta puerta está siempre cerrada con llave, que Dios debe querer a los pícaros, pues puso muchos en el mundo, y no sería la primera ni la segunda vez que uno se cuelo en la bodega para llenarse el jarro por cuenta propia sin dar el paso previo de pagarle al ventero. Además, una puerta comunica la bodega con la habitación privada del ventero y su esposa, y tampoco le gustaba éste encontrarse con una daga en el cuello y que le saquen a la fuerza los dineros tan duramente ganados. La cocina (9) tiene dos puertas, una a la despensa (10) donde se guardan las provisiones (y que también está normalmente cerrada, que los pícaros, además de borrachuzos, suelen ser hambrones), y otra al patio interior (11) donde está el pozo. Un atapia lo separa del patio propiamente dicho, lo que no deja de ser una buena cosa, ya que así se evita que los clientes hagan de cuerpo cerca del pozo, que los residuos fecales tarde o temprano se filtrarían en la tierra contaminando el agua. Del comedor sale un pasillo que conduce a un salón interior (12), donde los clientes pueden hablar con cierta intimidad si así lo desean, y a las habitaciones (13 a 16)

Leyenda

- 1 Portón
- 2 Puerta
- 3 Zaguán
- 4 Patio
- 5 Establos
- 6 Comedor
- 7 Bodega
- 8 Habitación del ventero
- 9 Cocina
- 10 Despensa
- 11 Patio interior
- 12 Salón interior
- 13 Habitación de don Rodrigo
- 14 Habitación libre
- 15 Habitación libre
- 16 Habitación de doña Blanca





DE GENTE DE FAMA
Y COSAS NECESARIAS



LIBRO CUARTO

DE GENTE DE FAMA Y COSAS NECESARIAS

Las vetas, hilos y recortes de los que el pobre escribano que este juego redacta no quiso prescindir, pero que tampoco supo guardar en ningún sitio más. Personas, palabras y hojas al alcance de cualquiera que tenga a bien rebuscar en este surtido y variopinto cajón.

APÉNDICES

Las personalidades más importantes de la época, desde Su Majestad, el Rey, hasta el mismísimo Diego Alatríste; las bestias domésticas (y las que no lo son tanto); posesiones y equipo para los personajes y una detallada cronología de la época pueblan, todos ellos, este curioso bazar.

GLOSARIOS

Donde se detallan todas las palabras al uso en los juegos de rol en general y el juego del capitán Alatríste en particular. Y, cómo no, la siempre curiosa, aunque a veces ruda, habla de germanía.

PERSONAJES PREGENERADOS

Que contiene trece personajes listos para jugar, uno por cada clase de éstos. Para jugadores comodones... o que tengan prisa por empezar a jugar.

HOJA DE PERSONAJE

La imprescindible hoja de personaje en blanco para todo aquél que quiera hacerse el suyo a medida. Espera ser copiada cuantas veces sea para uso y disfrute de todos.



APÉNDICES

*Y lejos de los goces y las penas,
vive Alatríste solo, si pudieres,
pues sólo para ti, si mueres, mueres.*

(Atribuido a Quevedo: *El oro del rey*)

Dios os guarde, lectores que este largo escrito ya termináis. Mi nombre es (o mejor fue) Juan de Tasis, más conocido como el conde de Villamediana. Viví alegre y bravamente, como corresponde a buen cortesano, intrigante y burlador, y me mataron de mala muerte en agosto de 1621, por causas oscuras que a nadie interesó aclarar. No deja pues de ser ironía macabra del escribano que esto firma que sea yo el que ponga punto y final a su obra. Pues todo lo iguala la temida y buscada muerte...

GALERÍA DE PERSONAJES

Esta galería de personajes está formada por los protagonistas de las novelas de Arturo Pérez-Reverte más una serie de personajes históricos (algunos de los cuales no tienen nada que envidiar a los nacidos de la imaginación más fecunda). La interrelación entre los PJs y estos PNJs puede plantear problemas al Narrador: ¿qué sucede si, de buenas a primeras, los jugadores deciden que sus PJs matan a Alatríste, o a Malatesta, o a Quevedo, o incluso al rey Felipe IV el Grande? Evidentemente, como Narrador, puedes hacer lo que quieras en tu campaña, pero conviene que tuvieras en cuenta que la política editorial, en los futuros suplementos, será respetar las novelas de Arturo Pérez-Reverte en lo referente a los personajes de ficción y los hechos históricos y en lo que respecta a los personajes que existieron realmente. Así que, si dejas que tus jugadores alteren estos hechos, luego puedes tener problemas para jugar las aventuras oficiales con el mismo grupo.

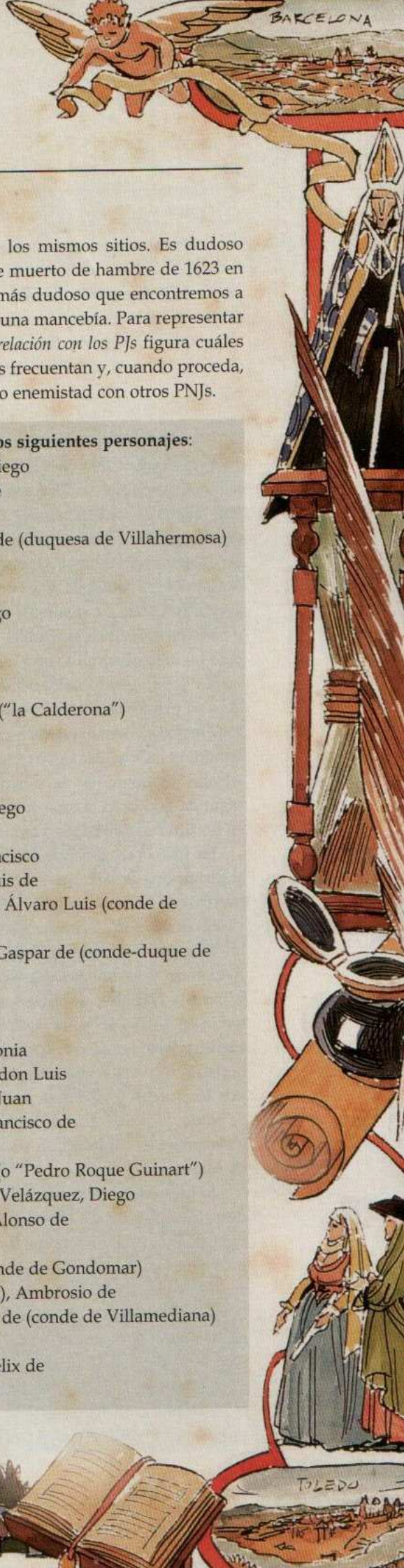
No ha de ser fácil que los PJs se crucen con estos personajes de buenas a primeras. Para representar esto, está absolutamente prohibido que ninguno de estos PNJs tenga, al inicio del juego, alguna relación con ninguno de los PJs. Así que a todos aquellos listillos que se froten las manos y empiecen a decir «compro la ventaja de Favor, pero quien me lo debe es Alatríste» o «compro a Gualterio Malatesta como Seguidor», o «tengo como Patrón a Alquézar», o incluso (que alguno saldrá con estas) «soy el hermano pequeño de Íñigo Balboa»... pues les lees esto.

Que no sea fácil encontrarse con ellos y que sea aconsejable no matarlos no quiere decir que sea imposible relacionarse con ellos, que para eso están. Sin embargo,

no se mueven todos por los mismos sitios. Es dudoso tropezarse con el Alatríste muerto de hambre de 1623 en el Palacio Real, y aún es más dudoso que encontremos a fray Francisco Torrijos en una mancebía. Para representar esto, en el apartado *Interrelación con los PJs* figura cuáles son los ambientes que más frecuentan y, cuando proceda, las relaciones de amistad o enemistad con otros PNJs.

Esta galería incluye los siguientes personajes:

Alatríste y Tenorio, Diego
Alquézar, Angélica de
Alquézar, Luis de
Aragón, María Luisa de (duquesa de Villahermosa)
Acedo, Diego de
Austria, Felipe de
Balboa y Aguirre, Íñigo
Bocanegra, Emilio
Borbón, Isabel de
Cagafuego, Bartolo
Calderón, María Inés ("la Calderona")
Calzas, El Licenciado
Copons, Sebastián
Cruz, Vicente de la
Duque de Estrada, Diego
Erauso, Catalina de
García Calderón, Francisco
Góngora y Argote, Luis de
Gonzaga de la Marca, Álvaro Luis (conde de Guadalmedina)
Guzmán y Pimentel, Gaspar de (conde-duque de Olivares)
Lebrijana, Caridad la
Malatesta, Gualterio
Mejía de Acosta, Antonia
Pacheco de Narváez, don Luis
Pérez de Montalbán, Juan
Quevedo Villegas, Francisco de
Rana, Juan
Rocaguinarda, Perot (o "Pedro Roque Guinart")
Rodríguez de Silva y Velázquez, Diego
Salazar y Frías, don Alonso de
Saldaña, Martín
Sarmiento, Diego (conde de Gondomar)
Spínola (o "Espínola"), Ambrosio de
Tassis y Peralta, Juan de (conde de Villamediana)
Torrijos, Francisco
Vega Carpio, Lope Félix de
Vicuña, Juan



ALATRISTE Y TENORIO, DIEGO

El capitán Alatrisme

Entonces vi que Diego Alatrisme sonreía. Y yo había vivido junto a él tiempo suficiente para conocer aquella sonrisa: una mueca bajo el mostacho, fúnebre como un presagio, carnífera como la de un lobo cansado que una vez más se dispone a matar. Sin pasión y sin hambre. Por oficio.

(Arturo Pérez-Reverte: *El sol de Breda*)

Semblanza

Segundo hijo de una familia de hidalgos labriegos castellanos, nacido en 1582. A los 13 años escapa de su casa para alistarse (tras mentir respecto a su edad) en los tercios que van a Flandes con el príncipe cardenal Alberto. En 1596 es paje-tambor y mochilero en la compañía del capitán Pérez de Espila, y asiste a su primera batalla en el asalto de Calais. Se distingue junto con otros mochileros y pajes en el asalto a la Estrella, y sienta plaza de soldado pese no haber cumplido aún los quince años.

En 1598, siendo soldado en el tercio de Cartagena, libra su primer duelo, en el que mata a su adversario. En 1602 recibe su primera herida grave (un arcabuzazo por la espalda) en Ostende. Debe descansar durante dos meses. Al año siguiente, en la misma campaña, recibirá una segunda herida en la cabeza. A pesar de ello, se distingue en los últimos combates previos a la toma de la plaza.

En 1606, a los 24 años, se gana el apodo de "capitán" al dirigir una desastrosa encamisada de la que solamente sobreviven Lope de Balboa y él.

En 1609, con 27 años, participa en la expulsión de los moriscos y la represión de los rebeldes de Valencia. Asqueado por ambas cosas, pide la baja en su tercio y parte a Nápoles, donde se alista como soldado en el tercio en 1610, con veintiocho años. Navega por todo el Mediterráneo en galeras de guerra y lucha contra turcos, berberiscos y venecianos. En 1613 su galera es capturada por los turcos y él queda herido grave de una pierna. Se salva del cautiverio debido a que la galera en la que viaja preso es capturada a su vez por otra de la Orden de Malta.

A los treinta y dos años, en 1614, participa en la desastrosa batalla de los Querquernes, en la que salva la vida al conde de Guadalmedina. Al año siguiente tiene problemas con la justicia napolitana, pues encuentra a su amante con otro. A él, lo mata; a ella, le marca la cara. Logra huir a España gracias a la ayuda de un amigo. Allí ha de sobrevivir como espadachín a sueldo, primero en Sevilla y luego en Madrid.

En 1618 se alista para una nueva campaña en Flandes a las órdenes de Ambrosio Spínola, que lo recomienda para sargento. Sin embargo, al año siguiente mata a un

alférez en duelo y es degradado, y sólo consigue librarse de la horca debido a que estalla el motín de Maastricht, en el que le salva la vida al Maestre de Campo. Tal acción le vale el indulto.

A los treinta y ocho años, de nuevo como soldado, vuelve a las órdenes de Spínola y lucha en el Palatinado primero y en los Países Bajos después. En 1621 recibe su cuarta herida (ésta, de espada y en el pecho) y en 1622, en la batalla de Fleurus, resulta gravemente herido. Es licenciado y enviado a España. Íñigo de Balboa, el hijo de su antiguo camarada de armas, Lope Balboa, se va a vivir con él.

En 1623 se ve obligado a hacer de nuevo de espadachín a sueldo para sobrevivir, aunque al año siguiente se alista nuevamente en el ejército y se lleva a Íñigo como mochilero. Participa en el sitio de Breda y regresa de nuevo a España en 1626.

Muere en la batalla de Rocroi, con 61 años.

Lo vi morir como lo había visto vivir: de pie, el acero en la mano y los ojos tranquilos e indiferentes [...] se extinguió leal a sí mismo. Consecuente con sus propios silencios. A lo soldado.

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



Interrelación con los PJs

Hasta 1614 pueden tener contacto con él aquellos PJs que se muevan en el ambiente de la milicia (principalmente, soldados y aventureros). Entre 1615 y 1618 es espadachín a sueldo, lo mismo que en el año 1623, por lo que pueden conocerle los que frecuenten el mundo de la carda. Los personajes de origen noble pueden contratar sus servicios a través del conde de Guadalmedina, y los de origen más humilde pueden hacerlo a través de su antiguo compañero de armas, Martín de Saldaña. Es muy amigo de Francisco de Quevedo, y tiene como principales enemigos a Luís de Alquézar, Gualterio Malatesta y fray Emilio Bocanegra.





Características básicas

Destreza: 16
Espíritu: 14
Fortaleza: 13
Ingenio: 13
Reflejos: 15 Velocidad: 15
Bríos: 14 Puntos de daño: 14

Características menores

Aspecto físico: *atractivo*
Estatura: 1,80 m
Peso: 75 k
Nivel de riqueza: 3 (*modesto*)
Posición social: 4 (*hidalgo*)
Honra: 5 (*intacta*)
Edad: 44 años
Apariencia: +1 entre el Ejército,
+1 entre la delincuencia

Ventajas

Aliados (8, Guadalmedina)
Buena reputación (2, entre el Ejército)
Espadachín (3)
Fuerza de voluntad (3)
Iniciativa (3)
Resistencia física (2)

Desventajas

Enemigos (-4, Alquézar)
Enemigos (-2, Gualterio Malatesta)
Honor (-2)
Lealtad (-2, al rey)

Habilidades

Callejear 14
Cultura local (Madrid) 14
Cultura local (Sevilla) 13
Detectar mentiras 17
Habla de germanía 13
Idioma (flamenco) 13
Idioma (italiano) 13
Intimidación 16
Liderazgo 15
Maña 16
Sigilo 18
Supervivencia 14
Táctica 14
Voluntad 14

Habilidades de combate

Armas de fuego 18
Esgrima 20
Esquivar 10
Pelea 16

Maniobras de esgrima

A fondo (ataque completo)
Ataque rápido (ataque completo)
Aumentar número de paradas (ent. nivel 1)
Entrada (ataque normal)
Entrenamiento de la mano torpe (ent. nivel 3)
Esgrima con espada y daga (ent. nivel 3)
Estocada especial (ataque normal)
Incremento de daño (ent. nivel 1)

ALQUÉZAR, ANGÉLICA DE

Damita perversa

Aquel reflejo dorado de cabello largo y rubio peinado en tirabuzones. Y los ojos. A pesar del tiempo transcurrido desde que los vi por primera vez, y de las muchas aventuras y sinsabores que aquellos iris azules iban a introducir en mi vida durante los años siguientes, todavía hoy sigo siendo incapaz de expresar por escrito el efecto de esa mirada luminosa y purísima, tan engañosamente limpia, de un color idéntico a los cielos de Madrid.

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

Semblanza

Dama aragonesa, nacida hacia 1612. Huérfana desde muy pequeña, se hizo cargo de ella su tío Luis de Alquézar, secretario del rey, que la introdujo en la corte, donde fue menina de la reina. Conoció a Íñigo de Balboa en 1623, cuando ambos eran aún niños; y, desde el principio, su relación estuvo marcada por el amor, el odio y la ambivalencia entre los anteriores. El mismo Íñigo confiesa en sus memorias haber gozado de sus favores, pero sin ocultar que estuvo a punto de morir varias veces por su culpa. Velázquez la retrata en 1635. Morirá joven, antes de cumplir los 30 años.



Interrelación con los PJs

Es fácil encontrar a Angélica en la Corte, ya que su cargo de menina de la reina la hace ir adonde Su Majestad vaya. Es cruel y perversa, y gusta de manipular a los hombres a su antojo. Puede aprovecharse de algún PJ, y luego traicionarlo sin razón aparente. Como en su momento dijo Alatriste: «Ella es fiel a los suyos». Es decir, es fiel a su tío, Luis de Alquézar; y, por lo tanto, enemiga de Alatriste y de los que se precien de ser sus amigos.

Características básicas

Destreza: 13
Espíritu: 15
Fortaleza: 10
Ingenio: 14
Reflejos: 11 Velocidad: 11
Bríos: 13 Puntos de daño: 13

Características menores

Aspecto físico: muy guapa
Estatura: 1,60 m
Peso: 55 k
Nivel de riqueza: 4 (medio)
Posición social: 4 (doña)
Honra: 1 (mujer)
Edad: 14 años
Apariencia: +6/+10 entre hombres

Ventajas

Belleza (5)
Carisma (3)

Desventajas

Edad (-1, joven)
Lealtad (-3, hacia su tío)
Secreto (-2)

Habilidades

Diplomacia 16
Etiqueta 17
Fingir 17
Seducción 18
Voluntad 15

Habilidades de combate

Armas cortas 15
Pelea 13

ALQUÉZAR, LUIS DE

Funcionario corrupto

Tenía la cabeza redonda, y en ella flotaban desamparados algunos cabellos entre castaños y grises. Todo su pelo era mezquino y ralo: las patillas hasta media cara, la barbita muy estrecha y recortada desde el labio inferior al mentón, y los bigotes poco espesos pero rizados sobre los mofletes, surcados de venillas rojas igual que la gruesa nariz. Vestía de negro, y la cruz de Calatrava no bastaba para atenuar la vulgaridad que se desprendía de su apariencia, con la golilla poco limpia y mal almidonada, y aquellas manos manchadas de tinta que le hacían parecer un amanuense venido a más, con el grueso anillo de oro en el meñique de la mano izquierda.

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

Semblanza

Letrado aragonés, nacido hacia 1570 en la villa de Alquézar, en Huesca. Cursó Derecho en Zaragoza y, al terminar sus estudios, se hizo escribano de la Real Audiencia de la capital aragonesa. Fue ascendiendo hasta llegar al Consejo de Aragón hacia 1610. Con el apoyo de Olivares alcanzó el preciado cargo de secretario real en 1623. Hábil cortesano, sabe jugar con más de una baraja, y tan pronto sirve al valido con una mano como a Emilio Bocanegra, presidente del tribunal de la Inquisición, con otra. Eso cuando no anda tras sus propios fines, que son las más de las veces. Se dice que no es reacio a aceptar dineros de potencias extranjeras, y que incluso colaboró con el duque de Medina Sidonia en un turbio plan para robar el oro del rey, procedente de las Indias.

Sea como fuere, y aunque no se sepa a ciencia cierta de dónde le viene el dinero, ha comprado a varios consejeros de Castilla y ha alcanzado mucha influencia cerca del rey. Dicen que aspira a la protonotaría de Aragón, a la secretaría del despacho universal, o quién sabe si a algo más. Es caballero de la Orden de Calatrava, lo que garantiza la pureza de su sangre (pese a que corran ciertos libelos sobre supuestos antepasados judíos, fruto sin duda de las envidias de sus muchos enemigos). Su único pariente conocido es su sobrina, Angélica de Alquézar.

Interrelación con los PJs

Luis de Alquézar tiene grabada en el alma la palabra ambición, y destruirá a todos los que se crucen en su camino y se opongan a sus planes. Por ello, odia a Alatriste y a Iñigo de Balboa, así como a Quevedo, y en consecuencia extenderá su rencor a los amigos de éstos. Mantiene con Olivares una relación ambivalente; pues, aunque sea útil

para el conde duque, éste no se fía de él (y con razón). Sus aliados políticos son el duque de Medina-Sidonia y el inquisidor fray Emilio Bocabegra. Tiene a su servicio un pequeño ejército de sicarios, comandado por Malatesta.

Características básicas

Destreza: 12	
Espíritu: 15	
Fortaleza: 10	
Ingenio: 15	
Reflejos: 11	Velocidad: 11
Bríos: 13	Puntos de daño: 13

Características menores

Aspecto físico: insulso
Estatura: 1,60 m
Peso: 55 k
Nivel de riqueza: 5 (acomodado)
Posición social: 6 (caballero)
Honra: 5 (intacta)
Edad: 56 años
Apariencia: 0

Ventajas

Cargo (4, secretario de la Corte)
Letrado (1)
Nobleza (2, caballero de la Orden de Calatrava)
Riqueza (3, acomodado)

Desventajas

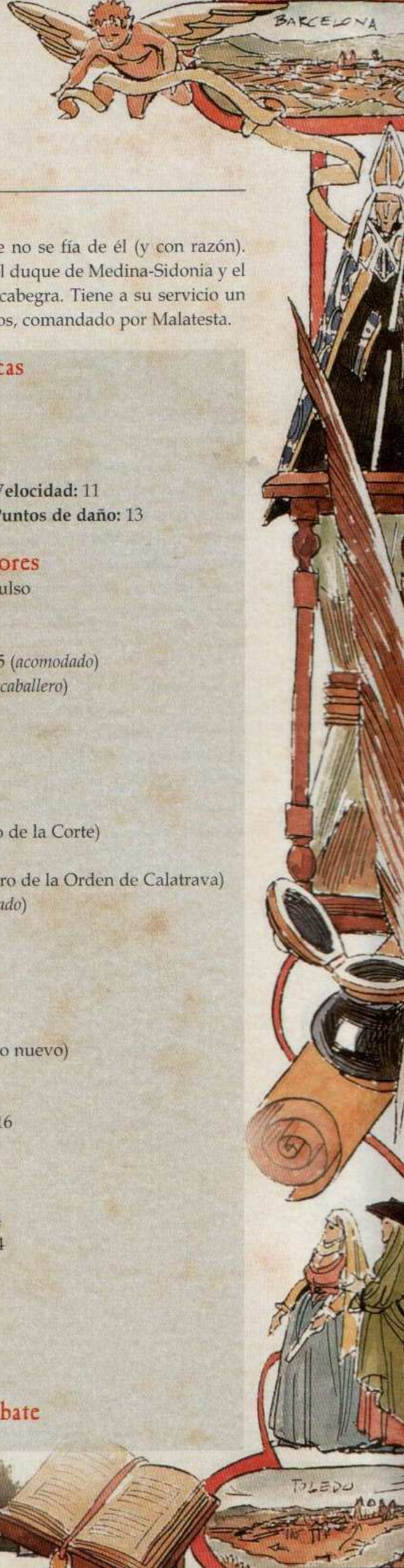
Avaricioso (-3)
Cobarde (-2)
Fealdad (-1)
Secreto (-2, cristiano nuevo)

Habilidades

Detectar mentiras 16
Diplomacia 17
Etiqueta 17
Fingir 18
Idioma (francés) 14
Idioma (italiano) 14
Idioma (latín) 14
Latines 16
Leyes 16
Sigilo 12
Voluntad 15

Habilidades de combate

Armas de fuego 13



ARAGÓN, MARIA LUISA DE (DUQUESA DE VILLAHERMOSA)

Dama de gran nobleza

Semblanza

Esposa del duque don Carlos de Borja. Según cuentan los entendidos, y era cosa sabida ya por sus contemporáneos, en ellos se inspiró Cervantes para describir a los duques de la segunda parte de *El Quijote*. Maria Luisa de Aragón es descendiente de don Juan de Aragón, primo de Fernando el Católico, y -por lo tanto- es pariente del rey y su descendencia está en la línea de sucesión al trono, aunque sea una de las ramas más alejadas. Al igual que su marido, es culta, refinada y corrosivamente burlona, gran aficionada a la caza y a la cetrería. Los duques tienen mansión en Madrid y palacio en la villa de Pedrola, que es su residencia habitual, quizá porque prefieran huir de intrigas cortesanas para formar su propia corte de filósofos, literatos y cazadores. Es una consumada amazona y, según se dice, una excelente tiradora.

Interrelación con los PJs

Los duques no frecuentan el palacio real más que lo estrictamente necesario cuando están obligados por el protocolo a asistir a determinadas fiestas o fastos sociales. Por lo demás, prefieren la intimidad de su villa rural. Es más fácil, pues, que se relacionen con ellos los personajes cultos y los escritores y artistas que los cortesanos y aristócratas.

Características básicas

Destreza: 13

Espíritu: 14

Fortaleza: 9

Ingenio: 13

Reflejos: 11

Bríos: 12

Velocidad: 11

Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: *atractiva*

Estatura: 1,60 m

Peso: 45 k

Nivel de riqueza: 6 (*acaudalado*)Posición social: 12 (*duquesa*)Honra: 1 (*mujer*)

Edad: indeterminada...

Apariencia: +7

Ventajas

Belleza (1)

Buena reputación (2)

Carisma (2)

Letrado (1)

Nobleza (20)

Riqueza (6)

Desventajas

Deuda de honor (-1)

Honor (-2)

Pecadillos (-2, *pereza*)

Sinceridad (-1)

Habilidades

Cabalgar 15

Diplomacia 15

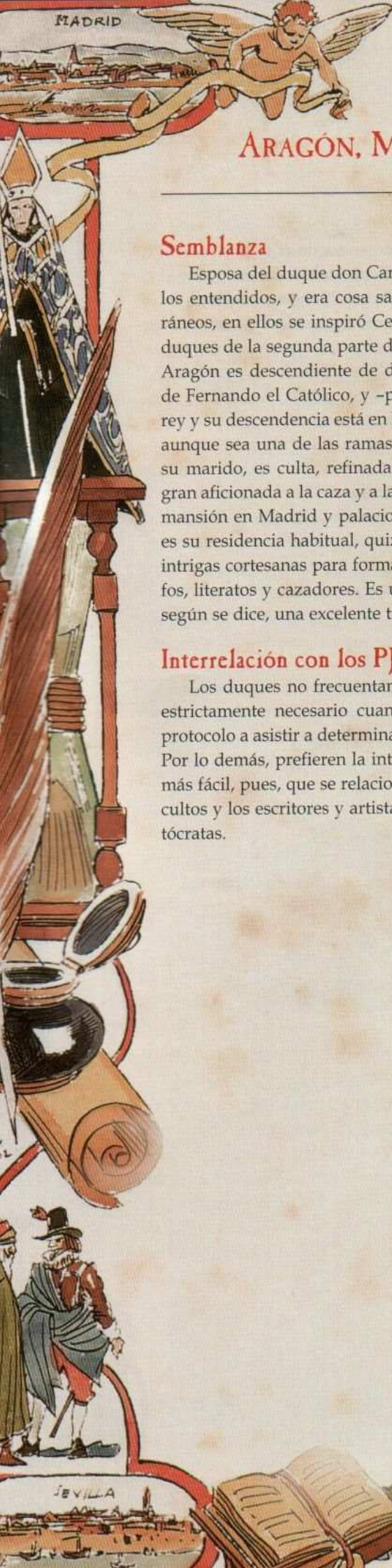
Etiqueta 14

Latines 15

Voluntad 14

Habilidades de combate

Armas de fuego 18



ACEDO, DIEGO DE

Enano seductor

Semblanza



Enano de la corte, apodado "el Primo" por la confianza que tiene con la alta nobleza, y en especial con la familia real. Aunque de cuerpo deforme, no está impedido mentalmente, antes al contrario, es tenido como literato e intelectual. Suele entretener a las damas

de la Corte y a la familia real con sus historias y romances. Posee una voz muy bella, con la que es capaz de entretener a su auditorio durante horas y horas, sentado en un gran sillón para disimular la cortedad de sus piernas. Se dice que ha tenido romances con varias de las damas principales, casadas y solteras, pero el más escandaloso ocurrirá en 1642, cuando el aposentador real, don Marcos de Encinillas, descubra que el enano se entiende con su mujer, doña Luisa. Como aposentador, el cortesano ha de salir constantemente a preparar los alojamientos en los que residirá el rey en sus frecuentes desplazamientos, con lo que deja el campo libre al grotesco amante de su mujer. Enfurecido, contrata a un asesino para que acabe con el enano. Sin embargo, éste vive en Palacio, y hacerlo no es tan fácil. Finalmente, le disparan cuando va en la carroza del conde-duque de Olivares: el cochero resulta herido y el incidente pasa como un intento fallido de asesinato del valido real. Loco de celos, Marcos de Encinillas acabará matando con sus propias manos a su mujer, en noviembre de 1643. Intenta matar también al enano, pero éste no se encuentra en Palacio: había salido temprano con el rey, que iba al campo de caza.

Velázquez pintará en 1644 un excelente retrato del enano, que actualmente puede admirarse en el Museo del Prado.

Interrelación con los PJs

Pese a que los necios asocien un cuerpo deforme con una mente estúpida, tal asociación de nada les valdría con Diego. De hecho, éste alterna su labor de bufón con la de cuevachuelista, ya que trabaja para la burocracia real como revisor de documentos oficiales... Es fácil pues encontrarlo tanto en la Corte como en los despachos reales. Muchas veces está rodeado de damas, como gran seductor que es, y eso le causa grandes problemas con los maridos, hermanos y amantes oficiales de ellas.

Características básicas

Destreza: 12	
Espíritu: 14	
Fortaleza: 9	
Ingenio: 13	
Reflejos: 12	Velocidad: 6
Bríos: 11	Puntos de daño: 11

Características menores

Aspecto físico: corriente
Estatura: 1,30 m
Peso: 45 k
Nivel de riqueza: 4 (medio)
Posición social: 4 (hidalgo)
Honra: 5 (intacta)
Edad: 24 años
Apariencia: +4

Ventajas

Buena memoria (5)
Cargo (3)
Carisma (3)
Letrado (1)

Desventajas

Defecto físico (-3, paticorto)
Pecadillos (-3, lujuria)

Habilidades

Etiqueta 14
Latines 14
Seducción 16
Sigilo 12
Voluntad 14

Habilidades de combate

Armas cortas 16 (-3 por defecto físico)



AUSTRIA, FELIPE DE

Felipe IV el Grande, rey de las Españas

Semblanza

Felipe IV fue el más madrileño de los reyes españoles, pese a nacer en Valladolid (entonces capital del reino) en 1605. Accedió al trono en 1621, a los dieciséis años, al morir Felipe III, y pronto se debatió entre dos influencias, entre los dos extremos de su carácter: El conde de Olivares, su mentor desde 1615, que quería hacer de él un rey responsable y trabajador, como su abuelo Felipe II, y el conde de Villamediana, juerguista irredento, que no vaciló en ganarse su favor haciéndole de tercerías en asuntos de amores, y llevándole de correría por la vida nocturna de la Villa. Finalmente se impuso Olivares (más que nada, porque mataron muy oportunamente a Villamediana, lo cual es otra historia) pero el mal ya estaba hecho. Felipe IV se debatió siempre entre su firme sentido del deber y su natural carácter hedonista y lujurioso, que le dio no menos de ventitrés hijos ilegítimos (treinta y dos según los embajadores venecianos, pero como todo el mundo sabe, son unos chismosos). Por suerte, la mayoría de sus amores eran mujeres de clase baja, con lo que pocas complicaciones traían sus amores, y apenas escándalo, que al fin y al cabo, a la mujer del pueblo se la contenta con unas monedas. Caso aparte fue la Calderona, de la que más adelante se hablará. Aparte de las mujeres, su gran pasión fue la caza. Según el arcabucero del rey, Alonso Martínez de Espinar, en su vida el rey mató no menos de 300 venados, 600 gamos, 150 jabalíes y más de 400 lobos.

Felipe es de pelo rubio y ojos azules, alto y delgado. Compensa su pecado de la sensualidad con una profunda devoción, y su vida sigue al pie de la letra el protocolo borgoñés. Sus principales cualidades son ser culto, sensible, bienintencionado y básicamente bueno (en el buen sentido de la palabra, como diría Machado). Por el contrario, su principal defecto es una extrema debilidad de carácter, que lo hace fácilmente influenciado. Al principio de su reinado (en el que transcurren las novelas de Alatríste) Villamediana acaba de morir, y la influencia de Olivares sobre él es más fuerte que nunca.

Interrelación con los Pj

Relacionarse con el rey de las Españas es prácticamente imposible: A no ser que se sea un alto dignatario extranjero o un personaje importante dentro de la corte, las posibilidades son remotas. Aún en el caso que los Pj realizaran algún servicio importante a la Corona, las recompensas, si hubieran, vendrían de parte de Olivares o de sus secretarios. Como mucho, el rey puede dignarse a cruzar su mirada con el afortunado un instante, en alguna ceremonia oficial, o si éste es persona de calidad, otorgarle el privilegio de cubrirse (es decir, ponerse el sombrero)

en su presencia. Caso aparte es si se trata de una mujer de la que el rey se haya encaprichado, pero será una relación fugaz a la que luego el rey, siempre sediento de nuevos amores, no concederá la menor importancia.

Características básicas

Destreza: 12	
Espíritu: 13	
Fortaleza: 10	
Ingenio: 11	
Reflejos: 12	Velocidad: 12
Brios: 12	Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: Atractivo
Estatura: 1'80
Peso: 60 kg.
Nivel de riqueza: 7 (Rico)
Posición social: 15 (Rey)
Honra: 5 (Intacta)
Edad: 20 años
Apariencia: +4

Ventajas

Belleza (1)
Nobleza (30)
Riqueza (12)

Desventajas

Honor (-2)
Pecadillos (-3, Lujuria)
Voluntad débil (-7)

Habilidades

Arte (Escribir) 12
Caballar 14
Diplomacia 14
Etiqueta 13
Latines 12
Leyes 12
Voluntad 6

Habilidades de combate

Armas de fuego 16
Esgrima 13
Esquivar 5
Pelea 11

Maniobras de esgrima

A fondo (ataque completo)
Finta (ataque completo)
Estocada especial (ataque normal)
Parada instintiva (ataque completo)
Respuesta (defensa normal)



BALBOA Y AGUIRRE, ÍÑIGO

Aprendiz de soldado

Cuando a mi padre lo mataron de un tiro de arcabuz [...] Alatríste le juró ocuparse de mí cuando fuera mozo. Ésa es la razón que, a punto de cumplir trece años, mi madre metiera una camisa, unos calzones, un rosario y un mendrugo de pan en un hatillo, y me mandara a vivir con el capitán, aprovechando el viaje de un primo suyo que venía de Madrid. Así fue como entré a servir, entre criado y paje, al amigo de mi padre.

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

Semblanza



Nace en Oñate, el 2 de abril de 1610, hijo de Lope Balboa y Amaya Aguirre. Huérfano de padre, su madre lo envía a vivir en 1621 con el mejor amigo de éste, Diego Alatríste, que al parecer había jurado ocuparse de él. Ambos mantendrán una relación

extraña, a medio camino entre criado y paje al principio, y entre hijo y amigo después. Parece ser que las relaciones extrañas son el sino de Balboa, pues no menos curiosa es su historia de odios y amores con Angélica Alquézar, sobrina de uno de sus peores enemigos.

Íñigo inicia su carrera en la milicia como mochilero del capitán Alatríste en 1624, a los 14 años, en Flandes. Participa en la campaña de Breda y asiste a la rendición de la ciudad. Su testimonio será usado después por Velázquez para pintar su famoso lienzo *La rendición de Breda*. En 1634 sienta plaza como soldado en el cuerpo de los correos reales. Al año siguiente, durante la guerra contra Francia, sienta plaza en un tercio. En 1642 es ascendido a alférez. En 1643 es herido en la derrota de Rocroi y hecho prisionero por los franceses, aunque logra huir, volviendo a España. Prosigue su carrera militar: capitán de una bandera primero, teniente y más tarde capitán de la Guardia Española del rey Felipe IV, a quien escoltará a la isla de los Faisanes para firmar la paz con Francia. Casado con Inés Álvarez de Toledo, marquesa viuda de Alguazas, en su vejez, ya retirado de la vida militar, escribirá sus memorias, llamadas *Los papeles del alférez Balboa*.

Interrelación con los PJs

Alatríste e Íñigo Balboa son inseparables, y los amigos y enemigos de uno lo son del otro. La única excepción es Angélica Alquézar, aunque, como dice Íñigo: «Eso es cosa mía». Debido a esta relación, es más fácil encontrarse a Íñigo rondando por las cercanías de Palacio en busca de Angélica.

Características básicas

Destreza: 15
Espíritu: 12
Fortaleza: 10
Ingenio: 11
Reflejos: 14
Bríos: 11
Velocidad: 14
Puntos de daño: 11

Características menores

Aspecto físico: corriente
Estatura: 1,70 m
Peso: 60 k
Nivel de riqueza: 3 (modesto)
Posición social: 4 (hidalgo)
Honra: 5 (intacta)
Edad: 16 años
Apariencia: -1

Ventajas

Agilidad (1)
Espadachín (3)
Iniciativa (3)

Desventajas

Edad (-1, joven)
Honor (-2)
Impulsivo (-2)
Pobreza (-2)
Sinceridad (-1)

Habilidades

Cultura local (Madrid) 11
Nadar 14
Recursos 11
Sigilo 16
Supervivencia 11
Voluntad 12

Habilidades de combate

Armas cortas 16
Armas de fuego 14
Esgrima 17
Esquivar 9
Pelea 15

Maniobras de esgrima

Ataque rápido (ataque completo)
Entrada (ataque normal)
Entrenamiento de la mano torpe (ent. nivel 3)
Esgrima con espada y daga (ent. nivel 3)



BOCANEGRA, EMILIO

Inquisidor fanático

Vestía el hábito religioso negro y blanco de los dominicos [...] rostro flaco, ascético, al que los ojos relucientes daban expresión de fanática firmeza. Debía andar por los cincuenta y tantos años. El cabello gris lo llevaba corto, en forma de casquete alrededor de las sienes, con una gran tonsura en la parte superior.

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

Semblanza

Fraile dominico, presidente del Consejo de los Seis Jueces, el más temido tribunal de la Inquisición. Fanático religioso, considera su cargo un poder investido por el mismísimo Dios para aniquilar a cualquier enemigo de la Santa Madre Iglesia y de Su Católica Majestad, el Rey de las Españas. Le valió gran fama, y con ello afianzó su poder en 1623, el llevar a la hoguera a cuatro criados jóvenes del conde de Monteprieto acusados de sodomitas. El conde, pese a ser de rancio abolengo, tuvo que sufrir incautación de sus propiedades y destierro a Italia. Con ello, toda la Corte supo que nadie estaba a salvo de este terrible personaje.

Se opone abiertamente a la política de Olivares, en especial respecto de su relación con los banqueros judíos portugueses, y tiene como aliado en la Corte al secretario Luis de Alquézar.



Interrelación con los PJs

Solamente los personajes con cargo religioso, aristócratas o cortesanos tendrán, en un principio, posibilidades de interactuar con este inquisidor... a no ser que se trate de sospechosos de cualquier tipo de herejía, en cuyo caso la relación será mucho más intensa... y diferente. Bocanegra trata con desprecio a prácticamente todo el mundo, y evitará tratar con personas de moral dudosa (salvo si es para quemarlas) a no ser que no tenga más remedio. En ese caso, lo hará en los términos más insultantes que pueda.

Características básicas

Destreza: 9	
Espíritu: 15	
Fortaleza: 12	
Ingenio: 14	
Reflejos: 10	Velocidad: 10
Bríos: 14	Puntos de daño: 14

Características menores

Aspecto físico: <i>insulso</i>
Estatura: 1,80 m
Peso: 65 k
Nivel de riqueza: 4 (<i>medio</i>)
Posición social: 4 (<i>hidalgo</i>)
Honra: 5 (<i>intacta</i>)
Edad: 56 años
Apariencia: +3

Ventajas

Cargo (4, presidente de tribunal de la Inquisición)
Intuitivo (3)
Letrado (1)
Sacerdocio (2)

Desventajas

Intolerante (-2)
Lealtad (-3, a la Iglesia)
Sanguinario (-2)

Habilidades

Detectar mentiras 16
Intimidación 15
Latín 13
Latines 14
Leyes 15
Teología 14
Voluntad 15

BORBÓN, ISABEL DE

Reina de las Españas

Semblanza

Isabel casó con Felipe cuando ambos eran muy jóvenes (Él tenía diez años, ella doce). Fue, para su desgracia, mujer inteligente y de gran carácter. La copiosa sensualidad de su esposo le hizo tener siete partos, de los que solamente sobrevivió la última, la niña María Teresa, que con el tiempo fue reina de Francia al casarse con Luis XIV. Pese a ser mujer hermosa, el rey no se saciaba con ella, y frecuentaba, como ya se ha dicho, la compañía de numerosas amantes. Esto amargó el matrimonio, y la hizo participar en intrigas de las que tanto abundan en el Palacio Real. Llegó a enfrentarse al valido del rey, el Conde de Olivares, y un año antes de su muerte, en 1644, logró la caída en desgracia del que fuera las manos (y demasiadas veces la mente) del rey.

En los años que ocupan las novelas de Alatríste, a la reina aún no se le ha amargado el carácter, es joven y hermosa, y de natural alegre, abierta, inteligente y vivaz, con una simpatía natural que le hace ganarse cualquier corazón que no sea abiertamente hostil. Tiene fama de frívola, aunque nada hay que lo demuestre, y se dice que fue rondada en amores por el conde de Villamediana, siendo éste uno de los posibles motivos de su asesinato. Físicamente es menuda, morena, de piel muy clara y ojos negros. El pueblo de Madrid, cariñosamente, le puso el apodo de "la Francesica"

Interrelación con los Pj

Al igual que al rey, poco probable es que los personajes de los jugadores tengan contacto directo con la reina, enclaustrada como está en el sombrío alcázar real y en el asfixiante protocolo de la Corte. Como mucho, los de origen noble pueden verla de lejos si asisten a alguna fiesta o recepción en Palacio, y, por supuesto, alguno puede llegar a medrar hasta entrar a su servicio como cortesano. Más fácil lo tienen las mujeres, que si son de suficientemente buena cuna pueden llegar a servirla como meninas o como damas de compañía.

Características básicas

Destreza: 10	
Espíritu: 14	
Fortaleza: 9	
Ingenio: 15	
Reflejos: 12	Velocidad: 12
Bríos: 12	Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: Guapa
Estatura: 1'50
Peso: 45 kg.
Nivel de riqueza: 7 (Rica)
Posición social: 14 (Reina)
Honra: 1
Edad: 22
Apariencia: +9 para mujeres, +11 para hombres.

Ventajas

Belleza (3)
Carisma (3)
Esgrima (3)
Nobleza (25)
Riqueza (12)

Desventajas

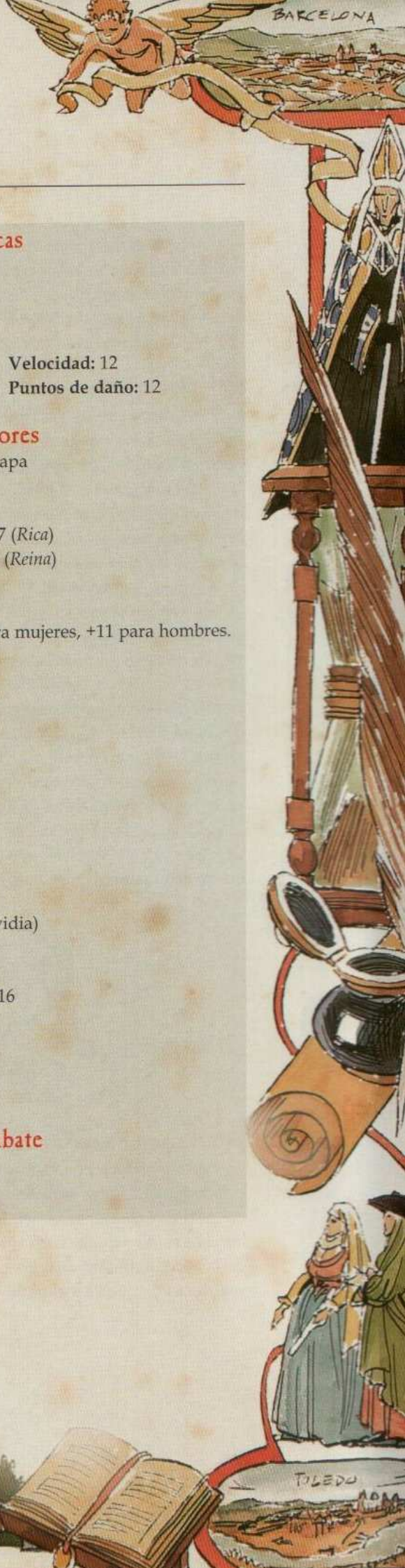
Honor (-2)
Mala estrella (-2)
Pecadillos (-2, Envidia)

Habilidades

Detectar mentiras 16
Diplomacia 15
Etiqueta 16
Seducción 14
Voluntad 14

Habilidades de combate

Armas de fuego 8
Esquivar 6



CAGAFUEGO, BARTOLO

Valentón y perdonavidas

[...] un bravonel grande tocado con montera, que llevaba un tahalí de a palmo cruzándole el pecho [...]. 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.

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

Semblanza

Este matasiete, cuyas fuerzas se le escapan en su mayoría por la boca (pues es en realidad más bravucón que pendenciero), conoció al capitán Alatríste en 1623, en la Cárcel de Corte de Madrid, donde reinaba entre bravía banda de reclusos por ser tenido por el más peligroso jaque entre ellos. Unas palabras con el capitán (y sentir el filo de la cuchilla de éste en el gaznate) le hicieron respetarle. Luego del respeto llegó algo parecido a la amistad, lo que son las cosas... Su dudoso oficio es ser ladrón y valentón a sueldo, aunque no es muy bueno en ello, pues un par de veces su mala cabeza, y peores acciones, lo han llevado camino de apalear sardinas en gurapas. De la primera lo salvó una tusión con la que estaba amancebado, Blasa Pizorra, que se trabajó a un escribano para que templase al juez. La mala suerte hizo que la pobre mujer muriera de mal francés, cubierta de bubas y sin pelo, y nada parecía salvar de su destino en las galeras del rey a Cagafuego hasta que en la Cárcel Real de Sevilla se encontró otra vez con Alatríste, que lo sacó de allí a cambio de que lo acompañara en cierta peligrosa misión...



Interrelación con los PJs

Bartolo es bien conocido en el ambiente de la carda, y todo aquel PJ que haya tenido problemas con la justicia puede encontrarse con él. Es un aliado dudoso pues, aunque es de aspecto fiero y verbo aguerrido, a la hora de la verdad dudará de empezar una pelea si no tiene la seguridad de que va a ganarla.

Características básicas

Destreza: 13
Espíritu: 11
Fortaleza: 13
Ingenio: 9
Reflejos: 13
Bríos: 12
Velocidad: 13
Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: corriente
Estatura: 1,90 m
Peso: 80 k
Nivel de riqueza: 3 (*modesto*)
Posición social: 2 (*criminal*)
Honra: —
Edad: 32 años
Apariencia: -1/0 entre delincuentes

Ventajas

Buena estrella (3)
Resistencia física (2)
Salud de hierro (1)

Desventajas

Lealtad (-2, a Alatríste)
Pobreza (-1)
Villano (-3)

Habilidades

Callejeo 12
Habla de germanía 11
Intimidación 14
Juegos de azar 8
Ratear 12
Voluntad 11

Habilidades de combate

Armas cortas 12
Esgrima 15
Esquivar 7
Pelea 13

CALDERÓN, MARÍA INÉS ("LA CALDERONA")

Querida del rey

Semblanza

Una de las comediantas (actrices) más famosas del siglo XVII. Mujer de gran belleza, tuvo numerosos amantes, entre ellos el propio rey Felipe IV, de quien engendró un hijo, el bastardo don Juan José de Austria, que con el tiempo llegaría a ser ministro de Carlos II. Los amores del rey con la comedianta fueron tan notorios que rozaron el escándalo, no siendo la menor muestra de ello el que, en ocasión de una fiesta en la Plaza Mayor, el rey cediera a la Calderona uno de los balcones principales, a la derecha del suyo, para gran vergüenza de la reina. El pueblo no vio jamás con buenos ojos estas relaciones, y llamaba a la comedianta, despectivamente, "Marizápalos".

También se dice que jugaba con varias barajas y se dejaba querer por dos hombres a la vez: además del real amante, habría aceptado los favores del duque de Medina de las Torres. Sin embargo, la cosa terminó mal para la pareja de enamorados: al parecer sorprendidos por el rey, el duque fue desterrado de España, y la comedianta terminó sus días como monja en un convento benedictino del valle de Utande (en la Alcarria), en el que murió siendo abadesa.



Interrelación con los PJs

Pueden tropezarse con la Calderona todos aquellos personajes que frecuenten el mundo de la farándula, ya sea como actores o escritores. La guapa comedianta no desdeña conceder sus favores a galanes que sepan de cortesía y que le hagan caros regalos... pero habrá que tener en cuenta si eso sucede antes o después que el rey se haya fijado en ella, pues siendo Felipe de carácter celoso, se dedicará a hacer que los soldados de su guardia ahuyenten (normalmente, a palos) a sus rivales en los amores de la comedianta.

Características básicas

Destreza: 11	
Espíritu: 13	
Fortaleza: 10	
Ingenio: 12	
Reflejos: 10	Velocidad: 10
Bríos: 12	Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: <i>muy guapa</i>
Estatura: 1,60 m
Peso: 55 k
Nivel de riqueza: 4 (<i>medio</i>)
Posición social: 3 (<i>villana</i>)
Honra: —
Edad: 26 años
Apariencia: +2/+6 entre hombres

Ventajas

Belleza (5)
Carisma (1)

Desventajas

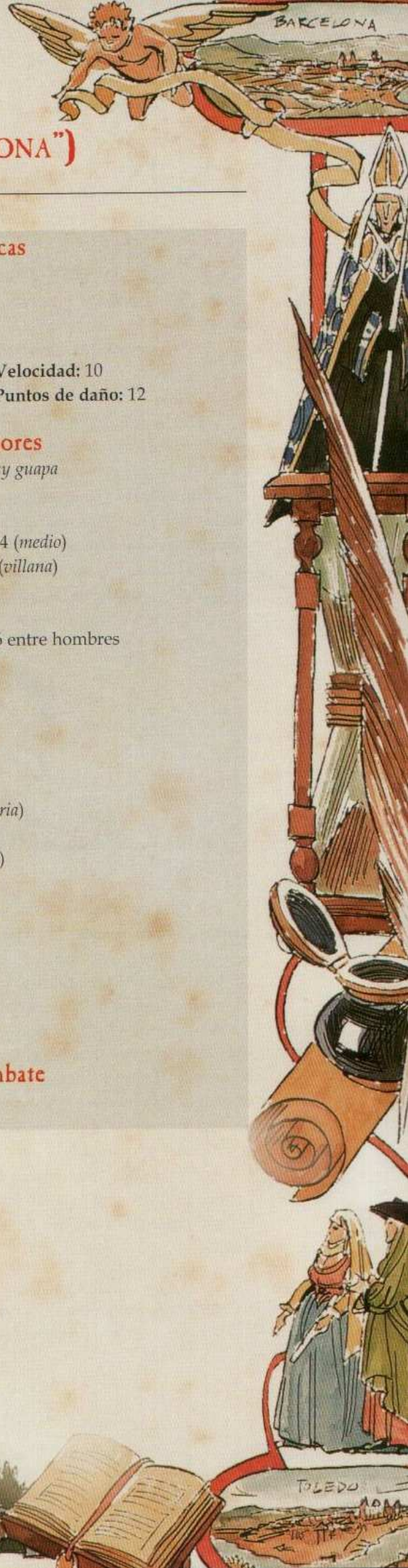
Pecadillos (-3, <i>lujuria</i>)
Villano (-1)
Voluntad débil (-2)

Habilidades

Charlatanería 13
Diplomacia 14
Interpretación 14
Seducción 15
Voluntad 11

Habilidades de combate

Armas cortas 10



CALZAS, EL LICENCIADO

Escribano zumbón

... un leguleyo listo, cínico y tramposo asiduo de los tribunales, especialista en defender causas que sabía convertir en pleitos interminables hasta que sangraba al cliente de su último maravedí...

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

Semblanza

Un viejo amigo del capitán Alatriste, tertuliano habitual de la Taberna del Turco. Es guasón y de lengua rápida y afilada, y le encarga excitar los ánimos de Quevedo o de algún otro si la perspectiva es una buena pelea. Por lo demás, tiene un excelente carácter, un buen humor cínico casi permanente y se ofende por poco o nada. Por cierto, su buen humor y su ancha sonrisa no le hacen ni sincero ni honrado, que dicen los que lo conocen que gana más con sobornos y chanchullos que con su auténtico oficio...



Interrelación con los Pj

Los Pj pueden toparse con el Licenciado Calzas si han de presentar algún Memorial para el arbitrio de un pleito, o si (cosa más grave) son acusados de algún delito y han de preparar la defensa. En el primer caso, a no ser que sean amigos personales o les deba un favor, el Licenciado Calzas alargará el pleito todo lo posible, ya que, cuanto más dure el caso, más irá cobrando a sus clientes. Si se trata de lo segundo (están acusados de algún delito) se negará a involucrarse a fondo a no ser que sean muy amigos suyos, que quien se acerca mucho al fuego tarde o temprano se quema.

Aparte de por "motivos profesionales" los Pj pueden conocerlo si frecuentan la taberna del Turco, donde es tertuliano habitual, o la Casa de la Villa, donde se imparte justicia.

Características básicas

Destreza: 10

Espíritu: 14

Fortaleza: 9

Ingenio: 14

Reflejos: 12

Bríos: 12

Velocidad: 12

Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: Corriente

Estatura: 1'60

Peso: 50 kg.

Nivel de riqueza: 4 (Medio)

Posición social: 4 (Hidalgo)

Honra: 5

Edad: 35

Apariencia: +1

Ventajas

Buena memoria (5)

Carisma (2)

Letrado (2)

Desventajas

Avaricioso (-3)

Costumbres odiosas (-1)

Lealtad (-1)

Habilidades

Charlatanería 16

Detectar mentiras 13

Diplomacia 13

Leyes 15

Voluntad 14

Habilidades de combate

Esquivar 5

Pelea 7

COPONS, SEBASTIÁN

Soldado viejo

Un aragonés pequeño, reseco y duro como la madre que lo parió, cuyo rostro parecía tallado en la piedra de los mallos de Riglos.

(Arturo Pérez-Reverte: *El sol de Breda*)

Semblanza

Dicen los que se precian de conocerlo que nació en un lugar del Pirineo de Huesca llamado Cillas de Ansó, o algo parecido, hacia los ochenta del siglo pasado (1580). Es soldado veterano, de los que conocen su oficio, camarada de armas de Diego Alatriste, Lope Balboa, Martín Saldaña y Juan Vicuña, a los que conoció en 1598 sirviendo en el tercio viejo de Cartagena. Anduvo lindamente por tierras de Flandes, dando y recibiendo cuchilladas y arcabuzazos, hasta que el tercio de Cartagena fue aniquilado en Fleurus, en 1622. Se instaló en Madrid, donde vivió un par de años hasta alistarse de nuevo dos años más tarde. Estuvo con el capitán y con Íñigo de Balboa en la campaña de Breda, y volvió a España por Sevilla en 1626.

Hoy en día tiene cerca de cincuenta años y mastica menos palabras que su amigo y camarada, el capitán Alatriste... Lo que no es poco decir. Comenta de hacerse con mujer moza y un poco de tierra propia, que sin duda le darán buen acomodo para los años que le quedan... si logra acostumbrarse a destripar terrones en lugar de luteranos.



Interrelación con los PJs

Uno de los mejores y más fieles amigos del capitán Alatriste, lo seguiría hasta el infierno si éste se lo pidiese... Y lo ha hecho alguna que otra vez. Hombre discreto, no tiene enemigos propios. Le bastan los de sus amigos. Como soldado veterano que es, resulta posible relacionarse con él si se ha servido al rey; aunque que se sepa, la necesidad no le ha obligado a vender su acero al mejor postor, como en el caso de Alatriste.

Características básicas

Destreza: 15
Espíritu: 13
Fortaleza: 12
Ingenio: 12
Reflejos: 14
Bríos: 13
Velocidad: 15
Puntos de daño: 13

Características menores

Aspecto físico: corriente
Estatura: 1,70 m
Peso: 65 k
Nivel de riqueza: 4 (medio)
Posición social: 4 (hidalgo)
Honra: 5 (intacta)
Edad: 48 años
Apariencia: +1 (entre militares)

Ventajas

Buena reputación (2, entre militares)
Espadachín (3)
Iniciativa (3)
Sentido común (2)

Desventajas

Deuda de honor (-1, con Alatriste)
Honor (-2)
Timidez (-2)
Vejez (-3)

Habilidades

Idioma (flamenco) 11
Liderazgo 12
Maña 15
Sigilo 16
Táctica 12
Voluntad 13

Habilidades de combate

Armas cortas 15
Armas de fuego 17
Esgrima 18
Esquivar 9
Pelea 15

Maniobras de esgrima

A fondo (ataque completo)
Ataque rápido (ataque completo)
Estocada especial (ataque normal)
Incremento de daño (entrenamiento, nivel 1)
Respuesta (defensa normal)



CRUZ, VICENTE DE LA

Cristiano nuevo, para su desgracia

Era un viejo caballero valenciano flaco, con el pelo y la barba blancos. Debía de superar los sesenta años, pero aún gozaba de miembros vigorosos y de recio andar.

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

Semblanza

Anciano hidalgo que, para su desgracia, no goza del privilegio de la limpieza de sangre, pues su bisabuelo fue converso. Sirvió al duque de Osuna cuando éste era virrey en Sicilia y Nápoles, ganándose sobradamente su confianza. Su hija Elvira fue a la Villa a ingresar en un convento de monjas, con tal mala suerte que fue a parar al convento de las Adoratrices Benitas, cuyo capellán, fray Juan Coroado, ha sabido transformar en su harén particular. Asustada, Elvira pidió ayuda a su padre y sus hermanos Jerónimo y Luis, que tras denunciar el caso y agotar sin éxito todos los recursos legales decidieron actuar a las bravas, con el auxilio de su amigo Francisco de Quevedo y del Capitán Alatríste. El lance fue un desastre, tanto Vicente como su hijo menor Juan murieron en el lance, y Elvira fue quemada por la Inquisición acusada de judaizante. De la desgraciada familia solamente sobrevivió el hermano mayor, Jerónimo de la Cruz, que se dice tuvo mucho que ver con el asesinato de fray Juan Coroado, al poco de la quema de su hermana...



Interrelación con los Pj

Es una deshonra tratar con la familia de la Cruz, por no ser de sangre limpia, así que en un principio todos aquellos Pj que sean hidalgos o de nivel superior evitarán relacionarse con ellos a no ser que sea estrictamente necesario. Las gentes humildes y de mal vivir no tendrán tantos escrúpulos, por supuesto.

Sin embargo, los antecedentes como diplomático (y quizá espía) de Vicente de la Cruz pueden hacer que se relacionara en el pasado con Pj de origen cortesano o aristócrata, que incluso pueden deberle algún que otro favor...

Características básicas

Destreza: 10	
Espíritu: 12	
Fortaleza: 9	
Ingenio: 13	
Reflejos: 11	Velocidad: 11
Bríos: 11	Puntos de daño: 11

Características menores

Aspecto físico: Corriente
Estatura: 1'70
Peso: 60 kg.
Nivel de riqueza: 6 (Acaudalado)
Posición social: 4 (Hidalgo)
Honra: 5
Edad: 70 años
Apariencia: +3

Ventajas

Espadachín (3)
Favor (2, Quevedo)
Fuerza de Voluntad (3)
Riqueza (6)

Desventajas

Edad (-6, Vejez)
Honor (-2)
Secreto (-2)

Habilidades

Caballar 10
Detectar mentiras 15
Etiqueta 15
Latines 14
Voluntad 15

Habilidades de combate

Armas de fuego 12
Esgrima 12
Esquivar 5
Pelea 11

Maniobras de esgrima

Ataque rápido (Ataque completo)
Estocada especial (Ataque normal)
Respuesta (Defensa normal)



DUQUE DE ESTRADA, DIEGO

Biógrafo de sí mismo

Semblanza

Literato y aventurero (no necesariamente por este orden) de origen noble, nacido en Toledo en 1589. Huérfano a los tres años, pasó a depender de un tutor y con el tiempo se prometió con la hija de éste. Al sorprenderla en el lecho con un amante, mata a ambos, tal y como dictan las normas del honor, y ha de huir perseguido por la Justicia, con lo que inicia una azarosa vida en la que es, entre otras cosas, soldado en el tercio de Nápoles (donde conoce al capitán Alatríste), privado del príncipe de Transilvania, castellano de una fortaleza en Bohemia y caballero de la Orden Hospitalaria de San Juan de Dios en Cerdeña, isla en la que morirá en 1647.

Además de buen esgrimista, es ingenioso literato, autor de numerosas poesías y no menos de diecisiete comedias, basadas en detalles de su vida, más o menos exagerados. Igualmente escribe su autobiografía: *Comentarios del desengañado de sí mismo, prueba de todos los estados y elección del mejor de ellos*.

Interrelación con los PJs

Pueden relacionarse con él tanto los PJs de origen militar como los aventureros o los literatos o comediantes, debido a su relación con la escritura. De todos modos, no tiene muy buena fama entre los escritores, que afirman que narra hechos exagerados que poca o ninguna relación tienen con la verdad.

Características básicas

Destreza: 14
Espíritu: 13
Fortaleza: 11
Ingenio: 14
Reflejos: 13
Bríos: 12
Velocidad: 13
Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: *corriente*
Estatura: 1,60 m
Peso: 60 k
Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
Posición social: 4 (*hidalgo*)
Honra: 5 (*intacta*)
Edad: 37 años
Apariencia: 0

Ventajas

Agilidad (1)
Ambidextro (2)
Espadachín (3)
Letrado (1)

Desventajas

Honor (-2)
Impulsivo (-2)
Tozudez (-1)

Habilidades

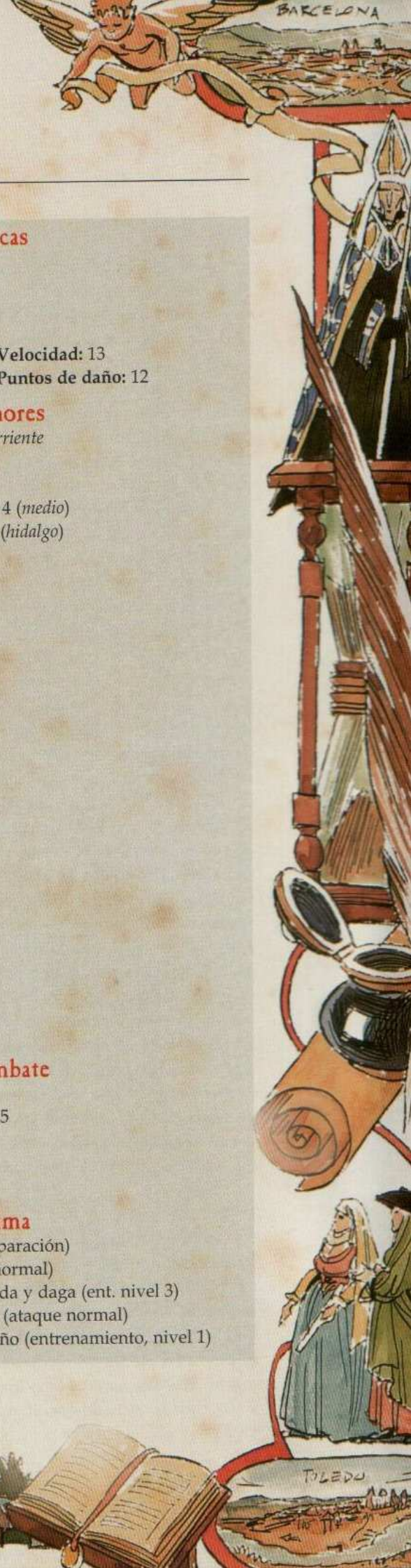
Arte (*poesía*) 14
Cabalgar 15
Etiqueta 13
Latines 14
Liderazgo 14
Táctica 14
Voluntad 13

Habilidades de combate

Armas cortas 15
Armas de fuego 15
Esgrima 17
Esquivar 8
Pelea 14

Maniobras de esgrima

Desenvainar (preparación)
Entrada (ataque normal)
Esgrima con espada y daga (ent. nivel 3)
Estocada especial (ataque normal)
Incremento de daño (entrenamiento, nivel 1)



ERAUSO, CATALINA DE

La Monja Alférez

Semblanza

Nació en San Sebastián en 1592, hija de una familia distinguida que la ingresó de niña en un convento. Con un amor casi salvaje a la libertad, que nunca perdería a lo largo de su vida, el 18 de mayo de 1607, con quince años, escala la tapia del convento y escapa al bosque. Según su propio relato, vaga por él durante tres días, mientras sobrevive a base de frutas y raíces, hasta que logra robar ropas de hombre y, disfrazada, refugiarse en Vitoria. Durante años, siempre como hombre, recorre buena parte de España y realiza diferentes oficios para sobrevivir, hasta que finalmente embarca como grumete en un barco rumbo a las Américas. Al llegar a tierra deserta y tras desempeñar varios oficios serviles (dependiente en una tienda y administrador de un rico comerciante, entre otros) entra a servir al rey como soldado, ocupación en la que llega a distinguirse en las guerras contra los araucanos y obtiene el grado de alférez. De carácter altivo y poco sociable, sostiene numerosos duelos y pendeencias, y por culpa de uno de ellos (que causó la muerte de un corregidor) es condenada a muerte en La Paz, pero huye del presidio. Tras varias andanzas más, resulta herida en un duelo y, al infectarse la llaga y creer que va a perder la vida, hace llamar a un obispo y se confiesa y le revela su verdadero sexo. No muere, y vuelve a España el 1 de noviembre de 1624, hecha pública su condición. Sin embargo, el rey tiene sus hazañas como cosas de gran prodigio y le concede una pensión de 800 ducados en agosto de 1625. Luego es recibida en audiencia por el papa Urbano VIII, que le concede la dispensa de vestir de hombre. Reside un tiempo en Nápoles y embarca nuevamente hacia América. Su pista se pierde en 1635, al desembarcar en Veracruz. Nada más se sabe de ella.

Su vida resulta difícil de creer, pero tenemos pruebas de que no es un personaje de ficción: el cuadro que le hizo Pacheco en 1630, que se encuentra en la Galería Shepeler, de Aquisgrán y "El memorial de los méritos y servicios del alférez Erauso", redactado a instancias de ella misma, que se encuentra en el Archivo General de las Indias.

Interrelación con los PJs

Cuando Catalina de Erauso llega a Europa en 1624 es tratada como un monstruo de feria, un ser extraño que despierta la curiosidad de reyes y poderosos, y como tal es tratada. Así que los PJs pueden encontrarla en la Corte, donde ejerce un papel no demasiado diferente al que se reserva a las piezas del rey (y del que, posiblemente, esté mucho más que harta). Nada impide que haga escapadas y que, espada en mano y ocultando su condición de mujer, viva mil y una aventuras por las noches de la Villa.

Características básicas

Destreza: 14	
Espíritu: 13	
Fortaleza: 10	
Ingenio: 12	
Reflejos: 12	Velocidad: 13
Bríos: 12	Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: fea
Estatura: 1,60 m
Peso: 55 k
Nivel de riqueza: 4 (medio)
Posición social: 4 ("hidalgo")
Honra: 1 (como mujer) (5, intacta, como hombre)
Edad: 34 años
Apariencia: +2

Ventajas

Buena estrella (3)
Carisma (2)
Espadachín (3)

Desventajas

Honor (-2)
Impulsivo (-2)
Secreto (-2)

Habilidades

Charlatanería 15
Fingir 15
Marinería 13
Recursos 12
Táctica 11
Teología 12
Voluntad 13

Habilidades de combate

Armas cortas 16
Armas de fuego 14
Esgrima 15
Esquivar 7
Pelea 12

Maniobras de esgrima

A fondo (ataque completo)
Aumentar número de paradas (ent. nivel 1)
Estocada especial (ataque normal)



GARCÍA CALDERÓN, FRANCISCO

Sacerdote herético

Semblanza

Monje benedictino, capellán confesor del convento de monjas de San Plácido, en Madrid. La abadesa de éste es su fundadora, doña Teresa Silva, de apenas veintiséis años, cuya familia ha costeadado el convento y lo mantiene como obra de caridad para la salvación de sus almas. Es convento para gente principal, y muchas son las hijas de la nobleza que se encuentran entre sus muros. Pese al selecto ambiente (o quién sabe si a causa del mismo), a partir de 1628 empezaron a darse dentro diversos casos de posesión infernal, sin que sirvieran de nada los exorcismos del buen monje. La cosa pasó a mayores -y tres años más tarde- de 30 monjas, 25 estaban "poseídas", incluida la madre abadesa. A instancias de las familias de las religiosas, la Inquisición tomó cartas en el asunto y descubrió, para su sorpresa, que el "buen monje" las había solicitado y obtenido para satisfacer la lujuria de éste, tras inculcarlas la doctrina herética de que «las más repugnantes deshonestidades no eran pecado cuando se hacían en caridad y amor de Dios, sino que antes disponían a mayor perfección». Según confesaron las monjas, las convenció de que él era un elegido de Cristo, que llegaría a ser Papa y que era capaz de obrar prodigios, no siendo el menor de ellos el poder curar solamente con la imposición de su frente en el rostro del afligido. Se le incautó un librito manuscrito lleno de predicciones que, evidentemente, jamás se cumplieron. Las monjas fueron dispersadas por otros monasterios, y la madre abadesa fue desterrada por cuatro años, aunque transcurridos éstos volvió a San Plácido gracias a las influencias de su familia.

¿Y García Calderón? La calidad de sus víctimas le ahorró la hoguera, para no dar más publicidad a un proceso ya de por sí bastante escandaloso. Fue condenado a reclusión perpetua en el convento benedictino de Sahagún, a tres días semanales a pan y agua, a la privación de ejercer el sacerdocio y de ostentar cargos en el seno de la orden, y a sufrir dos disciplinas: una en el monasterio benito de Valladolid y otra en el de Sahagún. (La disciplina consistió en que *todos* los monjes de la comunidad dieran un azote por turno al disciplinado, penitencia muy en boga entre las órdenes religiosas de la época).

Interrelación con los PJs

Es difícil que los personajes se tropiecen con este personaje, a no ser que lo busquen en San Plácido, donde anda muy ocupado seduciendo a sus monjitas. Y a partir de 1631 la cosa no mejora, que pasa a estar en los calabozos del Santo oficio primero y en el convento de Sahagún después... Pero aquí están sus características por si los PJs se pasean por esos lugares.

Características básicas

Destreza: 9	
Espíritu: 14	
Fortaleza: 10	
Ingenio: 13	
Reflejos: 9	Velocidad: 9
Bríos: 12	Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: <i>corriente</i>
Estatura: 1,70 m
Peso: 60 k
Nivel de riqueza: 4 (<i>medio</i>)
Posición social: 4 (<i>hidalgo</i>)
Honra: 5 (<i>intacta</i>)
Edad: 32 años
Apariencia: +7

Ventajas

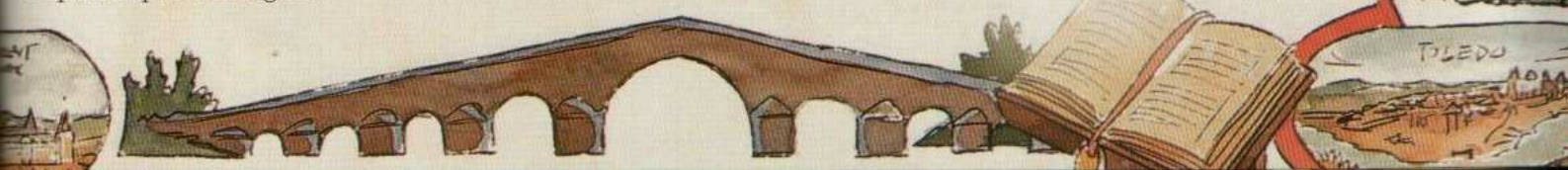
Cargo (1)
Carisma (3)
Sacerdocio (2)

Desventajas

Pecadillos (-3, <i>lujuria</i>)
Voluntad débil (-3)

Habilidades

Charlatanería 15
Etiqueta 13
Idioma (latín) 12
Latines 12
Seducción 16
Teología 13



GÓNGORA Y ARGOTE, LUIS DE

Poeta exquisito

Semblanza

Sacerdote cordobés nacido en 1561. Estudió gramática y leyes y, en tiempos del buen rey Felipe III, fue capellán real. Defensor a ultranza del culteranismo, cultivaba una poesía elitista y recargada, muy del gusto de unos y aborrecida por otros. También practica una poesía satírica implacable, con la que mantiene, desde 1603, un duelo literario con otro grande de las letras: Francisco de Quevedo. Se establece definitivamente en Madrid en 1617, donde se convierte en un poeta cortesano más. Además de la literatura, su gran pasión es el juego, que provoca su perdición, pues pierde grandes sumas de dinero. En 1621 muere su principal valedor, Rodrigo Calderón, que es ejecutado al poco de morir Felipe III, y al año siguiente es asesinado su otro protector, el conde de Villamediana, que era su discípulo y su amigo. Aprovechando su mala situación económica, su enemigo Francisco de Quevedo compra la casa donde vive y, en 1625, logra desahuciarlo por impago y hacer que lo echen a la calle. Enfermo, arruinado y desesperado, sufre un ataque de apoplejía al año siguiente del que ya no se recuperará. Sus amigos lo trasladan a casa de su familia, en Córdoba, donde muere en 1627.



Interrelación con los PJs

Pueden alternar con él tanto los personajes relacionados con el clero como los amantes de las letras o del juego. En las novelas de Alatríste tiene como valedor y amigo a Álvaro de la Marca, conde de Guadalmedina; y su enemigo acérrimo es, tanto en la realidad como en la ficción, don Francisco de Quevedo. Así que ser amigo de ambos es poco menos que imposible...

Características básicas

Destreza: 7	
Espíritu: 13	
Fortaleza: 9	
Ingenio: 10	
Reflejos: 7	Velocidad: 7
Brios: 11	Puntos de daño: 11

Características menores

Aspecto físico: <i>insulso</i>
Estatura: 1,60 m
Peso: 45 k
Nivel de riqueza: 2 (<i>pobre</i>)
Posición social: 4 (<i>hidalgo</i>)
Honra: 5 (<i>intacta</i>)
Edad: 65 años
Apariencia: +3

Ventajas

Buena memoria (5)
Letrado (1)
Sacerdocio (2)

Desventajas

Enemigos (-4, Quevedo)
Fealdad (-1, <i>insulso</i>)
Pobreza (-3)

Habilidades

Arte (<i>poesía</i>) 17
Diplomacia 12
Etiqueta 10
Idioma (latín) 12
Juegos de azar 13
Latines 13
Teología 12
Voluntad 13

GONZAGA DE LA MARCA, ÁLVARO LUIS (CONDE DE GUADALMEDINA)

Cortesano mujeriego

Era apuesto, elegante, y tan rico que podía perder en una sola noche 10 000 ducados [...] sin alzar siquiera una ceja [...]. Soltero, mujeriego, cortesano, culto, algo poeta, galante y seductor, Guadalmedina había comprado al rey el cargo de correo mayor tras la escandalosa y reciente muerte del anterior beneficiario, el conde de Villamediana...

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

Semblanza

Álvaro Luis Gonzaga de la Marca y Álvarez de Sidonia (aunque para abreviar sus íntimos lo conocen como "Álvaro de la Marca"), segundo conde de Guadalmedina y Grande de España. De muy joven se dejó tentar por la milicia y participó en las campañas contra los piratas berberiscos. Estuvo a punto de morir en la batalla de Querquernes (1614), donde Diego Alatriste le salvó la vida. Entre el viejo soldado y el joven cortesano hay, si no amistad (que sería excesivo llamar así a su relación), sí algo muy parecido, una familiaridad impropia entre gentes de condición tan dispar. Es el conde refinado aristócrata, gentil galanteador y no mal poeta, amigo tanto de Quevedo como de Góngora, rivales y enemigos entre sí. Desde 1622 es Correo Mayor del Rey; además, Su Majestad le ha concedido su total confianza y el privilegio de cubrirse en su presencia. La real confianza incluye desde usarlo como agente en complejas intrigas políticas hasta irse juntos en nocturnos lances amorosos con actrices y otras mujeres de baja estofa, a las que uno y otro son aficionados...



Interrelación con los PJs

El conde de Guadalmedina es el perfecto cortesano. Goza de la confianza del rey, al que suele acompañar en sus salidas nocturnas en busca de amantes y diversión. Pueden relacionarse con el conde los personajes cortesanos y aristócratas, siempre que sean de alto nivel. Es admirador de Góngora y amigo de Alatriste y Quevedo. No se le conocen enemigos declarados.

Características básicas

Destreza: 14
Espíritu: 12
Fortaleza: 10
Ingenio: 14
Reflejos: 12
Bríos: 11
Velocidad: 12
Puntos de daño: 11

Características menores

Aspecto físico: guapo
Estatura: 1,80 m
Peso: 70 k
Nivel de riqueza: 5 (acomodado)
Posición social: 13 (Grande de España)
Honra: 5 (intacta)
Edad: 30 años
Apariencia: +4/+6 entre mujeres

Ventajas

Belleza (3)
Cargo (4)
Espadachín (3)
Nobleza (20)
Riqueza (6)

Desventajas

Honor (-2)
Lealtad (-3, al rey)
Pecadillos (-3, lujuria)

Habilidades

Arte (poesía) 11
Cabalgar 15
Diplomacia 13
Etiqueta 15
Idioma (francés) 12
Idioma (inglés) 11
Idioma (latín) 11
Seducción 15
Voluntad 12

Habilidades de combate

Armas de fuego 14
Capa 16
Esgrima 16
Esquivar 7
Pelea 15

Maniobras de esgrima

A fondo (ataque completo)
Entrenamiento de la mano torpe (ent. nivel 3)
Estocada especial (ataque normal)
Finta (ataque completo)
Trabar con capa (defensa normal)



GUZMÁN Y PIMENTEL, GASPAR DE (CONDE-DUQUE DE OLIVARES) *Valido del rey*

Semblanza



El futuro duque de Sanlúcar la Mayor y conde de Olivares nace el día de Reyes del año 1587 en Roma, hijo del embajador español don Enrique de Guzmán. Sus enemigos, años más tarde, extendieron el rumor de que había nacido en el palacio de Nerón, lo que explicaba su gran crueldad y ambición. El ser hijo de un diplomático le permite, a diferencia de otros nobles de su época, conocer el extranjero. Por otro lado, el estar destinado en un principio a entrar en la religión le permite también realizar estudios universitarios en Salamanca. Pero la muerte de su hermano mayor en 1603 trunca los planes de la familia, y Gaspar tiene que interrumpir su formación para asumir su papel como futuro jefe de la casa Guzmán. En efecto, hereda el título de su padre a la muerte de éste, en 1606. Baltasar de Zúñiga, el tío de su esposa, lo introduce en la Corte y, tras diversos cargos, el joven logra entrar al servicio directo del príncipe Felipe (luego Felipe IV) en 1615. A la muerte de don Baltasar de Zúñiga (noviembre de 1622) Olivares se convierte en valido del joven rey, que en 1624 le nombra duque como premio por sus buenos servicios. Sus actos de gobierno se caracterizarán muchas veces por una dureza despiadada (proceso y muerte de Rodrigo Calderón, destierro del duque de Uceda, encarcelamiento de Quevedo, posible asesinato del conde de Villamediana...). Trabajador infatigable, llevará a cabo ciertas reformas administrativas que reforzarán considerablemente el erario público, pero en política exterior sufrirá serios reveses en una serie de guerras inoportunas, inútiles y perjudiciales para el imperio (como la Guerra de los Treinta Años o las sublevaciones de Cataluña y Portugal). Sus enemigos, entre los que está la propia reina Isabel de Borbón, lograrán su destitución en 1643. Morirá, loco, en Toro apenas dos años más tarde.

Interrelación con los PJs

Trabajador infatigable, intrigante, con una tenacidad que raya en la tozudez, no siempre acertado en sus decisiones... El valido del rey se relaciona solamente con cortesanos, aristócratas y Grandes de España, y no es fácil acceder a él. Incluso los agentes que trabajan para él lo hacen a través de terceros, pues es persona demasiado importante como para implicarse directamente. Tiene toda una cohorte de detractores y enemigos más o menos encubiertos y, como es habitual entre los grandes, muchos aduladores, pero ningún amigo.

Características básicas

Destreza: 11
Espíritu: 14
Fortaleza: 12
Ingenio: 13
Reflejos: 11
Bríos: 13
Velocidad: 11
Puntos de daño: 13

Características menores

Aspecto físico: *corriente*
Estatura: 1,75 m
Peso: 75 k
Nivel de riqueza: 6 (*acaudalado*)
Posición social: 12 (*duque*)
Honra: 5 (*intacta*)
Edad: 39 años
Apariencia: +1

Ventajas

Cargo (4)
Letrado (1)
Riqueza (6)
Nobleza (20)

Desventajas

Honor (-2)
Lealtad (-3, al rey)
Mala estrella (-2)
Pecadillos (-1, *tozudez*)

Habilidades

Caballar 14
Detectar mentiras 15
Diplomacia 15
Etiqueta 14
Idioma (francés) 12
Idioma (italiano) 13
Latines 12
Leyes 12
Voluntad 14

Habilidades de combate

Esgrima 13



LEBRIJANA, CARIDAD LA

Tabernera hermosa de oscuro pasado

...había sido puta y todavía lo era con el capitán Alatraste de vez en cuando, aunque de balde.

Arturo Pérez-Reverte (*El capitán Alatraste*)



Semblanza

Antigua prostituta que, cosa rara en su oficio, ahorró lo suficiente para retirarse de tusión y abrir un negocio honrado, si es que honrado se puede llamar un bodegón de los de comer, beber y arder, de los que tan surtida está la Villa de Madrid. El bodegón en cuestión se llama la Taberna del Turco, y está situado en la esquina de las calles Toledo y del Arcabuz, a quinientos pasos de la Plaza Real. Es lugar frecuentado por viajeros de la posta, golillas, escribanos, ministriles, floristas, tenderos y soldados. El capitán Alatraste e Íñigo Balboa viven en el mismo edificio, en dos habitaciones situadas en el piso superior.

Caridad la Lebrijana aún es hermosa, aunque su belleza esté algo ajada, y su natural picardía y maneras de mujer de mundo hacen que la devoren con los ojos más de uno y más de tres. Sin embargo, no se le conocen amantes fijos (salvo el capitán Alatraste) y es mujer extremadamente piadosa, que frecuenta misa diaria. Siente especial debilidad por Íñigo Balboa.



Interrelación con los Pj

Evidentemente, la mejor manera de encontrarla es ir a la Taberna del Turco. Pero sería mejor que los Pj la trataran con respeto, pese a su antiguo oficio, que si intentan burlarse o abusar de ella no faltarán aceros entre la clientela que, al punto, saldrán de sus vainas para enseñar modales al deslenguado de turno.

Características básicas

Destreza: 12	
Espíritu: 14	
Fortaleza: 10	
Ingenio: 12	
Reflejos: 13	Velocidad: 13
Bríos: 12	Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: Guapa
Estatura: 1'60
Peso: 55 kg.
Nivel de riqueza: 4 (Medio)
Posición social: 3 (Villana)
Honra: 1
Edad: 38
Apariencia: +4 entre mujeres, +6 entre hombres

Ventajas

Belleza (3)
Buena reputación (2)
Carisma (2)
Intuitiva (3)

Desventajas

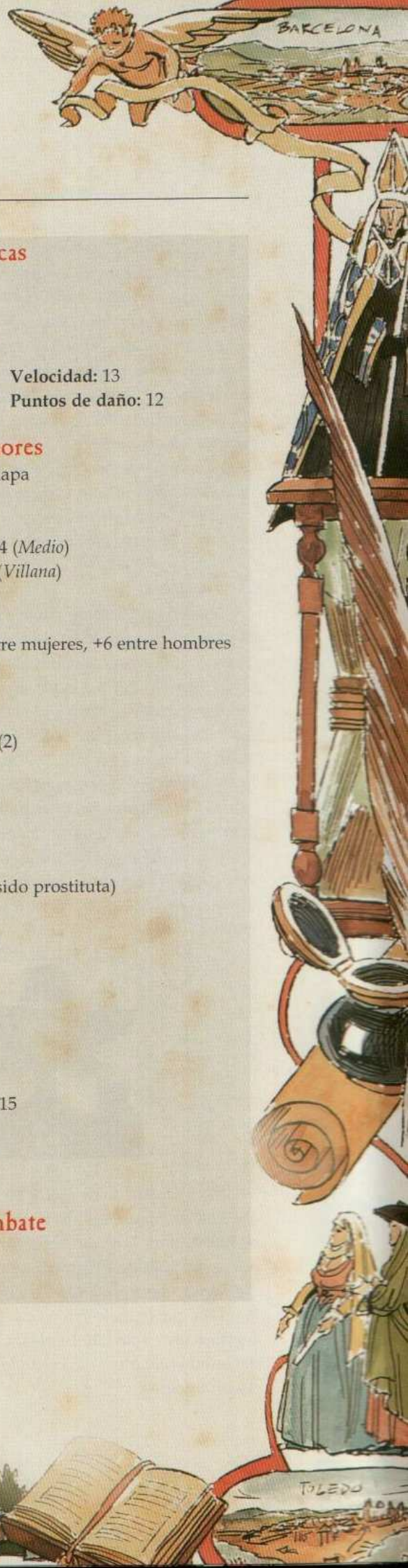
Lealtad (-1)
Secreto (-1, haber sido prostituta)
Villana (-1)

Habilidades

Callejeo 14
Charlatanería 14
Comerciar 16
Cultura local 14
Curar 13
Detectar mentiras 15
Diplomacia 15
Seducción 17
Voluntad 14

Habilidades de combate

Esquivar 6
Pelea 13



MALATESTA, GUALTERIO

Asesino a sueldo

Era alto, flaco y silencioso; rondaba los treinta y tantos años, tenía el rostro picado con antiguas marcas de viruela, y un bigote fino y muy recortado le daba cierto aspecto extraño, extranjero. Sus ojos y el pelo, largo hasta los hombros, eran negros como el resto de su indumentaria, y llevaba al cinto una espada con exagerada cazoleta redonda de acero y prolongados gavilanes, que nadie, sino un esgrimidor consumado, se hubiera atrevido a exponer a las burlas de la gente sin los arrestos y la destreza precisos para respaldar, por vía de hechos, la apariencia de semejante tizona. Pero aquel fulano no tenía aspecto de permitir que se burlaran de él ni tanto así. Era de esos que buscas en un libro las palabras espadachín y asesino, y sale su retrato.

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

Semblanza

Nacido en Palermo hacia 1590. Empezó su oficio de espada mercenaria en su ciudad natal, para posteriormente trasladarse a Madrid, donde acabó entrando al servicio del secretario del rey, Luis de Alquézar, como sicario a sueldo en los más turbios negocios de aquél. De él se dice que está tan acostumbrado a matar por la espalda que, cuando lo hace de frente, se sume en hondas depresiones, pues se imagina que está perdiendo facultades. Él mismo admite sin reparos haber matado a más gente por detrás que por delante, y tanto dormidos como despiertos. El capitán Alatriste y él se odian a muerte, y es cosa sabida que algún día uno de los dos matará al otro... aunque Íñigo Balboa también tiene cuentas pendientes con el italiano.



Interrelación con los PJs

Este asesino a sueldo trabaja desde 1623 casi exclusivamente para Luis de Alquézar, y realiza su trabajo con una total falta de escrúpulos. Persona totalmente carente de honor, ignorará a los PJs que se crucen en su camino a no ser que le molesten en sus planes o haya recibido de su amo orden de eliminarlos. Odia a muerte a Alatriste, ha jurado matarlo y hará todo lo posible para cumplir con su juramento.

Características básicas

Destreza: 15
Espíritu: 14
Fortaleza: 10
Ingenio: 13
Reflejos: 12
Bríos: 12
Velocidad: 12
Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: atractivo
Estatura: 1,80 m
Peso: 55 k
Nivel de riqueza: 4 (medio)
Posición social: 4 (hidalgo)
Honra: ¿?
Edad: 36 años
Apariencia: -4

Ventajas

Aliados (6, patrón, Alquézar)
Espadachín (3)
Iniciativa (3)

Desventajas

Costumbres odiosas (-3, silbar)
Enemigo (-2, Alatriste)
Fealdad (-1)
Problemas de peso (-1, flaco)
Sanguinario (-2)

Habilidades

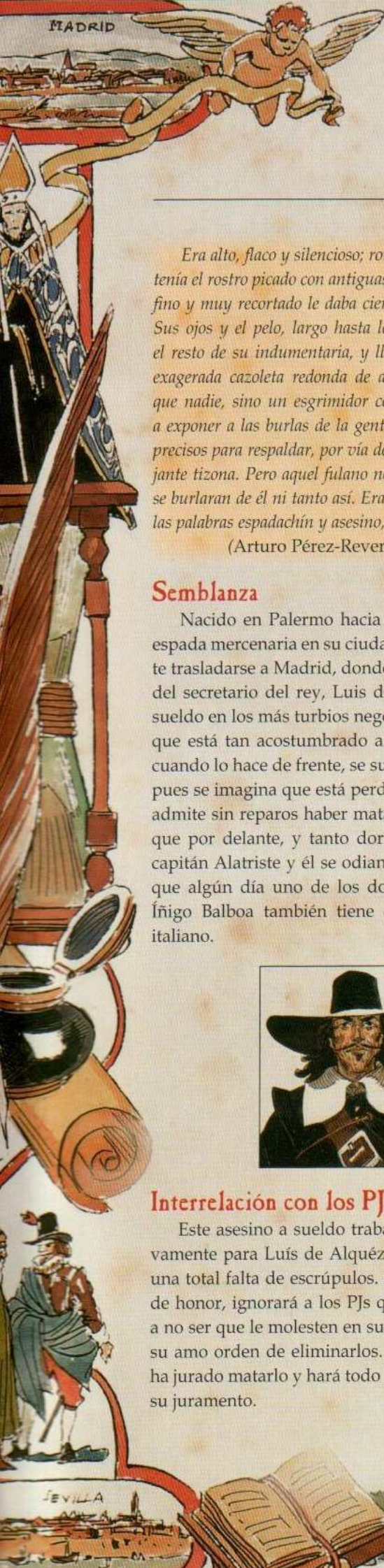
Cabalar 14
Callejeo 14
Habla de germanía 14
Intimidación 12
Juegos de azar 13
Ratear 15
Sigilo 17
Venenos 12
Voluntad 14

Habilidades de combate

Armas cortas 16
Armas de fuego 14
Esgrima 18
Esquivar 6
Lanzar cuchillo 16
Pelea 15

Maniobras de esgrima

A fondo (ataque completo)
Ataque rápido (ataque completo)
Estocada especial (ataque normal)
Finta (ataque completo)
Respuesta (defensa normal)



MEJÍA DE ACOSTA, ANTONIA

Hechicera de moda

Semblanza

Ensalmadora de gran predicamento entre las mujeres nobles de la Villa y Corte. No es molestada por la Inquisición, debido a disponer de poderosos valedores, y tiene tienda pública abierta para todo aquel que pueda pagar sus caros precios: compone filtros amorosos, escribe conjuros y prepara mixturas para atraer a los amantes y privarlos del entendimiento, que convierte en loca pasión. Su "especialidad" son los corazones de animales muertos, y afirma a las crédulas que pagan sus servicios de charlatana sin igual que con éstos serán capaces de "rendir" el corazón de los amados. Entre los necios que creen en estas cosas existe una dura controversia sobre quién es más poderosa, si ella o la misteriosa Leonor de la que hablan los ociosos; que, según cuentan, está secretamente al servicio del conde-duque de Olivares, y que supuestamente se dedica a fabricar bebedizos para que el valido siga gozando del favor del rey.

Interrelación con los PJs

Esta charlatana tiene tienda pública; así que, en un principio, todos pueden ir a ella. Sus precios son muy caros, y su "especialidad" son los hechizos para mujeres, así que la mayoría de sus clientes son damas de la alta sociedad. Si algún PJ inquisidor se plantea buscarle las cosquillas, se llevará una sorpresa y más de un disgusto, que tiene poderosos valedores que la protegen (en concreto, los maridos de sus clientas).

Características básicas

Destreza: 10
Espíritu: 14
Fortaleza: 9
Ingenio: 13
Reflejos: 9
Bríos: 11
Velocidad: 9
Puntos de daño: 11

Características menores

Aspecto físico: corriente
Estatura: 1,55 m
Peso: 60 k
Nivel de riqueza: 4 (medio)
Posición social: 3 (villano)
Honra: —
Edad: 56 años
Apariencia: +2

Ventajas

Carisma (3)
Intuitivo (3)

Desventajas

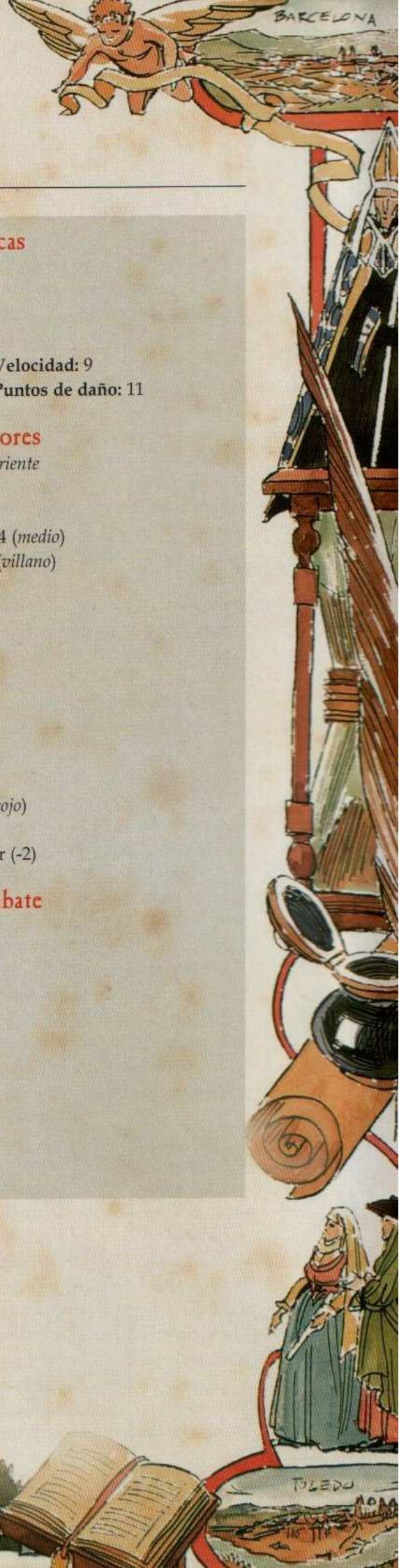
Defecto físico (-3, cojo)
Villano (-1)
Vulnerable al dolor (-2)

Habilidades de combate

Armas cortas 10

Habilidades

Botica 15
Callejeo 13
Charlatanería 16
Cultura local 12
Diplomacia 13
Etiqueta 13
Ratear 10
Venenos 15



PACHECO DE NARVÁEZ, DON LUIS

Maestro de esgrima

Semblanza

Es ya viejo ahora que el reinado de Felipe el Grande empieza, pero no hay en él una pizca de decrepitud o debilidad. Alto, delgado, de ojos fríos, pequeños y muy perspicaces, es don Luis hombre a tener muy en cuenta en la Villa y Corte. No solamente por sus títulos, (pues es Maestro Mayor de Armas de Todas las Españas), ni por su posición en la Corte, (que es alta, pues no en vano fue profesor de matemáticas y esgrima del mismísimo rey, cuando se formaba como príncipe...). No: Luis Pacheco es hombre peligroso por sí mismo, pues es persona ambiciosa, no ya de fortuna (que tiene mucha) ni de poder (que, aunque podría tener, no cultiva como debería), sino de fama. Aspira a formar parte de la historia, a cambiar los tratados de esgrima, a ser tenido como un grande de la espada no ya por sus contemporáneos, que así lo consideran, sino por las generaciones que han de venir... Que nadie se cruce en su camino, pues demostrará ser un mal enemigo.

Cuentan de él en los mentideros (y por una vez, el chismorreó es verdadero) que, cuando publicó en 1600 su obra *De las grandezas de la espada*, tanto Lope de Vega como Quevedo hicieron chanza de ella. Con discreción el Fénix de los Ingenios, con retorcido ingenio el de los pies cojos. En su obra, Pacheco unía sus dos pasiones, la matemática y la esgrima, y describía un novedoso sistema de paradas basado en las más puras formas geométricas. Tanto y tanto rió Quevedo que hirió el orgullo de Pacheco y se resolvió solucionar el conflicto con los aceros. La chanza fue completa, pues quiso Quevedo que el duelo, si así se puede llamar, se resolviera ante numerosos testigos y él mismo, sentado en cómodo sillón (para no trabarse con los pies tullidos, según manifestó), se limitara a lanzar estocadas contra el maestro de esgrima, que podía moverse cuando le diera en gana, pero que no podía atacar, solamente defenderse con su famoso sistema de paradas. El duelo se prolongó más de lo que debiera y Pacheco resultó muy herido, no de cuerpo, sino de orgullo, pues a las crueles puyas que le lanzaba su enemigo (coreadas por los necios) se sumó el que su oponente lograra arrancarle el sombrero al maestro de esgrima con la punta de su acero.

(El epílogo de esta anécdota se sucedió casi cuarenta años después. Se tiene por cierto que, cuando Quevedo cayó en desgracia y fue acusado de traición, fue la voz del viejo maestro de esgrima una de las que precipitaron su caída).

Quedó así desprestigiado el maestro y, aunque publicó otro libro (*Nueva ciencia y filosofía de la destreza de las armas, su teoría y práctica*), no faltan voces autorizadas

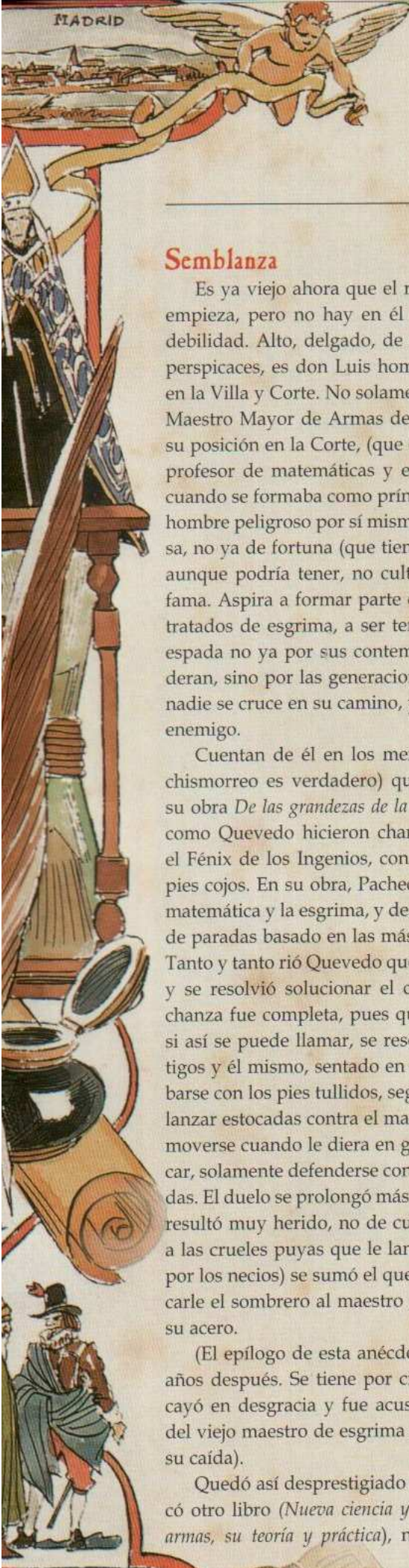
que afirman que, en realidad, es obra del que fuera su maestro, el sevillano don Jerónimo de Carranza, y que se publicó en Andalucía a finales del pasado siglo como *Compendio de la filosofía y destreza de las armas*. Pero, como todos los rumores, en poca base se sustentan, y lo cierto es que nadie sabe mostrar un ejemplar del libro plagiado. Hablando de libros, dicen que el viejo esgrimista está preparando otro, de muy diferente tema: *Historia ejemplar de las dos constantes mujeres españolas*, libro galante, escrito sin duda para agradar a las damas.

Puede encontrarse a don Luis en su academia de esgrima, donde "hacen armas" (entrenan o reciben clases) los hijos de los nobles de la villa. Pero quedará chasqueado aquel que piense siquiera en cruzar su acero con don Luis: el viejo maestro solamente da clases personales a los más grandes. La mayoría han de conformarse con sus ayudantes.



Interrelación con los PJs

El maestro de esgrima suele hacer poca vida social, aunque es muy fácil encontrarlo en su academia y, en ocasiones, en palacio, donde su antiguo cargo de profesor de matemáticas del rey le abre todas las puertas y le permite estar en el círculo de íntimos de Su Majestad. Odia a Quevedo, que lo puso en ridículo, y no es precisamente amigo de Lope de Vega, así que tratará con hostilidad a los amigos de ambos. Por el contrario, tratará con cortesía a los cortesanos y aristócratas, y con respeto a todo aquel que demuestre ser realmente bueno acero en mano.



Características básicas

Destreza: 14
Espíritu: 13
Fortaleza: 10
Ingenio: 12
Reflejos: 13 Velocidad: 14
Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: *atractivo*
Estatura: 1,60 m
Peso: 55 k
Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
Posición social: 4 (*hidalgo*)
Honra: 5 (*intacta*)
Edad: 53 años
Apariencia: +1

Ventajas

Buena reputación (2)
Espadachín (3)
Iniciativa (3)
Letrado (1)

Desventajas

Edad (-3)
Pecadillos (-1, *tozudez*)
Secreto (-2)

Habilidades

Diplomacia 15
Etiqueta 12
Latines 14
Táctica 12
Voluntad 13

Habilidades de combate

Esgrima 17
Esquivar 8

Maniobras de esgrima

A fondo (ataque completo) (I)
Ataque rápido (ataque completo) (II)
Aumentar número de paradas (ent. nivel 1)
Deslizamiento (defensa normal) (III)
Estocada especial (ataque normal) (IV)
Finta (ataque completo) (V)
Respuesta (defensa normal) (VI)

I



II



III



IV



V



VI



PÉREZ DE MONTALBÁN, JUAN

Editor con mala sangre

Semblanza

Librero, escritor y editor de las obras de Lope de Vega, a quien tiene como maestro y al que profesa gran admiración. No deja de ser irónico que el editor de un escritor tan bien relacionado con la Inquisición sea un cristiano nuevo, de antepasados judíos notorios y reconocidos. Autor de cincuenta y ocho comedias, muchas novelas cortas, de la biografía de Lope de Vega y de un extenso poema culterano (*Orfeo*), que será muy criticado por Francisco de Quevedo. El editor se vengará al tomar parte de la redacción de *El tribunal de la justa venganza*, libelo publicado en 1635, en el que se ataca ferozmente a Quevedo.

Hombre melancólico y de frágil entendimiento, propenso a la exaltación, Pérez de Montalbán terminará por perder la razón y morirá loco de atar a la edad de 36 años (1638).

Interrelación con los PJs

Uno de los mejores amigos de Lope de Vega, al que admira profundamente. Por el contrario, es otro de los numerosos enemigos de Quevedo. No sale de los círculos literarios, y su conducta es, a veces, un tanto extraña, alternando períodos de euforia y exaltación con tristeza, depresión y hasta agresividad, con lo que los PJs que se relacionen con él pueden no saber a qué atenerse.¹

Características básicas

Destreza: 9
Espíritu: 12
Fortaleza: 10
Ingenio: 14
Reflejos: 9
Bríos: 11
Velocidad: 9
Puntos de daño: 11

Características menores

Aspecto físico: corriente
Estatura: 1,60 m
Peso: 60 k
Nivel de riqueza: 5 (acomodado)
Posición social: 1 (cristiano nuevo)
Honra: —
Edad: 24 años
Apariencia: 0

Ventajas

Letrado (1)
Riqueza (3)

Desventajas

Lealtad (-1, a Lope de Vega)
Villano (-3)
Voluntad débil (-3)

Habilidades

Arte (poesía) 14
Comerciar 13
Latines 15
Teología 14
Voluntad 9

Habilidades de combate

Armas cortas 8
Esquivar 5
Pelea 9

¹ Vamos, que está loco de atar, como todos los editores que del mundo han sido. (N. del A.)

QUEVEDO VILLEGAS, FRANCISCO DE

Escritor y espía

... y entonces vio una espada que se dirigía hacia su garganta, y a don Francisco de Quevedo que gritando: «¡Alatriste! ¡A mí! ¡A mí!», con voz atronadora, saltaba desde los bancos a la viga del degolladero e interponía la suya desnuda, parando el golpe.

-¡Cinco a dos ya está mejor! -exclamó el poeta acero en alto, saludando con una alegre inclinación de cabeza al capitán... ¡No queda sino batirse!»

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

Semblanza

Nace en Madrid, el 27 de septiembre de 1580. Seis años más tarde muere su padre, Pedro Gómez de Quevedo, y el chico queda bajo la tutela de Agustín de Villanueva, del Consejo de Aragón. Tras cursar estudios universitarios en Alcalá se traslada a la Corte, por aquel entonces en Valladolid (1601). Un par de años más tarde inicia su enemistad con Góngora, que ya es un poeta consagrado, rivalidad que ha de durarle toda la vida.

En 1605 vuelve a Madrid, con la Corte, y empieza a publicar poemas. En 1609 inicia un pleito por unas tierras cercanas a su propiedad de Torre de Juan Abad. El litigio se prolongará hasta 1631. El duque de Osuna le muestra su favor, y él se lo agradece dedicándole varias de sus obras. Cuando el duque de Osuna es nombrado virrey de Sicilia, Quevedo se reúne con su valedor en Palermo y entra al servicio directo de éste (1613), cargo en el que realiza misiones tanto diplomáticas (embajador del parlamento siciliano en 1615, visita al Papa en Roma en 1617) como de espionaje: se le supone responsable de la sublevación de Niza contra el duque de Saboya y, por sus dudosas actividades en Venecia, es condenado a muerte y tiene que huir disfrazado de la ciudad. El dux ha de contentarse con quemarlo en efígie, ya que no puede abrasarlo en persona. Por sus buenos servicios recibe tanto el hábito de Santiago como una pensión de 400 ducados. Sin embargo, el fracaso de la conjura veneciana supone la caída en desgracia de Osuna y, con su valedor, cae también Quevedo. De regreso a España, es desterrado a sus posesiones de la Torre de Juan Abad en 1621, aunque regresa a la Corte unos meses más tarde, con la muerte de Felipe III y la caída del gobierno anterior. Osuna no tiene tanta suerte: morirá en prisión en 1624. Quevedo, que nunca lo ha olvidado, le dedicará unos sentidos sonetos.

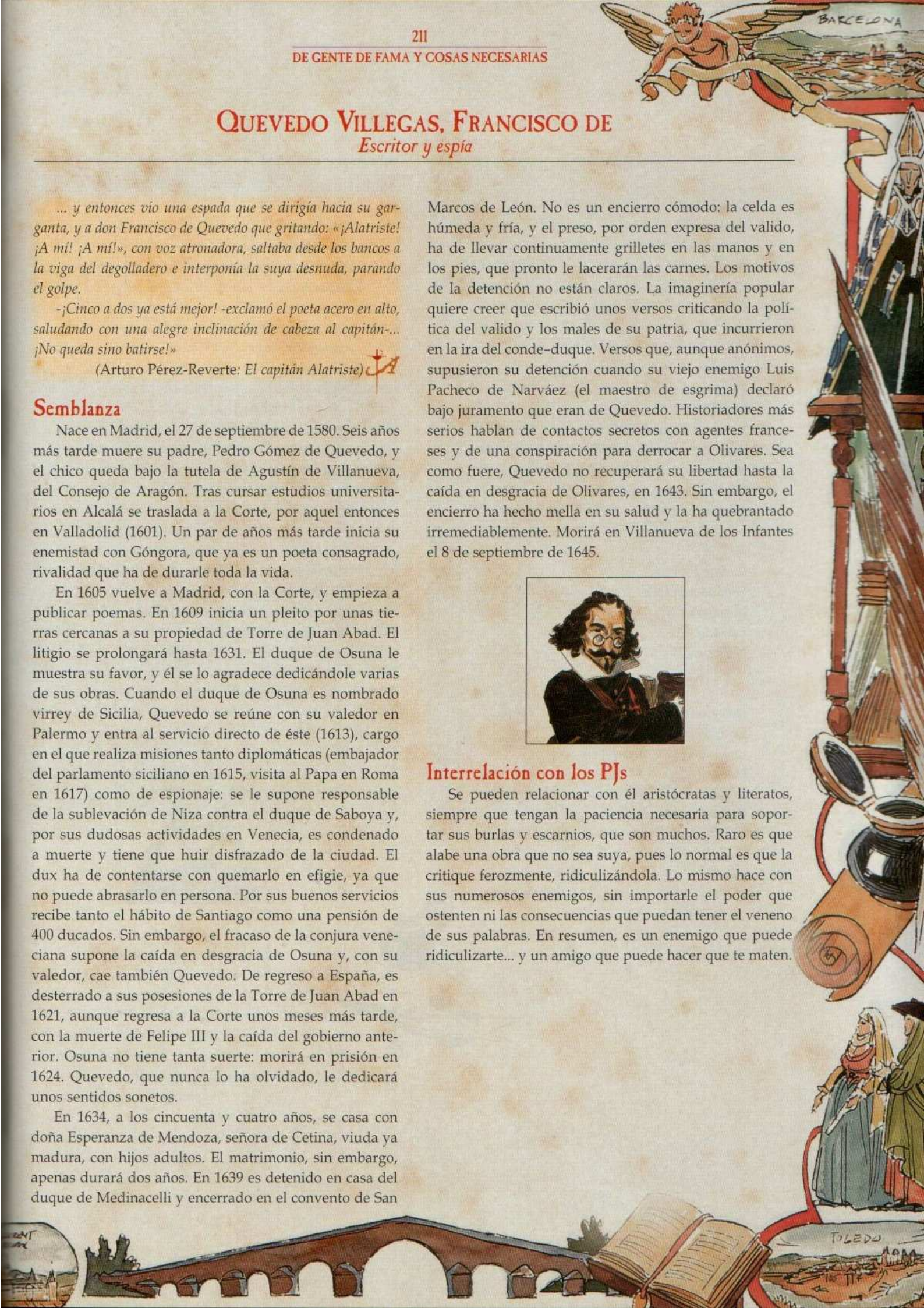
En 1634, a los cincuenta y cuatro años, se casa con doña Esperanza de Mendoza, señora de Cetina, viuda ya madura, con hijos adultos. El matrimonio, sin embargo, apenas durará dos años. En 1639 es detenido en casa del duque de Medinacelli y encerrado en el convento de San

Marcos de León. No es un encierro cómodo: la celda es húmeda y fría, y el preso, por orden expresa del valido, ha de llevar continuamente grilletes en las manos y en los pies, que pronto le lacerarán las carnes. Los motivos de la detención no están claros. La imaginaria popular quiere creer que escribió unos versos criticando la política del valido y los males de su patria, que incurrieron en la ira del conde-duque. Versos que, aunque anónimos, supusieron su detención cuando su viejo enemigo Luis Pacheco de Narváez (el maestro de esgrima) declaró bajo juramento que eran de Quevedo. Historiadores más serios hablan de contactos secretos con agentes franceses y de una conspiración para derrocar a Olivares. Sea como fuere, Quevedo no recuperará su libertad hasta la caída en desgracia de Olivares, en 1643. Sin embargo, el encierro ha hecho mella en su salud y la ha quebrantado irremediabilmente. Morirá en Villanueva de los Infantes el 8 de septiembre de 1645.



Interrelación con los PJs

Se pueden relacionar con él aristócratas y literatos, siempre que tengan la paciencia necesaria para soportar sus burlas y escarnios, que son muchos. Raro es que alabe una obra que no sea suya, pues lo normal es que la critique ferozmente, ridiculizándola. Lo mismo hace con sus numerosos enemigos, sin importarle el poder que ostenten ni las consecuencias que puedan tener el veneno de sus palabras. En resumen, es un enemigo que puede ridiculizarte... y un amigo que puede hacer que te maten.



Características básicas

Destreza: 14
 Espíritu: 15
 Fortaleza: 9
 Ingenio: 14
 Reflejos: 11 Velocidad: 11
 Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: *corriente*
 Estatura: 1,60 m.
 Peso: 55 k
 Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
 Posición social: 6 (*caballero de orden militar*)
 Honra: 5 (*intacta*)
 Edad: 46 años
 Apariencia: +2

Ventajas

Carisma (3)
 Espadachín (3)
 Iniciativa (3)
 Letrado (1)
 Nobleza (2)

Desventajas

Defecto físico (-2, *cegado*)
 Defecto físico (-3, *cojo*)
 Enemigo (-2, *Góngora*)
 Honor (-2)
 Impulsivo (-2)
 Pecadillos (-1, *tozudez*)

Habilidades

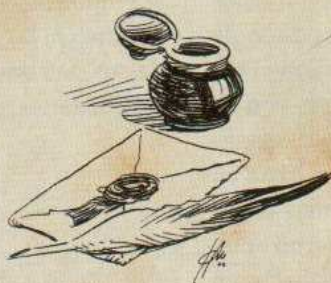
Arte (*poesía*) 18
 Cabalgar 14
 Charlatanería 15
 Detectar mentiras 16
 Etiqueta
 Fingir 16
 Habla de germanía 14
 Latines 15
 Voluntad 15

Habilidades de combate

Armas de fuego 14
 Esgrima 16
 Esquivar 8
 Pelea 14

Maniobras de esgrima

A fondo (ataque completo)
 Aumentar número de paradas (ent. nivel 1)
 Deslizamiento (defensa normal)
 Estocada especial (ataque normal)
 Finta (ataque completo)
 Respuesta (defensa normal)



RANA, JUAN

El rey de la farándula

Semblanza

Su verdadero nombre es Cosme Pérez, y es con mucho el cómico más famoso de la Villa y Corte. Se dice que su nombre artístico procede de su aversión al agua, ya sea bebida como en forma de baño... Y es indudable que poco amor ha de tenerle cuando tal cosa crea fama, pues bien cierto es que el agua en estos tiempos, de una u otra manera, se consume bien poco... Aparte de su poca higiene, su otro gran defecto es la avaricia, pues es mezquino a la hora de gastar sus muchos dineros, siendo tal que morirá bien rico, ya de avanzada edad (86 años).

Es considerado el mejor histrión de todos los tiempos, y lo adoran tanto los nobles como el pueblo. Su especialidad son los entremeses cómicos, y más de cuarenta han sido escritos exclusivamente para él. Fue acusado de "crimen nefando" (homosexualidad) por la Inquisición, pero la indignación popular –que casi rayó con el motín– obligó a echar tierra al asunto, y fue una de las pocas veces que el todopoderoso Santo Oficio se vio detenido, cosa que no sucedió ni siquiera con los grandes de España. La influencia de Juan Rana es tanta que, cuando su sobrina Bárbara Coronel asesinó a su marido Francisco Jalón, fue el propio Rey, a instancias de Juan Rana, el que firmó un indulto para ahorrarle la condena a muerte. Nada evitó, sin embargo, que la sobrina del cómico fuese encerrada de por vida en la cárcel de Guadalajara.



Interrelación con los PJs

Juan Rana tiene numerosos admiradores, en especial entre las gentes humildes, aunque dicen que el mismo rey se ríe de buena gana de sus sandeces en sus actuaciones. Con todo, jamás frecuentará palacio, por lo que pueden relacionarse con él comediantes y literatos que sean especialmente buenos, ya que, siendo el mejor, no se relaciona con cualquiera. Excepto si se trata de hombres guapos, ya que gusta de su compañía...

Características básicas

Destreza: 9
Espíritu: 14
Fortaleza: 10
Ingenio: 13
Reflejos: 9
Bríos: 12
Velocidad: 9
Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: *insulso*
Estatura: 1,60 m
Peso: 60 k
Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
Posición social: 3 (*villano*)
Honra: –
Edad: 42 años
Apariencia: +3

Ventajas

Buena reputación (2)
Carisma (4)

Desventajas

Avaricioso (-3)
Secreto (-2)
Villano (-1)

Habilidades

Callejeo 13
Comerciar 15
Diplomacia 13
Etiqueta 12
Fingir 14
Interpretación 16
Voluntad 14

Habilidades de combate

Armas cortas 10
Esquivar 5
Pelea 9



ROCAGUINARDA, PEROT (O "PEDRO ROQUE GUINART")

Bandido redimido

Semblanza

Nacido en Oristà (Vic) el 18 de diciembre de 1582, hijo de hidalgos labriegos acomodados. En esa época se encontraba en pleno apogeo en la zona el conflicto entre los *nyerros* (bando o grupo que defendía los derechos de los campesinos libres) y los *cadells* (bando que defendía los derechos de la nobleza, apoyado por la monarquía y las autoridades). Con apenas 18 años, Rocaguinarda toma partido por el primer grupo, en un principio enfrentándose a las autoridades de Oristà y luego tomando parte activa, en la ciudad de Vic, en las diferentes revueltas y conflictos violentos que tienen lugar entre los partidarios de ambos bandos. En 1602 es jefe de una tropa de más de cien hombres armados. Es tanta su importancia que el obispo de Vic, Francisco Robuster (jefe del bando *cadell*), contrata a unos asesinos para que atenten contra la vida de Perot, y éstos le disparan por la espalda. El *nyerro* logra sobrevivir y, al año siguiente, asalta con sus hombres el palacio castillo del obispo y lo saquea a placer.

Roca Guinarda llega a controlar el camino real de Gerona a Barcelona, donde desvalija a los viajeros y saquea mercaderías. Para acabar con esta plaga se envía en 1608 una tropa de 500 jinetes que, sin embargo, son derrotados por el bandido. Es el primero de una serie de encuentros (prácticamente batallas) en los que el bandido derrotará sistemáticamente a todos sus enemigos, siendo la tropa más grande con la que se enfrenta de unos 1 000 hombres (1610). Al año siguiente logrará tomar la ciudad de Vic. Ese mismo año muere el virrey Juan de Queralt, que tanto le había combatido, y el nuevo virrey de Cataluña, don Pedro Manrique, le ofrece un indulto a cambio de servir en el tercio de Nápoles como capitán durante diez años. Perot Rocaguinarda lo acepta, junto con treinta de sus hombres. Morirá en Nápoles hacia 1635.

Interrelación con los PJs

Pueden tener contacto con Rocaguinarda tanto bandoleros como soldados, en especial si estos últimos han servido en el tercio italiano. Es fácil encontrarlo en Nápoles entre 1611 y 1621, y a partir de esta fecha nada impide que realice uno o varios viajes a la península, aunque su residencia habitual es Nápoles. Pese a todo, es muy dudoso que vuelva a Cataluña, debido a los numerosos enemigos que tiene allí.

Características básicas

Destreza: 14
Espíritu: 12
Fortaleza: 13
Ingenio: 11
Reflejos: 13
Bríos: 13
Velocidad: 13
Puntos de daño: 13

Características menores

Aspecto físico: *corriente*
Estatura: 1,80 m
Peso: 80 k
Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
Posición social: 4 (*hidalgo*)
Honra: 5 (*intacta*)
Edad: 42 años
Apariencia: 0

Ventajas

Buena estrella (3)
Espadachín (3)
Salud de hierro (2)

Desventajas

Enemigos (-4, *cadells*)
Honor (-2)

Habilidades

Cabalgar 16
Intimidación 15
Liderazgo 14
Rastrear 12
Sigilo 12
Supervivencia 13
Táctica 12

Habilidades de combate

Armas de fuego 14
Esgrima 16
Esquivar 8
Pelea 13

Maniobras de esgrima

Ataque rápido (ataque completo)
Entrada (ataque normal)
Estocada especial (ataque normal)
Incremento de daño (entrenamiento, nivel 2)

RODRÍGUEZ DE SILVA Y VELÁZQUEZ, DIEGO

Pintor de la Corte

Semblanza

Nace en Sevilla en 1599. A los 10 años entra a trabajar como aprendiz en el taller del pintor Francisco Herrera "el viejo", pero apenas unos meses más tarde pasa al taller del pintor y escritor Francisco Pacheco, que sabe apreciar mejor sus dotes innatas. Entre aprendiz y maestro se establece una estrecha relación, que se refuerza más con su matrimonio con la hija de Pacheco, Juana Miranda, en 1618. En 1622 se traslada a la Corte, donde retrata a Góngora (para disgusto de Quevedo, claro está). Realiza un segundo viaje a Madrid al año siguiente, a instancias del conde de Olivares, que le paga 50 ducados por el viaje. En esta ocasión logra que el rey pose para él. Según parece, hace también otro retrato del príncipe de Gales (cuadro hoy desaparecido) aprovechando que el heredero inglés se encuentra en Madrid. Por ambos cuadros obtiene el reconocimiento de la Corte y es nombrado pintor del rey, con un sueldo de 20 ducados al mes. Fija en la Villa su residencia y hace venir a su mujer y sus dos hijas, Francisca e Ignacia. En 1627 compite con otros tres pintores de la Corte (Caxes, Carducho y Nardi) por hacer el mejor cuadro sobre la expulsión de los moriscos. El rey promete que el que gane tan original torneo será nombrado Ujier de Cámara. Gana Velázquez. Lamentablemente, es otra de las obras que se han perdido.

En 1629 solicita y obtiene del rey licencia para viajar a Italia y estudiar allí a los grandes maestros. Vuelve a España en enero de 1631. En 1635 termina el famoso lienzo *La rendición de Breda*. Su carrera como cortesano prosigue: superintendente de las obras reales en 1643, ayuda de cámara con oficio en 1646... En 1649 realiza un segundo viaje a Italia, en teoría para adquirir obras de arte, pero prolonga su estancia en la península italiana dos años, hasta junio de 1651. Al año siguiente es nombrado Aposentador de Palacio. Como tal, y ya en 1660, se dirige a Fuenterrabía para preparar la residencia real con motivo de la entrega en matrimonio de la infanta María Teresa al rey Luis XIV de Francia. Ese mismo año cae enfermo y muere el seis de agosto.

Interrelación con los PJs

Pueden relacionarse con Velázquez tanto cortesanos como aristócratas (a menudo, para encargarle cuadros) y, por supuesto, pintores que trabajen como aprendices en su taller o que sean colegas o rivales. Hombre muy embebido en su trabajo, no se le conocen enemistades, aunque sí muchas envidias por parte de pintores de menor talento. Uno de sus mejores amigos fue Rubens, con el que compartió taller durante la estancia del pintor flamenco en la villa de Madrid.

Características básicas

Destreza: 10	
Espíritu: 14	
Fortaleza: 9	
Ingenio: 13	
Reflejos: 9	Velocidad: 9
Brios: 12	Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: atractivo
Estatura: 1,60 m
Peso: 50 k
Nivel de riqueza: 4 (medio)
Posición social: 4 (hidalgo)
Honra: 5 (intacta)
Edad: 27 años
Apariencia: +1

Ventajas

Cargo (2)
Letrado (1)
Sentido común (2)

Desventajas

Honor (-2)
Protegidos (-3)
Secreto (-2)

Habilidades

Arte (pintura y dibujo) 17
Diplomacia 15
Etiqueta 14
Latines 13
Recursos 16
Sigilo 11
Voluntad 14



SALAZAR Y FRÍAS, DON ALONSO DE

Inquisidor crítico

Semblanza

Canónigo del tribunal de la Inquisición, participa en el célebre proceso contra la brujería de Zugarramurdi. Frente a la opinión de sus dos colegas en el tribunal inquisitorial, el monje don Alonso de Becerra y el clérigo Juan del Valle, Salazar exige siempre pruebas fidedignas, no delaciones de dudosa procedencia o confesiones arrancadas bajo tortura. De treinta y un acusados procesados son condenados a la hoguera diecinueve personas, y el resto a destierro, prisión o galeras. No hay ninguna sentencia absolutoria, aunque Salazar aboga en favor de doce de los acusados al argumentar que no hay suficientes pruebas contra ellos. Al ser ignorado, eleva sus protestas a las más altas instancias y logra así que se promulgue un edicto de gracia el 26 de marzo de 1611. Comisionado para ponerlo en práctica, recorre el norte de Navarra e investiga las supuestas herejías y cultos satánicos bajo un prisma científico, interroga (sin tortura) a supuestos brujos y prueba en animales los ungüentos y pociones "mágicas" de aquéllos. Logra demostrar así que, en la mayoría de los casos, se trata de supersticiones inofensivas o abiertamente falsas. Escribe sendos memoriales que remite al Consejo de la Suprema y General Inquisición, con los que logra que el 31 de agosto de ese mismo año sean aceptadas la mayor parte de sus ideas.

Interrelación con los PJs

Para ser miembro del Santo Oficio, Salazar es especialmente abierto, tanto de trato como de mente, y en un principio recibirá a cualquiera que tenga algo importante que decirle. No hay que olvidar que no se encuentra en la Villa, sino en Jaén, y que en la época en que transcurren las aventuras de Alatríste ya está prácticamente retirado de los procesos inquisitoriales. Por lo demás, se relaciona poco y, en un principio, solamente los personajes religiosos tendrán acceso a él sin tener que pedirle audiencia.

Características básicas

Destreza: 9	
Espíritu: 14	
Fortaleza: 12	
Ingenio: 13	
Reflejos: 10	Velocidad: 10
Bríos: 13	Puntos de daño: 13

Características menores

Aspecto físico: corriente
Estatura: 1,80 m
Peso: 65 años
Nivel de riqueza: 4 (medio)
Posición social: 4 (hidalgo)
Honra: 5 (intacta)
Edad: 48 años
Apariencia: +4

Ventajas

Cargo (4)
Letrado (1)
Sacerdocio (2)
Sentido común (2)

Desventajas

Honor (-2)
Secreto (-2)
Sinceridad (-1)

Habilidades

Detectar mentiras 17
Diplomacia 15
Etiqueta 15
Idioma (latín) 14
Intimidación 14
Latines 13
Leyes 14
Teología 14
Voluntad 14

SALDAÑA, MARTÍN

Alguacil honesto

El teniente de alguaciles era duro y tostado como un ladrillo. Vestía sobre el jubón un colete de ante acolchado por dentro, que era muy práctico para amortiguar cuchilladas; y entre espada, daga, puñal y pistolas llevaba encima más hierro que Vizcaya [...]. Lo que no podía ponerse en duda es que era bravo y con malas pulgas. Había sido buen soldado, tenía el pellejo remendado de muchas heridas y sabía hacerse respetar con los puños o con una toledana en la mano.

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

Semblanza

Antiguo soldado, camarada de armas de Alatriste, Lope Balboa (padre de Íñigo) y Copons. Tras su licencia de Flandes, en 1609, un cuñado mayordomo en palacio -y, según dicen las malas lenguas, las libertades que se toma un corregidor de la Villa con la mujer de Martín, madura pero aún hermosa- le han hecho alcanzar el cargo de teniente de alguaciles de la Villa y Corte, es decir, jefe de las rondas que vigilan los barrios de Madrid. Es honrado, duro y de genio vivo, como corresponde a un buen defensor de la ley. Soporta mal las chanzas, y los que se las hacen, a sus espaldas o a la cara, no suelen tener muy buena suerte. Fíjense si no en el caso de cierto poeta satírico, el beneficiado Ruiz de Villaseca, que un día tuvo la mala idea de usarlo como inspiración para una de sus envenenadas décimas, y al que encontraron tres días después en la puerta misma de su casa, seco de tres mojadas en el pecho.



Interrelación con los PJs

Pueden tener acceso a Saldaña tanto sus viejos compañeros de armas como los miembros de la Ronda (que pueden, incluso, ser subordinados suyos), así como los que viven de la delincuencia, que ya se sabe que a ambos lados de la Ley se conocen todos... Es amigo de Alatriste, aunque no uno de los mejores, y no tiene demasiados enemigos, ya que quien habla mal de él suele terminar en un callejón oscuro con un hurgón en las tripas... Por lo demás, como todo policía de cualquier época, procura no meterse en demasiados problemas y mantener el pellejo intacto, que bastantes cicatrices tiene ya.

Características básicas

Destreza: 14
Espíritu: 12
Fortaleza: 11
Ingenio: 13
Reflejos: 13
Bríos: 12
Velocidad: 14
Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: corriente
Estatura: 1,80 m
Peso: 90 k
Nivel de riqueza: 4 (medio)
Posición social: 4 (hidalgo)
Honra: 4 (dudosa)
Edad: 42 años
Apariencia: 0

Ventajas

Agilidad (1)
Ambidextro (2)
Cargo (2)
Espadachín (3)

Desventajas

Impulsivo (-2)
Sanguinario (-2)
Secreto (-2)

Habilidades

Callejeo 14
Cultura local (Madrid) 12
Detectar mentiras 13
Etiqueta
Habla de germanía 14
Intimidación 14
Liderazgo 12
Recursos 12
Sigilo 14
Táctica 12
Voluntad 12

Habilidades de combate

Armas cortas 14
Armas de fuego 13
Esgrima 16
Esquivar 7
Lanzar cuchillo 15
Pelea 14

Maniobras de esgrima

A fondo (ataque completo)
Ataque rápido (ataque completo)
Entrada (ataque normal)
Esgrima con espada y daga (ent. nivel 3)
Estocada especial (ataque normal)
Parada instintiva (ataque completo)



SARMIENTO, DIEGO (CONDE DE GONDOMAR)

Diplomático astuto

Semblanza



Cortesano de origen gallego, nacido en Tuy en 1567. Fue quizá el más grande diplomático del reinado de Felipe III y de los inicios de Felipe IV, pues murió en octubre de 1626. Durante muchos años fue el embajador español en la corte inglesa, y los cronistas de la pérdida Albión lo pintan poco menos que con cuernos y rabo, lo cual significa que hizo bien su papel, es decir, defender los intereses de su patria fueran cuales fueran los medios. Sabemos por su correspondencia privada que sentía una profunda antipatía hacia Jacobo I, el rey de Inglaterra. Sin embargo, supo hacerse con su amistad. Al parecer el rey, de origen escocés, desconfiaba de la nobleza inglesa, y Gondomar supo excitar esta desconfianza hasta convertirla en paranoia, convirtiéndose en confidente del monarca para gran disgusto del duque de Buckingham, amante del rey. Sus mayores triunfos como diplomático fueron una política de tolerancia por parte de la monarquía inglesa a los católicos del país, la ejecución de sir Walter Raleigh en 1618 por haber atacado un asentamiento español en la Guayana y el inicio de las negociaciones de un posible enlace matrimonial entre el príncipe Carlos y la infanta María Ana, enlace que, de haber llegado a buen puerto, hubiera supuesto la alianza entre Inglaterra y España y quizá un giro espectacular a la política internacional del siglo XVII. Ni que decir que los ingleses, simplemente, lo aborrecen.

Interrelación con los Pj

El conde de Gondomar como diplomático en la corte inglesa es escurridizo, cauto, de palabras con doble y aún triple sentido, siempre atento, siempre alerta, con múltiples tentáculos gracias a su bien pagada red de confidentes y espías. En esa época los Pj pueden contactar con él si han de realizar alguna misión diplomática o de espionaje en Inglaterra.

A la muerte de Jacobo I en 1625 (hay quien dice que envenenado por Buckingham) el conde de Gondomar se retira a sus posesiones en Valladolid. Por esas fechas los Pj pueden encontrarlo dedicado a ordenar su extensa biblioteca, rodeado de una pequeña corte de literatos, poetas y novelistas con los que gusta charlar y filosofar.

Características básicas

Destreza: 8	
Espíritu: 14	
Fortaleza: 8	
Ingenio: 12	
Reflejos: 11	Velocidad: 11
Brios: 11	Puntos de daño: 11

Características menores

Aspecto físico: Corriente
Estatura: 1'70
Peso: 65 kg
Nivel de riqueza: 5 (Acomodado)
Posición social: 10 (Conde)
Honra: 5
Edad: 56
Apariencia: +5

Ventajas

Cargo (4)
Carisma (3)
Intuitivo (3)
Letrado (2)
Nobleza (8)
Riqueza (3)

Desventajas

Edad (-6)
Lealtad (-3, al rey)
Vulnerable al dolor (-2)

Habilidades

Charlatanería 16
Detectar mentiras 17
Etiqueta 14
Latines 14
Sigilo 10
Veneno 12
Voluntad 14

Habilidades de combate

Armas de fuego 10
Esgrima 12
Esquivar 5
Pelea 11

SPÍNOLA (O "ESPÍNOLA"). AMBROSIO DE

General brillante

Semblanza



Militar genovés, al servicio del rey de España, nacido en 1569. Dueño de una considerable fortuna personal, en 1602 levantó a su costa un ejército de 9 000 hombres para la guerra de Flandes, lo que le valió el nombramiento de Maestre de Campo. La toma de Ostende dos años más tarde le valió su ascenso a maestre general de las tropas de Flandes y superintendente de la Hacienda, así como su investidura como Caballero del Toisón de Oro, la distinción más preciada de la época. Siguió combatiendo victoriosamente en Alemania y Flandes hasta la Tregua de los Doce Años (1609). En 1612 fue nombrado Grande de España y en 1614 hizo la campaña del Rin. Al inicio de la Guerra de los Treinta Años (1618) fue nombrado Capitán General y condujo la campaña del Palatinado, que conquistó en 1620. Al expirar la citada tregua en 1621, regresó a Flandes por encargo de Felipe IV, para reanudar la guerra contra los holandeses, en la que cosecha éxitos muy notables y en 1621 es premiado con el título de Marqués de los Balbases. En 1622 toma Jülich (o Juliers) y en 1624 cercó Breda y, pese al general escepticismo, logró su rendición el 5 de junio de 1625. Sin embargo, falto de recursos, no pudo sacar partido a su situación y vio detenidos sus avances. En 1629 fue nombrado gobernador del Milanesado y jefe del ejército de Italia, donde inició negociaciones para llegar a una tregua con los franceses. Sin embargo, Olivares, receloso de su prestigio, redujo sus poderes plenipotenciarios en 1630, lo que Spínola sintió como una humillación tan grande que acabó entregando el mando y, profundamente amargado, se retiró a Castelnuovo de Serivia, donde falleció poco después, el 25 de septiembre de ese mismo año. El cuadro de Velázquez *La rendición de Breda* no se pintaría hasta 1634.

Interrelación con los PJs

Pueden relacionarse con él cortesanos y aristócratas de alto nivel y militares de cierta graduación, que no es propio de generales confraternizar con vulgares soldados. Eso no impide que conozca a Alatríste, que le ha servido en numerosas campañas. Sus principales enemigos son los generales españoles, que miran con recelo que el más grande general de los ejércitos del Imperio sea extranjero y que poco a poco envenenen los oídos del conde-duque de Olivares.

Características básicas

Destreza: 12	Velocidad: 12
Espíritu: 13	Puntos de daño: 12
Fortaleza: 10	
Ingenio: 15	
Reflejos: 11	
Bríos: 12	

Características menores

Aspecto físico: corriente
Estatura: 1,70 m
Peso: 60 k
Nivel de riqueza: 6 (acaudalado)
Posición social: 11 (marqués)
Honra: 5 (intacta)
Edad: 57 años
Apariencia: +2

Ventajas

Buena estrella (3)
Cargo (4)
Letrado (1)
Nobleza (16)
Riqueza (7)
Sentido común (2)

Desventajas

Honor (-2)
Secreto (-4)
Sinceridad (-1)

Habilidades

Cabalar 12
Comerciar 13
Diplomacia 13
Estrategia (terrestre) 18
Etiqueta 16
Idioma (flamenco) 14
Liderazgo 15
Táctica 16
Voluntad 13

Habilidades de combate

Armas de fuego 12
Esgrima 14
Esquivar 6
Pelea 12



TASSIS Y PERALTA, JUAN DE (CONDE DE VILLAMEDIANA)

Cortesano incómodo

Semblanza

Nace en Lisboa, en 1582, hijo de don Juan de Tassis Acuña Utendoch y Sarmiento, que por Tassis era italiano; por Acuña, portugués; por Utendoch, flamenco; y por Sarmiento, castellano. Con un padre tan cosmopolita se cría entre viajes, riqueza y vida cortesana. Se le conoce su primera aventura amorosa a los catorce años, y ya a los dieciséis es tenido en Madrid por un hábil esgrimista. A los 18 años (1600) se casa con doña Ana de Mendoza, emparentada con los duques del Infantado. A su fortuna se une así la no desdeñable dote de su mujer, con la que se entrega a una vida de amoríos, fiestas y diversiones. Pronto le rodea una auténtica corte de parásitos y aduladores. Se hace famoso en la Corte tanto por su habilidad para lancear toros a caballo como por su valor en la caza, pero también por sus muchos escándalos amorosos y su pasión por el juego, en el que alternativamente gana y pierde grandes sumas de dinero. En 1603 consigue hacer una "mesa gallega", es decir, logra dejar sin dinero a todos los otros jugadores. Se habla de trampas, y el rey destierra al conde de la Corte.

En 1610 el conde de Lemos es nombrado virrey de Nápoles, y tanto Villamediana como Miguel de Cervantes se presentan al cargo de secretario, argumentando éste último su conocimiento de Italia, sus servicios en Lepanto, su cautividad en Argel, su dominio de la lengua italiana, su edad madura y su experiencia en la burocracia. Evidentemente, le darán el cargo al de Villamediana (entonces, como hoy, los contactos pesaban más que los méritos). El conde se instala pues en Nápoles y deja a su mujer en España para gozar él de mayores libertades, y pronto logra trastornar a la nada pacata ciudad italiana, con escándalos frecuentes en los que intervienen tanto mujeres solteras como casadas, y tanto de alta cuna como de baja cama, y los maliciosos afirman que incluso llega a probar el vicio nefando (cosa tenida por poco probable por los eruditos más serios, dada su afinidad por el bello sexo) con Gian Battista Marino, poeta de gran fama del que se llegó a decir que era un nuevo Homero.

No tengo más remedio que echar mano a la espada para defender mi honor. Ya fue mala cosa que mis enemigos en vida me vilipendiaran, pero lo que ya es gran bellaquería es que ensucien mi nombre después de muerto. Ciertamente es que estuve en Italia, y conocí a muchos poetas y hombres ilustres, pero si todos los que estuvimos allí pecamos de sodomitas, el primero de ellos debería ser Quevedo, sin ir demasiado lejos... Bien es cierto que un criado mío fue quemado por tal pecado al año escaso de

mi muerte. Pero también es verdad que yo ya no estaba allí para defenderlo, que al ser criado de confianza sabía más secretos que lo que su bienestar aconsejaba y que no dejaba de ser una muy artera forma de enlodar mi honra y mi fama...

En 1617 muere su padre, y Villamediana hereda su cargo de Correo Mayor. Vuelve a Madrid, donde pronto deslumbra nuevamente a la corte con sus proezas con la caza y los caballos, sus versos amorosos y satíricos, sus escandalosos amoríos y sus maneras de perfecto cortesano. Todo ello ocasiona grandes envidias y no pocos enemigos: maridos cornudos, hombres afrentados por sus corrosivos versos y gentes que ven en él una amenaza para sus intereses, como el conde de Olivares, testigo de la creciente ascendencia de Villamediana sobre el joven rey, a quien hace de tercero en amores para con su favorita del momento, Francisca de Tabora (Francelisa). Hay quien dice, sin embargo, que el mismo rey le guarda rencor, pues no en vano se rumorea en los mentideros que el osado conde intenta ni más ni menos que galantear a la joven reina... Episodio que culmina con la aparición del conde en la Plaza Mayor durante un juego de cañas, con un caballo soberbiamente enjaezado y una gualdrapa con reales de plata cosidos que componen la frase «Son mis amores» (el mensaje es claro: "Son mis amores reales").

Era de esperar que vida así terminara bruscamente: el 21 de agosto de 1622 Juan de Tassis es asesinado dentro de su coche, en la calle mayor y a la vista de todos. Nunca se descubrirán ni a los asesinos, (aunque los nombres de Ignacio Méndez y Alonso Mateos, que después recibieron sustanciosas prebendas, circularon insistentemente), ni al que ordenó su muerte, si bien Góngora, amigo íntimo del conde, publicó su famosa décima *Mentidero de Madrid, decidme ¿quién mató al conde?*, en la que apuntaba a lo más alto.

Interrelación con los PJs

Aunque la muerte de Juan de Tassis tiene lugar un año antes del inicio de las novelas del capitán Alatriste, nada impide a un Narrador ambientar una partida en esa época. El conde de Villamediana solamente se relaciona con aristócratas del más alto nivel, con poetas y con mujeres guapas, sea cual sea su condición u origen social.



Características básicas

Destreza: 14
 Espíritu: 13
 Fortaleza: 10
 Ingenio: 12
 Reflejos: 12 Velocidad: 12
 Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: *muy guapo*.
 Estatura: 1,85 m
 Peso: 75 k
 Nivel de riqueza: 6 (*acaudalado*)
 Posición social: 13 (*conde y Grande de España*)
 Honra: 2 (*dudosa al morir*)
 Edad: 40 años (en el momento de su muerte)
 Apariencia: +6/+8 entre mujeres
 (-1 con Honra *dudosa*)

Ventajas

Agilidad (1)
 Belleza (3)
 Buena estrella (3)
 Carisma (2)
 Espadachín (3)
 Letrado (1)
 Noble (20)
 Riqueza (6)

Desventajas

Enemigos (-4)
 Honor (-2)
 Impulsivo (-2)
 Pecadillos (-3, *lujuria*)

Habilidades

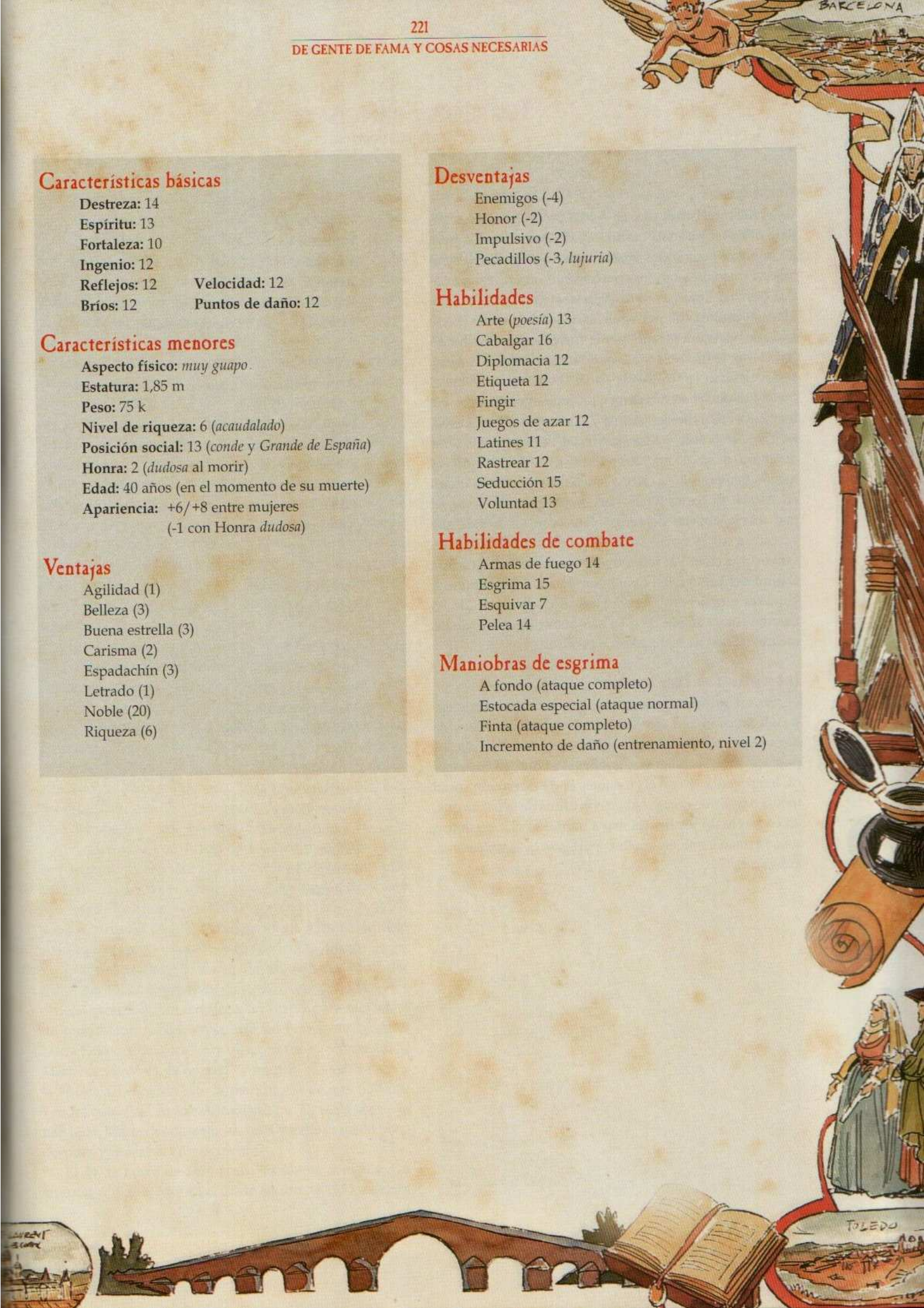
Arte (*poesía*) 13
 Cabalgar 16
 Diplomacia 12
 Etiqueta 12
 Fingir
 Juegos de azar 12
 Latines 11
 Rastrear 12
 Seducción 15
 Voluntad 13

Habilidades de combate

Armas de fuego 14
 Esgrima 15
 Esquivar 7
 Pelea 14

Maniobras de esgrima

A fondo (ataque completo)
 Estocada especial (ataque normal)
 Finta (ataque completo)
 Incremento de daño (entrenamiento, nivel 2)



TORRIJOS, FRANCISCO

Sacerdote castigador

Semblanza

Fraile franciscano que en su día provoca cierto escándalo debido a su mala costumbre de excederse a la hora de imponer penitencias a las mujeres que confiesa, penitencias que consisten invariablemente no en rezar rosarios o en dar limosnas, sino en ser azotadas por él mismo. Llega al extremo de perseguir hasta su casa a una joven, a la que azota allí mismo, por la fuerza... (Sus familiares, por cierto, le hicieron saber que, como volvieran a verlo, le devolverían con creces la paliza, pero eso no viene al caso). Las quejas se suceden en los diferentes destinos del monje: Cedillo, Illescas, Alcalá y Puertollano. Finalmente, en 1661, el propio padre provincial de los franciscanos denuncia a su escandaloso fraile a la Inquisición, al mismo tiempo que lo recluye en el convento de la orden en Alcalá. El Santo Oficio dictamina que, en efecto, el mal monje obtiene perverso placer con los azotes que propina a sus víctimas y que ello es lujuria del diablo, no santa corrección. Por ello fray Torrijos será condenado a abjurar del Leví, se le privará perpetuamente de confesar hombres y mujeres y deberá pasar dos años recluido en un convento, además de estar seis años desterrado de los lugares donde ha realizado sus pecados...

Interrelación con los PJs

En un principio, solamente los miembros del clero se relacionarán con este sacerdote, ya que no frecuenta otros círculos. Sin embargo, su facilidad para "perder los papeles" ante las feligresas puede hacer que, en la práctica, tenga contacto con él cualquier PJ de extracción social media o baja que quiera hablar con calma de la paliza que, en concepto de penitencia, haya impuesto el sacerdote a una hermana, mujer, madre, pariente o, simplemente, amiga...

Características básicas

Destreza: 10
Espíritu: 12
Fortaleza: 11
Ingenio: 13
Reflejos: 10
Bríos: 11
Velocidad: 10
Puntos de daño: 11

Características menores

Aspecto físico: *corriente*
Estatura: 1,65 m
Peso: 70 k
Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
Posición social: 4 (*hidalgo*)
Honra: 4 (*dudosa*)
Edad: 28 años
Apariencia: +2

Ventajas

Sacerdocio (2)
Letrado (1)

Desventajas

Impulsivo (-2)
Intolerante (-1)
Mala reputación (-2)
Pecadillos (-3, *lujuria*)

Habilidades

Charlatanería 12
Idioma (latín) 12
Intimidación 12
Latines 12
Teología 13
Voluntad 12

Habilidades de combate

Esquivar 5
Pelea 10



VEGA CARPIO, LOPE FÉLIX DE

Fénix de los Ingenios

Semblanza

Nace en Madrid la Navidad del 1562. Según su biógrafo, Juan Pérez de Montalbán, «a los cinco años ya leía en romance y en latín». Se da a conocer como poeta a los 18 años. Ese mismo año, 1580, entra como secretario al servicio del marqués de Navas. Abandona temporalmente a su amo en 1583 y acompaña a don Álvaro de Bazán en la conquista de la Isla Terceira, en las Azores.

Poco después conoce a Elena Osorio, hija del empresario teatral Jerónimo Velázquez. Enamorado, la ensalza en sus versos llamándola "Filis". Cuando ella se compromete con el rico pretendiente Francisco Perrenot de Granvela, sobrino del cardenal Granvela, se siente despreciado y, como venganza, escribe corrosivos libelos contra ella y su familia, por lo cual es detenido y expulsado del servicio del marqués de Navas. Se le condena a cuatro años de destierro del reino de Castilla y ocho de la Villa y Corte.

No es bueno que el hombre viva solo... rapta a Isabel de Urbina (la "Belisa" de sus poemas), de la que estaba prendado pese a la oposición de su familia. Consumado el hecho, nada impide la boda. El 29 de mayo embarca en la Armada Invencible y, a su vuelta, se traslada a Valencia, donde desarrolla una intensa actividad literaria.

En 1590 se traslada a Alba de Tormes, como secretario del duque de Alba. Escribe *La Arcadia*, en la que narra en clave los amores del duque y los suyos propios, y varias comedias. En esa localidad morirán, cinco años después, su esposa Isabel y su hija mayor. Ese mismo año se le levanta el destierro y se establece en la Corte, ya como dramaturgo famoso. Su popularidad no le libra del escándalo y en 1596 sufre proceso por la acusación de vivir amancebado con Antonia Trillo.

En 1598 casa con Juana de Guardo, hija de un rico comerciante. Parece ser una boda de interés, tanto más cuando desde hace tiempo mantiene relaciones con Micaela de Luján, a la que llama "Camila Lucinda" en sus versos, y con la que tendrá cinco hijos. Más tarde, será sustituida en amores por la actriz Jerónima Burgos.

Juana, su callada y abnegada esposa, morirá al dar a luz en 1613. Lope entra en una crisis religiosa y se ordena sacerdote. Sin embargo, en 1615 y para escándalo de todo Madrid, buscó consuelo en brazos de la actriz Lucía Salcedo "la Loca". En 1616 conoce su último amor, Marta de Nevares, la famosa "Amarilis" de sus versos y la "Marcia Leonarda" de la dedicatoria de sus novelas. Tendrá con ella a su hija Antonia Clara. La mala suerte lo persigue: Marta queda ciega en 1628, pierde la razón poco después y muere al año siguiente.

El 24 de mayo de 1634 acaba su última comedia, *Las bazarrias de Belisa*. Morirá el 27 de agosto de 1635 y dejará

tras de sí más de 2 000 dramas y autos que componen en total más de 133 000 páginas y 21 millones de versos, cifra lógica puesto que muchas veces escribía una obra entera en una sola noche, a la luz de una vela.

Interrelación con los PJs

Los PJs que frecuenten los círculos literarios, teatrales o religiosos pueden contactar con Lope de Vega. También acude a fiestas de nivel medio pues el teatro no deja de ser un entretenimiento propio del pueblo.

Las gentes de Madrid adoran a Lope, y llegan a dejarle paso si es reconocido. Tal devoción no la empaña el hecho de que sea un familiar de la Inquisición, un engranaje más de la siniestra maquinaria del Santo Oficio.

Características básicas

Destreza: 9	
Espíritu: 15	
Fortaleza: 8	
Ingenio: 12	
Reflejos: 8	Velocidad: 8
Bríos: 12	Puntos de daño: 12

Características menores

Aspecto físico: <i>corriente</i>
Estatura: 1,70 m
Peso: 55 k
Nivel de riqueza: 4 (<i>modesto</i>)
Posición social: 4 (<i>hidalgo</i>)
Honra: 5 (<i>intacta</i>)
Edad: 64 años
Apariencia: +7

Ventajas

Buena memoria (5)
Buena reputación (2)
Carisma (2)
Letrado (1)
Sacerdocio (2)

Desventajas

Edad (-3)
Pecadillos (-3, <i>lujuria</i>)
Pobreza (-1)
Voluntad débil (-3)

Habilidades

Arte (<i>poesía</i>) 18
Diplomacia 14
Etiqueta 14
Latines 13
Teología 12
Voluntad 12



VICUÑA, JUAN

Antiguo soldado metido en el mundo del juego

Era éste un antiguo sargento de caballos, muy fuerte y corpulento, que había perdido la mano derecha en Nieuport.
(Arturo Pérez-Reverte: *El Capitán Alatriste*)

Semblanza

Viejo soldado tullido, que merced a sus méritos en la guerra y a su invalidez (por haber perdido en batalla la mano derecha) ha conseguido licencia para abrir un garito de juego. Éste está situado en un sótano de la cava de San Miguel, cerca de la Plaza Mayor. Se puede jugar en él a todos los juegos legales, e incluso (de tapadillo) a algún que otro ilegal, siempre con discreción y el permiso del dueño. El veterano sargento no admite mujeres en su local, y su corpulenta figura bastan para atemperar los ánimos, siempre encrespados cuando se junta una mala racha en el juego y demasiadas copas en el cuerpo. Vicuña es muy amigo del capitán Alatriste, y frecuenta la tertulia de la taberna del Turco. Como todo soldado viejo, tiende a ser fanfarrón, amigo de contar sus lances de guerra a la menor ocasión, y se tiene por un excelente estratega.



Interrelación con los Pj

Los personajes de los jugadores lo encontrarán sin ninguna dificultad en su garito de juego, el la taberna del Turco a la hora del mediodía o, muy a menudo, en el mentidero de las gradas de San Felipe, muy frecuentado por veteranos soldados. Es fácil ganarse su confianza dándole pie a que cuente alguna de sus anécdotas de guerra (que oyéndole hablar, parece que conquistó Flandes él solo, y tres veces). Con todo, no es tonto, y no es tan fácil engatusarle como parece. No le gustan los problemas y aunque no vacilará en ayudar a un amigo si es necesario, muchas veces prefiere saber cuanto menos mejor del negocio en el que está mal metido.

Características básicas

Destreza: 11	
Espíritu: 13	
Fortaleza: 12	
Ingenio: 10	
Reflejos: 12	Velocidad: 12
Bríos: 13	Puntos de daño: 13

Características menores

Aspecto físico: Corriente
Estatura: 1'90
Peso: 85 kg.
Nivel de riqueza: 4 (<i>Medio</i>)
Posición social: 4 (<i>Hidalgo</i>)
Honra: 5 (<i>Intacta</i>)
Edad: 42 años
Apariencia: -1

Ventajas

Cargo (1)
Espadachín (3)
Resistencia física (2)
Desventajas
Defecto físico (-3, Manco)
Pecadillos (-1, Tozudez)
Lealtad (-2)

Habilidades

Cabalgar 12
Diplomacia 13
Estrategia 9
Juegos de azar 13
Liderazgo 12
Recursos 10
Táctica 9
Voluntad 13

Habilidades de combate

Esgrima 13
Esquivar 6
Pelea 12

Maniobras de esgrima

A Fondo (Ataque completo)
Deslizamiento (Defensa normal)
Estocada especial (Ataque normal)
Entrenamiento de la mano torpe, nivel 3

BESTIARIO

La mayoría de los animales tienden a huir del hombre, pues lo ven como una amenaza (con razón). Sin embargo, una madre defendiendo a sus crías o una criatura herida, hambrienta o desesperada puede plantar cara al hombre, en especial si éste está intentando cazarlo. Hay algunas reglas especiales que el Narrador deberá tener en cuenta cuando aparezcan en escena animales:

Supondremos que el cronista se refiere a bestias de cuatro patas, que a dos las hay, y a veces más numerosas, y crueles...

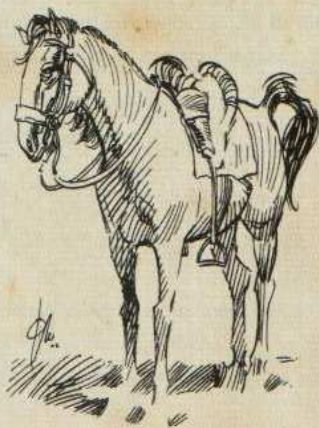
Bríos: para criaturas de tamaño similar al hombre los Bríos representan tanto la salud como los puntos de daño que puede soportar. Pero con criaturas muy grandes o muy pequeñas se usarán dos valores. El primero (entre 3 y 18) son los Bríos con el que se harán las tiradas normales. El segundo son los puntos de daño que resiste. Una rata, por ejemplo, tiene Bríos 17/2. Es una criatura resistente.. pero es posible matarla de una patada.

Ingenio: aunque no exentos de una inteligencia -animal, por supuesto- las bestias carecen de Ingenio propiamente dicho.

Sentidos: la tirada genérica para ver si un animal detecta algo es 14, independientemente de su Espíritu.

Ataque: un animal tira por su Destreza a la hora de golpear o morder. El modificador que se refiere al lado del tipo de ataque es la bonificación o penalización al daño, de tener alguna.

Defensa: una bestia no puede bloquear ni parar, pero sí esquivar. Su nivel en Esquivar es igual a la mitad de sus Reflejos o de su Destreza, lo que tenga más alto, hasta un máximo de 10. Algunos animales tienen la piel dura, o el pelaje espeso, por lo que tienen puntos de *protección* como si se tratara de armadura.



CABALLO DE GUERRA

Destreza: 9
Espíritu: 4
Fortaleza: 50
Reflejos: 15
Bríos: 16
Peso: 1 500 k
Protección: 0
Ataque: cocear (+2).

CABALLO DE MONTA

Destreza: 9
Espíritu: 4
Fortaleza: 35
Reflejos: 12
Bríos: 14
Peso: 600 k
Protección: 0
Ataque: cocear (+2).

CABALLO DE RAZA

Destreza: 9
Espíritu: 4
Fortaleza: 40
Reflejos: 18
Bríos: 15
Peso: 700 k
Protección: 0
Ataque: cocear (+2).

CABALLO DE TIRO

Destreza: 10
Espíritu: 4
Fortaleza: 60
Reflejos: 12
Bríos: 16
Peso: 1 000 k
Protección: 0
Ataque: cocear (+2).

CIERVO

Destreza: 15
Espíritu: 4
Fortaleza: 12
Reflejos: 9
Bríos: 13/6
Peso: entre 35 y 100 k
Protección: 0
Ataque: cocear, pisotear o embestir.





GATO

Destreza: 14
Espíritu: 5
Fortaleza: 3
Reflejos: 10
Bríos: 13/3
Peso: entre 2,5 y 7,5 k
Protección: 0
Ataque: arañar (-4).

HALCÓN

Destreza: 15
Espíritu: 4
Fortaleza: 3
Reflejos: 20 (vuelo)
Bríos: 12/4
Peso: entre 1 y 4 k
Protección: 0
Ataque: pico y garras (-2 a ambos).

JABALÍ

Destreza: 14
Espíritu: 6
Fortaleza: 22
Reflejos: 8
Bríos: 15/20
Peso: 200 k
Protección: pelaje (2).
Ataque: colmillos (+1).

LOBO

Destreza: 14
Espíritu: 5
Fortaleza: 8
Reflejos: 9
Bríos: 11
Peso: entre 35 y 85 k
Protección: pelaje (1).
Ataque: mordisco (-1).

MULA

Destreza: 10
Espíritu: 4
Fortaleza: 40
Reflejos: 9
Bríos: 14
Peso: 700 k
Protección: 0
Ataque: cocear (+2).

OSO PARDO

Destreza: 13
Espíritu: 5
Fortaleza: 15
Reflejos: 7
Bríos: 14/16
Peso: entre 200 y 300 k
Protección: pelaje (1).
Ataque: mordisco y zarpazo (+1).

PERRO GRANDE

Fortaleza: 10
Destreza: 12
Espíritu: 5
Reflejos: 14
Bríos: 15
Peso: 40 k
Protección: 0
Ataque: mordisco (-1).

SERPIENTE

Fortaleza: 2
Destreza: 13
Espíritu: 3
Reflejos: 4 (Velocidad: 12)
Bríos: 15/5
Peso: 300 g
Protección: 0

Ataque: el mordisco de una serpiente puede atravesar directamente hasta una protección de 1. Además, el mordisco es venenoso. (Véanse los Venenos en el capítulo *La evolución de los personajes*).

Cuidado pues con los animales, que además de fieros son cortos de vista y olvidadizos de memoria... Sin ir más lejos, al alcalde de la Corte, Francisco Verger, le corneó un toro en una fiesta de cañas, hecho sorprendente si se tiene en cuenta que su mujer le ha puesto al alcalde cuernos más grandes que los del toro que lo hirió... ¡Malas bestias las que ni siquiera reconocen a los suyos!



POSESIONES INICIALES

Según el *nivel de riqueza* con el que empieza un personaje, una vez concluida su creación éste tiene ciertas posesiones ya de inicio, además de cierta cantidad de dinero en el bolsillo (*capital inicial*).

NIVEL 1 (MUERTO DE HAMBRE)

- **Vivienda:** el personaje vive como un mendigo, en la calle o acogido a la caridad de algún monasterio o institución religiosa.
- **Vestimenta:** el PJ viste *harapos*.
- **Capital inicial:** 25 reales.

NIVEL 2 (POBRE)

- **Vivienda:** el personaje vive en una habitación alquilada, compartida con varios más.
- **Vestimenta:** el PJ viste *ropa normal*.
- **Armas:** tiene derecho a poseer una arma blanca corta (cuchillo, daga o similar), a elección del jugador.
- **Capital inicial:** 50 reales.

NIVEL 3 (MODESTO)

- **Vivienda:** el personaje vive en un desván o un sótano, posiblemente con goteras y en mal estado, pero al menos goza de cierta intimidad.
- **Vestimenta:** el PJ viste *ropa normal*.
- **Armas:** tiene derecho a poseer una arma blanca larga (espada ropera o similar) y una arma blanca corta, ambas a elección del jugador.
- **Capital inicial:** 75 reales.

NIVEL 4 (MEDIO)

- **Vivienda:** el personaje vive en una casa pequeña, o en varias habitaciones de una mansión compartida.
- **Vestimenta:** una *ropa normal* y una *ropa elegante* (que guarda para las grandes ocasiones).
- **Armas:** una arma blanca larga y una arma blanca corta, ambas a elección del jugador.
- **Otras posesiones:** un objeto del apartado *Útiles de oficios varios* de la *Lista de equipo*.
- **Capital inicial:** 150 reales.

NIVEL 5 (ACOMODADO)

- **Vivienda:** vive en una casa solariega, algo vieja, edificada "a la malicia" o con un inquilino forzoso en el piso superior (véase el apartado *Las casas* en el capítulo *El mundo del Siglo de Oro*).
- **Vestimenta:** el personaje dispone de *ropa elegante* y de un *traje lujoso*.

- **Armas:** una arma blanca larga, una arma blanca corta, una arma de fuego "de mano" (pistolete o pistola), todas a elección del jugador.
- **Otras posesiones:** el PJ tiene un criado a su servicio y un *caballo de monta* para su uso personal, con su correspondiente *silla de montar*.
- **Capital inicial:** 250 reales.

NIVEL 6 (ACAUDALADO)

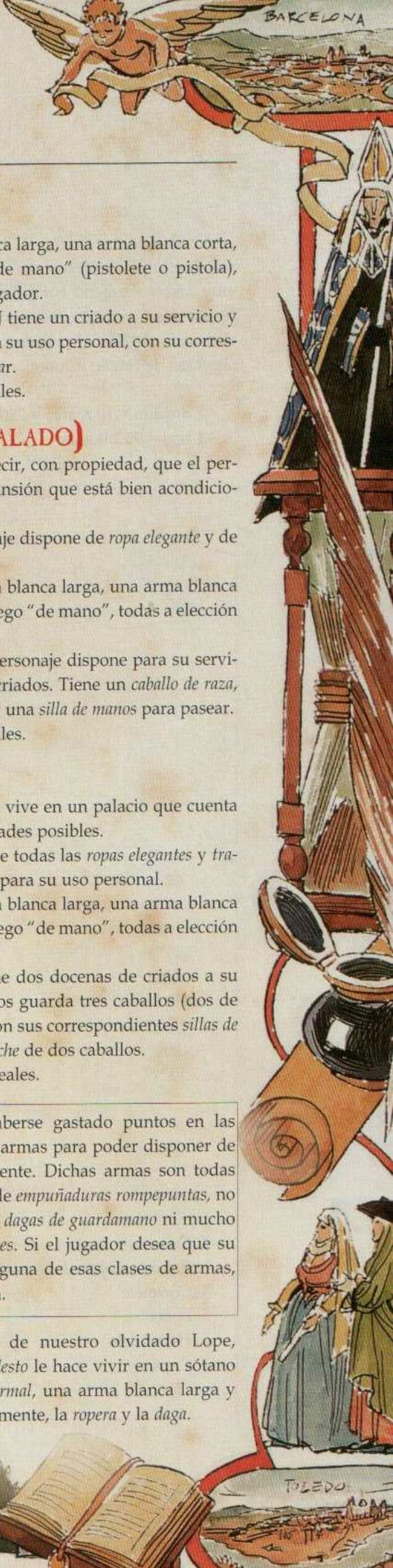
- **Vivienda:** se puede decir, con propiedad, que el personaje vive en una mansión que está bien acondicionada.
- **Vestimenta:** el personaje dispone de *ropa elegante* y de un *traje lujoso*.
- **Armas:** tiene una arma blanca larga, una arma blanca corta y una arma de fuego "de mano", todas a elección del jugador.
- **Otras posesiones:** el personaje dispone para su servicio de una docena de criados. Tiene un *caballo de raza*, con su *silla de montar*, y una *silla de manos* para pasear.
- **Capital inicial:** 400 reales.

NIVEL 7 (RICO)

- **Vivienda:** el personaje vive en un palacio que cuenta con todas las comodidades posibles.
- **Vestimenta:** el PJ posee todas las *ropas elegantes* y *trajes lujosos* que necesite para su uso personal.
- **Armas:** tiene una arma blanca larga, una arma blanca corta y una arma de fuego "de mano", todas a elección del jugador.
- **Otras posesiones:** tiene dos docenas de criados a su servicio. En sus establos guarda tres caballos (dos de *monta* y otro de *raza*, con sus correspondientes *sillas de monta*), así como un *coche* de dos caballos.
- **Capital inicial:** 1 000 reales.

El personaje debe haberse gastado puntos en las diferentes habilidades de armas para poder disponer de ellas de salida gratuitamente. Dichas armas son todas ellas "sencillas": carecen de *empuñaduras rompepuntas*, no son *roperas mata amigos* ni *dagas de guardamano* ni mucho menos son *armas personales*. Si el jugador desea que su personaje empiece con alguna de esas clases de armas, deberá pagar la diferencia.

En el caso concreto de nuestro olvidado Lope, ¿recuerdan?, su nivel *modesto* le hace vivir en un sótano y tiene derecho a *ropa normal*, una arma blanca larga y otra corta. Elige, evidentemente, la *ropera* y la *daga*.



MONEDAS Y CAMBIOS

En tiempos de Felipe IV la moneda española sufrió bastantes fluctuaciones, algunas de ellas devaluaciones muy serias. Para no complicar excesivamente el juego tendremos en cuenta solamente tres tipos de monedas: el ducado de oro, el real de plata y la blanca de vellón (aleación de estaño y cobre).

1 ducado = 10 reales = 750 blancas

1 real = 75 blancas

Se acuñan piezas de ocho, cuatro, dos y uno para las tres monedas. Las de oro suelen escasear, y las de vellón nadie las quiere, pues la inestabilidad económica hace que se aprecie la moneda por el valor del metal, no por el valor nominal que le da el Estado. Así pues en las transacciones se usan, sobre todo, los reales de plata.



Armaduras y Protecciones

1. Sombrero
2. Guantes
3. Camisa acolchada y colete de cuero
4. Corselete
5. Botas
6. Herreruelo
7. Capa

LISTA DE EQUIPO

Todos los *precios* se refieren en reales.

Sólo se refiere el *peso* cuando resulte relevante para la carga que lleve encima el personaje (por ejemplo, el *peso* de un sombrero es irrisorio y no se da) o cuando éste puede llevarlo (p. ej.: por mucho que se empeñe el PJ, nunca podrá cargar con un caballo).

Armaduras y protecciones

Armadura	Precio	Peso
Botas	8	2 k
Camisa acolchada	18	2 k
Capa	6	2 k
Colet de cuero	25	3 k
Coselete	60	17,6 k
Guantes de cuero	5	1 k
Herreruelo	3	0,75 k
Sombrero	5	—

Armas

Arma	Precio	Peso
Alabarda	24	6 k
Arcabuz	100	10 k
Carabina	80	6 k
Cuchilla de matarife	10	0,25 k
Cuchillo	6	0,5 k
Daga	8	0,3 k
Daga con rompepuntas	15	0,5 k
Daga de guardamano con rompepuntas	25	0,8 k
Espada corta	18	1 k
Espada pesada	28	2,5 k
Espadín ¹	25	0,5 k
Estoque ¹	18	0,5 k
Garrote	5	0,5 k
Hacha	20	2,5 k
Maza	15	1,5 k
Montante	30	3,5 k
Pica	20	4 k
Pistola	50	1,5 k
Pistola de silla	75	2,5 k
Pistoleta	60	1 k
Ropera ¹	24	0,75 k
Ropera mata amigos	50	1,25 k
Vizcaína	15	0,4 k

¹ Estas armas de esgrima pueden ser personales (+1 a impactar sólo para su dueño) si se paga el triple del precio referido.

Comida y bebida

Vitualla	Precio	Peso
Banquete	15	—
Comida sencilla	3	—
Jarra de vino	1	—
Raciones saladas de viaje (1 semana)	15	0,5 k

Equipo diverso

Objeto	Capacidad	Precio	Peso
Alforjas	20 k	5	1,5 k
Anteojos	—	30	—
Bastón	—	2	1 k
Hacha de leñador ¹	—	12	2 k
Lámpara de aceite	—	10	0,5 k
Libro	—	3	2 k
Manta	—	1	2,5 k
Mochila o zurrón	5 k	1	0,25 k
Odre	1 l	1	—
Vela	—	1	1 k

¹ -2 de usarse como arma (pesada).

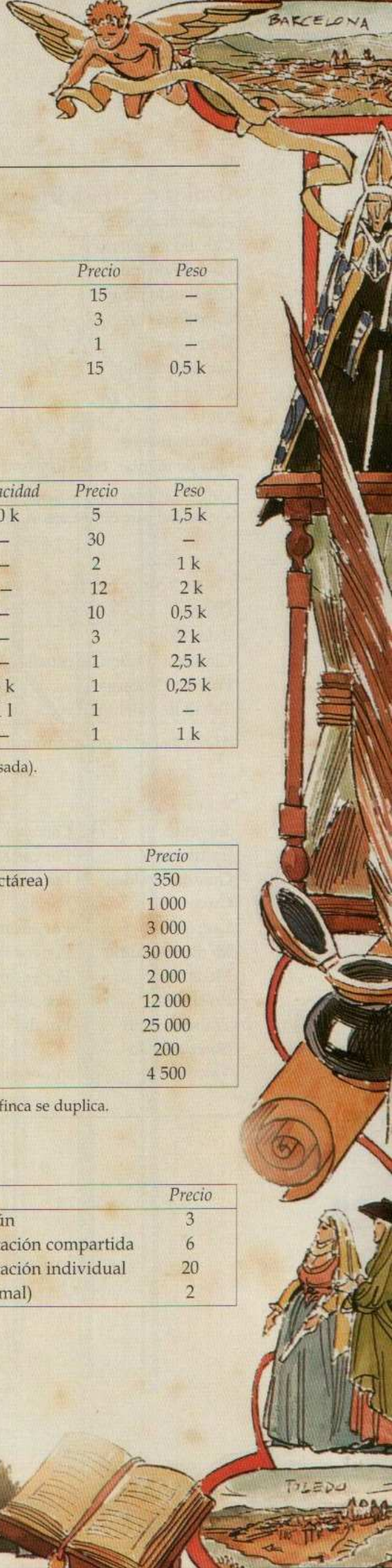
Fincas

Finca	Precio
Campos de cultivo (c/hectárea)	350
Casa pequeña ¹	1 000
Casa solariega ¹	3 000
Castillo	30 000
Granja	2 000
Mansión ¹	12 000
Palacio ¹	25 000
Pastos (c/hectárea)	200
Villa rural	4 500

¹ En la Villa el precio de esta finca se duplica.

Hospedaje

Tipo	Precio
Alojamiento en sala común	3
Alojamiento en una habitación compartida	6
Alojamiento en una habitación individual	20
Forraje y establo (por animal)	2



Medios de transporte

Animal/transporte	Precio	Peso
Caballo de guerra	250	—
Caballo de monta	160	—
Caballo de raza	400	—
Caballo de tiro	100	—
Carruaje ¹	480	—
Carruaje de lujo ¹	720	—
Coche ²	125	—
Mula	150	—
Silla de manos	75	—
Silla de montar, bocado y brida	12	10 k

¹ Capacidad para seis pasajeros, tirado por cuatro animales.

² Capacidad para dos pasajeros, tirado dos caballos.

Munición y pertrechos

Objeto	Precio	Peso
Balas (20)	5	1 k
Cinturón y vaina de espada	1	0,3 k
Pólvora (50 cargas)	2	2,5 k
Tahalí de valentón ¹	3	0,5 k

¹ +1 a la maniobra de Desenvainar.

Servicios

Servicio	Concepto	Precio
Escribano	Por carta o escrito	2
Guardaespaldas	Por día	de 10 a 100
Guía	Por día	3
Ladrón	Por encargo	de 10 a 50
Médico o erudito	Por consulta	5
Mensajero	Por encargo	1
Prostituta	Por servicio	de 5 a 200
Trabajador no especializado	Por día	1
Valentón	Por encargo	de 5 a 50

Útiles de oficios varios

Objeto	Precio	Peso
Cuerda (10 m)	2	0,75 k
Dados	3	—
Equipo quirúrgico ¹	50	1 k
Ganzúas de buena calidad ²	60	—
Ganzúas normales	30	—
Garfio	5	3 k
Maquillaje y peluca	25	1,5 k
Papel, pluma y tinta	2	0,2 k
Pociones y ungüentos medicinales, 5 usos ³	30	2,5 k
Productos de botica, 1 uso	25	0,5 k
Vendas limpias, 5 usos ⁴	10	—

¹ +1 a Cirugía.

² +1 a Abrir cerraduras.

³ +1 a Medicina.

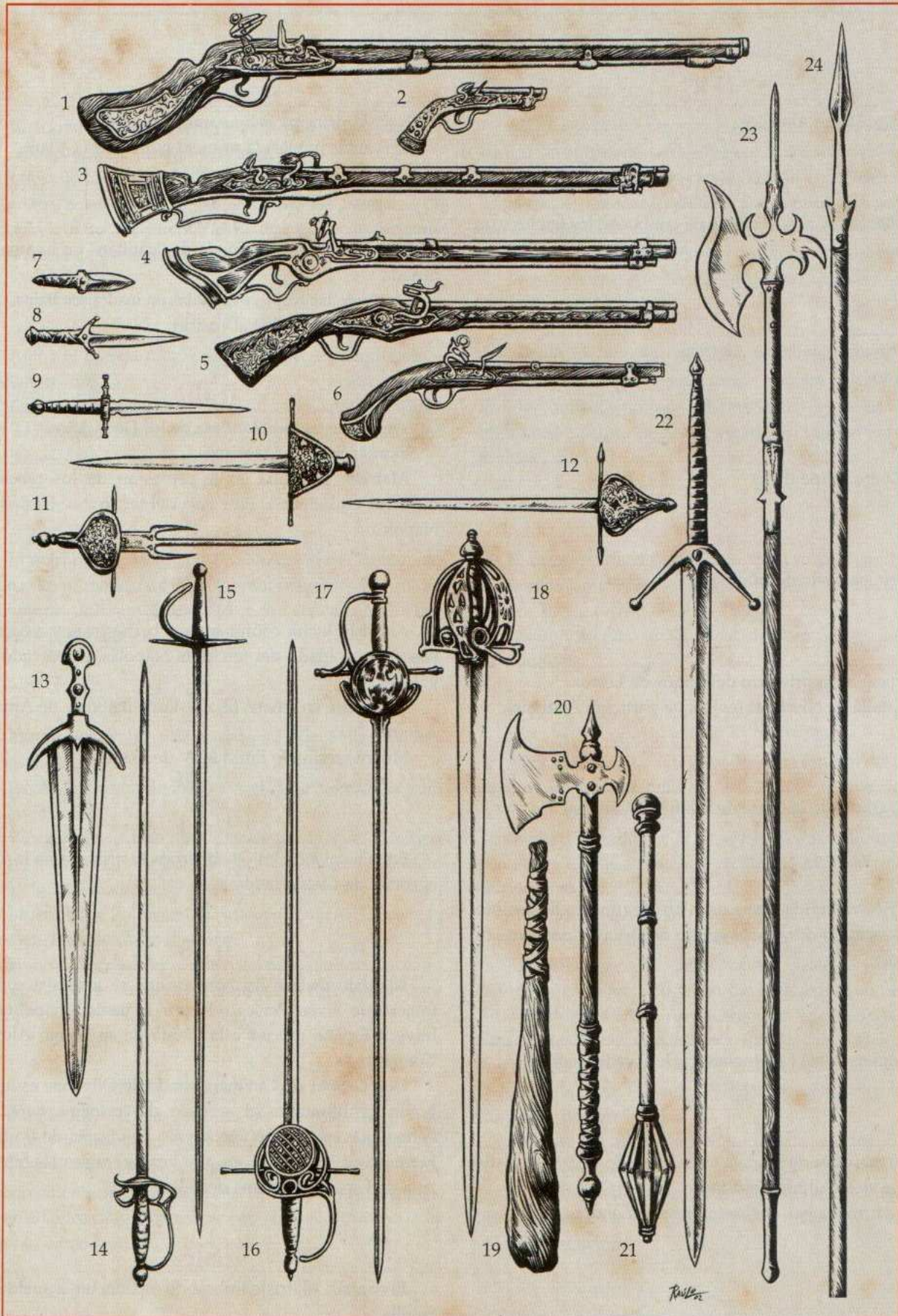
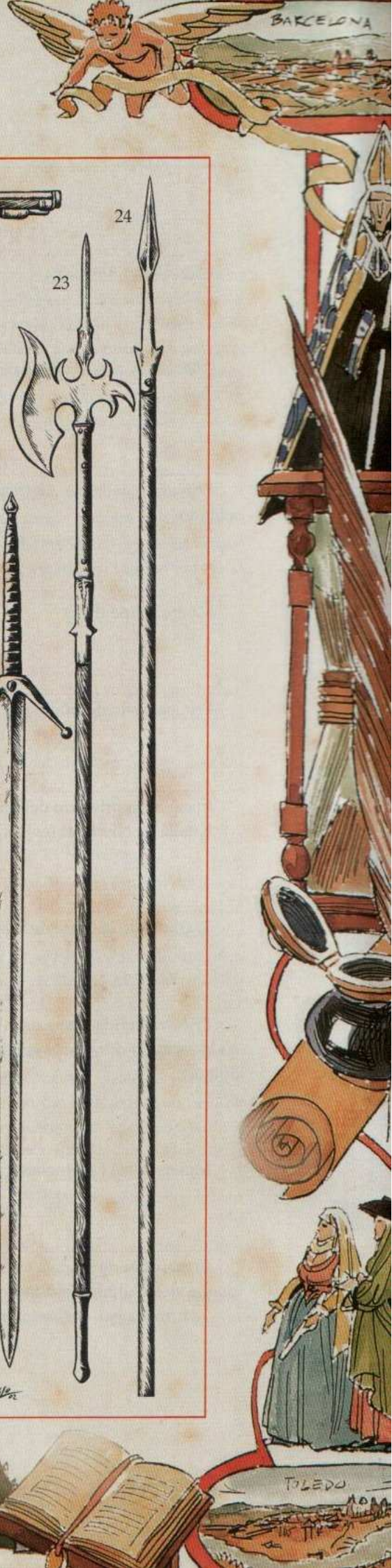
⁴ +1 a Curar.

Vestimenta

Ropa	Precio	Peso
Ropa elegante	25	0,5 k
Ropa normal	5	0,5 k
Ropa vieja, harapos	1	0,5 k
Traje lujoso	50	1 k

Armas

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| 1. Mosquete | 13. Espada corta |
| 2. Pistolete | 14. Espadín |
| 3. Arcabuz de mecha | 15. Estoque |
| 4. Carabina | 16. Ropera |
| 5. Pistola de silla | 17. Ropera mata amigos |
| 6. Pistola | 18. Espada |
| 7. Cuchilla de matarife | 19. Garrote |
| 8. Cuchillo | 20. Hacha |
| 9. Daga | 21. Maza |
| 10. Daga de guardamano | 22. Montante |
| 11. Daga con rompepuntas | 23. Alabarda |
| 12. Vizcaína | 24. Pica |



CRONOLOGÍA

1582

Nace Diego Alatriste.

1595

Alatriste se alista como paje-tambor en los tercios, con 13 años.

1596

Primera batalla de Alatriste, que con 14 años ya es soldado.

1598

Muere Felipe II.

1599

Primer duelo de Alatriste.

1600

Inicio de la privanza del duque de Lerma.
Batalla de Nieuport (en la que participa Alatriste).

1601

Traslado de la Corte de Madrid a Valladolid.

1602

Primera herida grave de Alatriste (un tiro de arcabuz en la espalda) durante el asedio de Ostende por parte de Spínola.

1603

Muere Isabel I de Inglaterra, le sucede Jacobo I.

1604

El marqués de Spínola toma Ostende. Alatriste se distingue en los últimos asaltos.
Se firma la paz angloespañola de Londres.

1605

Nace el príncipe Felipe, futuro Felipe IV.
Cervantes publica la primera parte de *El Quijote*.

1606

Alatriste se gana el apodo de "capitán" en una encamizada.

Motín de las tropas españolas en los Países Bajos.
Regreso de la Corte a Madrid.

1609

Tregua hispano-holandesa de los Doce Años.
Expulsión de los Moriscos.

Alatriste participa en la represión de los rebeldes moriscos en Valencia. Pide baja del tercio y se traslada a Nápoles.

1610

Alatriste lucha contra turcos, berberiscos y venecianos como soldado del tercio de Nápoles, embarcado en galeras.

Íñigo nace en Oñate, hijo de Lope Balboa y de Amaya Aguirre

Muere asesinado Enrique IV de Francia.

1614

En la batalla de los Quequernes Alatriste salva la vida al conde de Guadalmedina.

1615

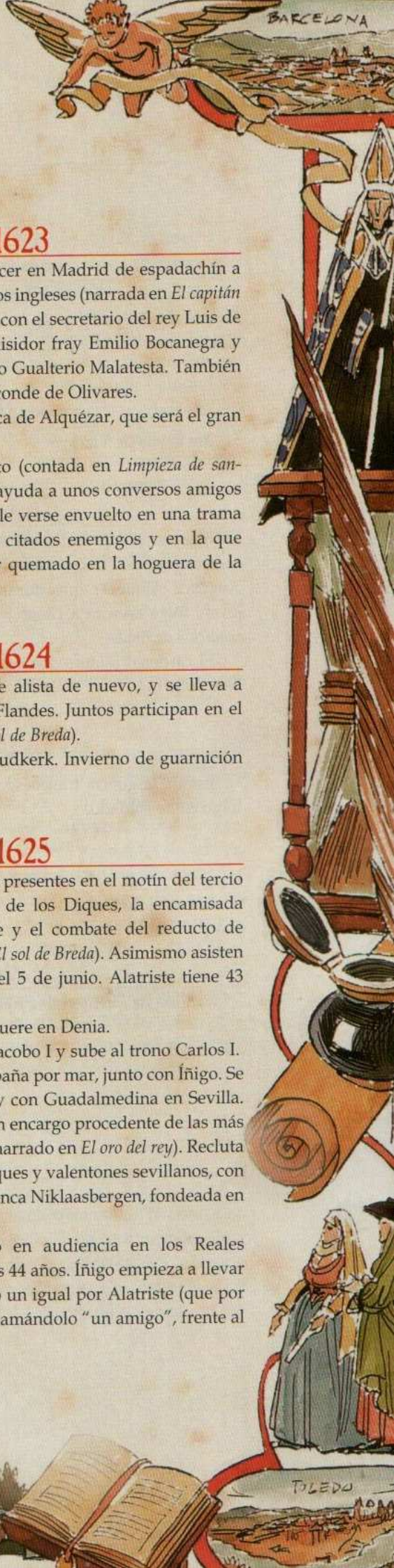
Alatriste mata a un hombre que se acostaba con la mujer que vivía. Perseguido por la justicia napolitana, huye a España gracias a la ayuda de su amigo Alonso Contreras

Don Gaspar de Guzmán, conde de Olivares, es nombrado gentilhomme al servicio del príncipe heredero Felipe, que ese mismo año se casa con Isabel de Borbón, hermana de Luis XIII. Éste, a su vez, se casa con la infanta Ana de España, hermana de Felipe.

1616

El capitán Alatriste trabaja de espadachín a sueldo en Sevilla.

Mueren Cervantes y Shakespeare.



1618

El duque de Lerma pierde el favor del rey. Para no ser procesado, se hace ordenar cardenal.

Inicio de la Guerra de los Treinta años.

Alatrisme se alista nuevamente bajo las banderas de Spínola, que lo recomienda para una plaza de sargento en el tercio de Cartagena.

1619

Alatrisme mata a un alferez en duelo. Es degradado y casi ahorcado.

Estalla el motín de Maastricht, en el que el capitán salva la vida del maestre campo tras matar a tres soldados alemanes. Esto le vale el indulto a Alatrisme.

1620

El marqués de Spínola ocupa la región del Palatinado (Renania) al mando de 30 000 hombres (entre los que se encuentra Alatrisme). El ejército conquista 30 plazas fuertes en seis semanas.

1621

Muere Felipe III, y le sucede su hijo Felipe IV con dieciséis años.

Fin de la Tregua de los Doce años, se reanuda la guerra en Flandes.

Victoria de la Montaña Blanca (en la que participa Alatrisme junto a Lope Balboa, padre de Íñigo, y Carmelo Bragado, que después será su capitán en Breda).

Muere Lope Balboa en la batalla de Jülich. Alatrisme le promete hacerse cargo de Íñigo.

Spínola le concede a Alatrisme un beneficio de ocho escudos (que le rebajarán a cuatro y que no cobrará hasta 1623).

1622

Batalla de Fleurus contra las tropas del duque Christian de Brunswick y el conde Ernesto de Mansfeld.

El tercio de Cartagena es aniquilado y Alatrisme resulta gravemente herido. Es licenciado y vuelve a España. Tiene 40 años. Íñigo va a vivir con él, mitad como criado y mitad como paje.

1623

Alatrisme vuelve a ejercer en Madrid de espadachín a sueldo. Aventura de los dos ingleses (narrada en *El capitán Alatrisme*), que lo enemista con el secretario del rey Luis de Alquézar, el temible inquisidor fray Emilio Bocanegra y con el espadachín siciliano Gualterio Malatesta. También establece contacto con el conde de Olivares.

Íñigo conoce a Angélica de Alquézar, que será el gran amor de su vida.

Aventura del convento (contada en *Limpieza de sangre*), en la que el capitán ayuda a unos conversos amigos de Quevedo, lo que le vale verse envuelto en una trama urdida contra él por sus citados enemigos y en la que Íñigo está a punto de ser quemado en la hoguera de la Inquisición.

1624

El capitán Alatrisme se alista de nuevo, y se lleva a Íñigo como mochilero a Flandes. Juntos participan en el sitio de Breda (véase *El sol de Breda*).

Asalto y saqueo de Oudkerk. Invierno de guarnición en Oudkerk.

1625

Alatrisme e Íñigo están presentes en el motín del tercio de Cartagena, la Batalla de los Diques, la encamisada del dique de Sevenberge y el combate del reducto de Terheyden (narrados en *El sol de Breda*). Asimismo asisten a la rendición de Breda el 5 de junio. Alatrisme tiene 43 años e Íñigo 15.

El duque de Lerma muere en Denia.

En Inglaterra fallece Jacobo I y sube al trono Carlos I.

Alatrisme regresa a España por mar, junto con Íñigo. Se encuentra con Quevedo y con Guadalmedina en Sevilla. A través de ellos recibe un encargo procedente de las más altas esferas de la Corte (narrado en *El oro del rey*). Recluta una peligrosa tropa de jaques y valentones sevillanos, con la que asalta la urca flamenca Niklaasbergen, fondeada en San Lúcar de Barrameda.

Alatrisme es recibido en audiencia en los Reales Alcázares de Sevilla, a sus 44 años. Íñigo empieza a llevar espada y es tratado como un igual por Alatrisme (que por primera vez habla de él llamándolo "un amigo", frente al valentón Jaqueta).



1629

Nacimiento de don Juan José de Austria, hijo natural de Felipe IV y de la actriz María Calderón "la Calderona".

1631

Revueltas de Vizcaya.

1634

Íñigo sienta plaza como soldado en el cuerpo de correos reales. Inicia una tormentosa relación con Angélica Alquézar que durará hasta la muerte de la joven. Íñigo asesora a Diego Velázquez en el cuadro *La rendición de Breda*.

El cardenal infante don Fernando gana la batalla de Nordlingen.

1635

Estalla la guerra francoespañola, en la que participa Íñigo como soldado.

1637

Revuelta de Évora.

1638

Victoria de Fuenterrabía frente a los franceses.

1639

Derrota de las Dunas frente a los holandeses.

1640

Levantamiento de Portugal y Cataluña. En este segundo frente participa Íñigo.

1641

Conspiración en Andalucía del duque de Medina Sidonia.

1642

Íñigo asciende a alférez.

Muere el cardenal Richelieu en Francia.

Se inicia la guerra civil en Inglaterra.

1643

Derrota de los tercios españoles en Rocroi, donde muere el capitán Alatríste. Íñigo es herido en la batalla y hecho prisionero, pero logra huir y regresar a España.

Olivares cae en desgracia.

Muere la reina Isabel de Borbón.

Muere Luis XIII de Francia.

GLOSARIO

TÉRMINOS DE JUEGO

A continuación se refieren las palabras que son más comunes en los juegos de rol; además del vocabulario, siglas y referencias propias del *Juego de rol del capitán Alatríste*.

A

Acción: cualquier acto que lleva a cabo el *personaje* y que, para ver si se consigue o no, en el *sistema de juego* se suele representar con una *tirada* por una *habilidad* o una *característica*. Hay acciones que no precisan de dicha tirada y se consideran *éxitos automáticos*.

A distancia: el *combate* que se realiza desde lejos, mediante *proyectiles* o armas *arrojadizas*, sin que los combatientes tengan un contacto físico directo. Se usa por contraposición al término *cuerpo a cuerpo*.

Armadura: pertrecho o ropa de vestir que protege a un *personaje* y lo resguarda, total o parcialmente, del *daño* que pudiera causarle una arma. En este juego se usa como sinónimo de *protección*.

Arma: instrumento o máquina que se usa para causarle un *daño* virtual a un *personaje* imaginario. En las *fichas* de los *personajes*, junto al arma, suelen aparecer una o dos cifras y un número entre paréntesis:

- La primera cifra indica el *nivel* que tiene el *personaje* en el *ataque* con dicha arma.
- La segunda cifra indica el nivel que tiene el *personaje* para realizar una *parada* con dicha arma (no puede pararse con todas las armas).
- El número entre paréntesis es el *modificador* al *daño* que se tiene si se consigue realizar un *ataque* con el arma.

Así, por ejemplo, la anotación «espada corta 12/8 (+2)» significa que el *personaje* puede atacar con una espada corta con valor 12, parar con un valor de 8 y que suma +2 al *daño* si ha conseguido asestar un golpe con ella.

Arrojadiza: arma que se puede usar en *combate cuerpo a cuerpo* si se empuña, o en *combate a distancia* si se lanza. Por ejemplo, el *cuchillo*.

Ataque: acción de atacar a un *personaje* con un *arma* o las propias manos (o pies, que para el caso...). De tener éxito el *ataque*, se realizará una *tirada de daño*.

Aventura: una serie de acontecimientos en los que se ven inmersos los *personajes*, y que tienen un resultado incierto y que depende de las *acciones* y decisiones de éstos. Es como una especie de guión que el *Narrador* va desarrollando en un sentido u otro en función del comportamiento de los *PJs*. En sentido amplio, puede servir para referirse tanto a un *módulo* como una *partida* o una *campaña*.

Aventurero: el *PJ* que, voluntaria o involuntariamente, se involucra en la trama y desarrollo de una *aventura*.

B

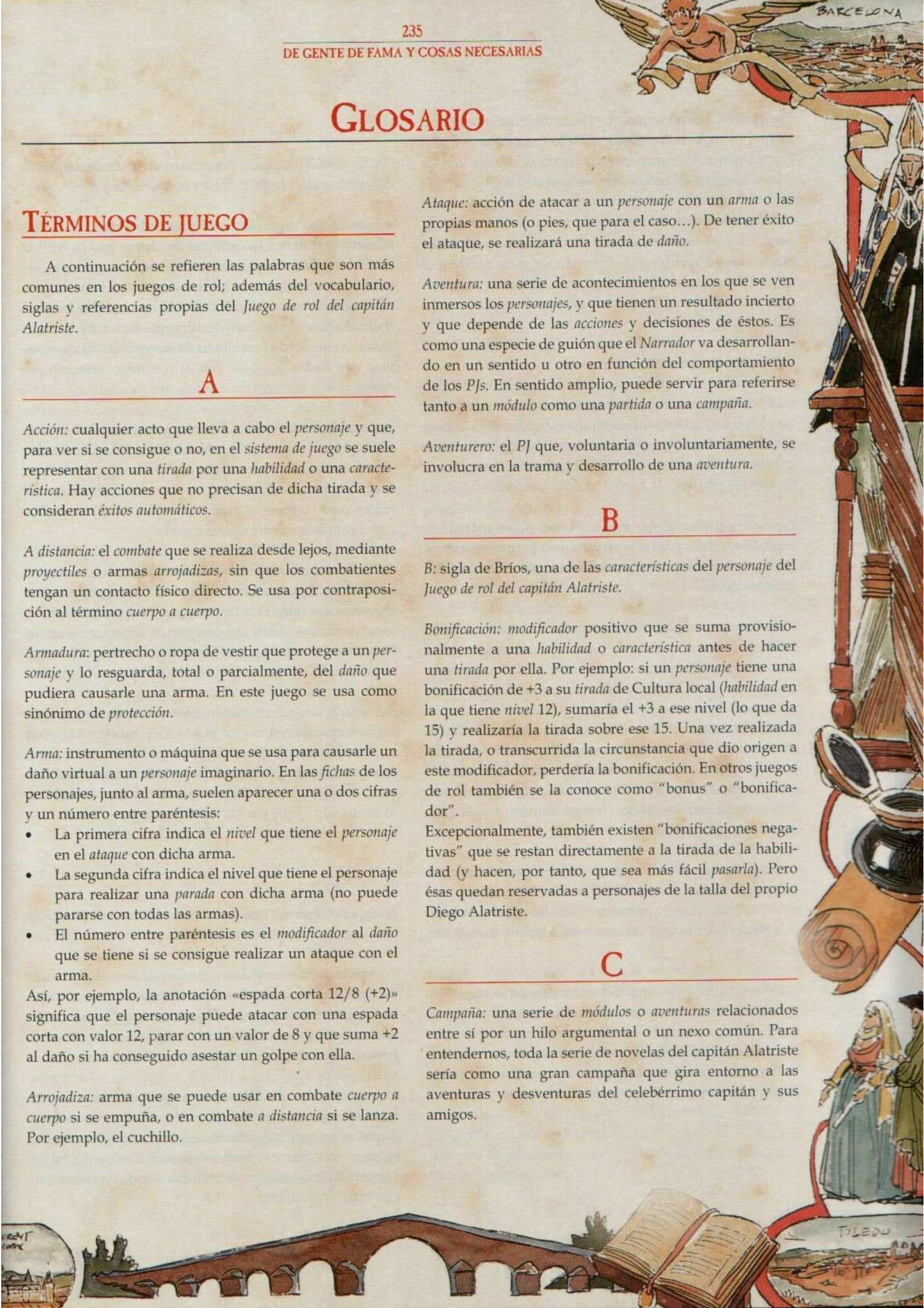
B: sigla de Bríos, una de las *características* del *personaje* del *Juego de rol del capitán Alatríste*.

Bonificación: *modificador* positivo que se suma provisionalmente a una *habilidad* o *característica* antes de hacer una *tirada* por ella. Por ejemplo: si un *personaje* tiene una bonificación de +3 a su *tirada* de Cultura local (*habilidad* en la que tiene *nivel* 12), sumaría el +3 a ese nivel (lo que da 15) y realizaría la *tirada* sobre ese 15. Una vez realizada la *tirada*, o transcurrida la circunstancia que dio origen a este *modificador*, perdería la bonificación. En otros juegos de rol también se la conoce como "bonus" o "bonificador".

Excepcionalmente, también existen "bonificaciones negativas" que se restan directamente a la *tirada* de la *habilidad* (y hacen, por tanto, que sea más fácil *pasarla*). Pero éstas quedan reservadas a *personajes* de la talla del propio Diego Alatríste.

C

Campaña: una serie de *módulos* o *aventuras* relacionados entre sí por un hilo argumental o un nexo común. Para entendernos, toda la serie de novelas del capitán Alatríste sería como una gran *campaña* que gira entorno a las *aventuras* y *desventuras* del celeberrimo capitán y sus amigos.



Característica: representan la capacidad natural de un PJ (por ejemplo la Fortaleza mide lo fuerte que es éste). Normalmente las características de un personaje van de nivel 1 hasta 18, y la media humana es de 10.

Característica directora: la que rige una determinada habilidad y es la base de ésta. (Por ejemplo, para Abrir cerraduras es necesario un aprendizaje, pero también el tener Destreza). La CD que rige cada habilidad se lista al lado del nombre de ésta, entre paréntesis, en el capítulo El sistema de juego.

CD: siglas de característica directora.

Club: en este contexto, asociación de jugadores sin ánimo de lucro que suele reunirse en un local social para jugar a rol. En la página 11 se proporciona un listado de los clubes que han participado desinteresadamente en las pruebas de este juego.

Combate: enfrentamiento armado entre dos o más personajes. El combate se divide en turnos en los que los personajes pueden realizar una serie de acciones para salir bien librados de él.

Conseguir una tirada: obtener con los dados el mismo número o menos que el nivel que se tiene en una habilidad o característica para realizar una acción. (Por ejemplo, se tiene un nivel 15 en Veterinaria y se pretende curar a un animal herido; si se obtiene 15 o menos con los tres dados, se habrá conseguido la tirada y la acción habrá tenido éxito). Se ha de sobreentender que, muchas veces las expresiones "hacer una tirada" o "con una tirada de", se refieren al hecho de conseguir una tirada, no al mero hecho de lanzar los dados. Véase también bonificación, modificador y penalización.

Crítico: obtener un uno en cada uno de los tres dados con los que se realiza una tirada por una habilidad o característica. La acción que se pretendía tendrá el mejor resultado posible, resultado que incluso puede sorprender al personaje.

Cuerpo a cuerpo: «Se dice del enfrentamiento entre dos personas, sin armas o con armas blancas, en el que se produce un contacto físico directo entre los adversarios» (Diccionario de la Real Academia Española). Se usa por contraposición al término combate a distancia. En otros juegos se usa también el término "melé".

D

D (mayúscula): sigla de Destreza, una de las características del personaje del Juego de rol del capitán Alatríste.

d (minúscula): sigla de "dado". Suele ir precedida de un número que indica la cantidad de dados que se han de tirar. Así 1d (o, simplemente, "d") supone que se ha de tirar un dado; 2d, que se han de tirar 2... A veces la anotación puede ir complementada con un modificador final (por ejemplo 2d+3), que significa que se ha de sumar o restar un número al resultado de la tirada (en el ejemplo: tirar dos dados y sumar tres al resultado agregado de éstos).

Dado/s: cada uno de los hexaedros que se usan para resolver las tiradas de este juego. Hablando en plata: los dados de seis caras como los de toda la vida, los que se usan en la oca o el parchís. En otros juegos se usan poliedros diferentes, como tetraedros (dados de cuatro caras), octaedros (ocho caras), hexaedros (diez caras)...

Daño: pérdida de vitalidad en un personaje (a causa de una herida, una enfermedad...) que en el juego se representa con un factor numérico llamado puntos de daño. Si un personaje sufre más daño del que puede soportar (acumula demasiado puntos de daño sin curarlos), muere. El modificador al daño se aplica al resultado del dado.

Desventaja: una condición desfavorable que tiene un personaje y que representa un punto flaco de éste o lo pone en situación de inferioridad respecto a los demás en algún aspecto. Por ejemplo: ser tímido puede resultar una desventaja a la hora de relacionarse socialmente; aunque no lo es cuando lo que necesita es correr más.

E

E: sigla de Espíritu, una de las características del personaje del Juego de rol del capitán Alatríste.

Enfrentamiento de habilidades: prueba que se realiza cuando dos personajes necesitan comparar sus habilidades o características entre sí para resolver una competición entre ambos (por ejemplo, echar un pulso). En otros juegos se conoce también como "habilidades enfrentadas".

Exito automático: acción que se consigue directamente, sin tener que realizar tirada para ello. Ello puede deberse a que es una acción puramente rutinaria (por ejemplo, respirar, caminar en condiciones normales...) o a que el Narrador la considere así debido a una serie de circunstancias muy favorables.

F

F: sigla de Fortaleza, una de las *características* del personaje del *Juego de rol del capitán Alatríste*.

Fallar una tirada: obtener con los dados un número superior al nivel que se tiene en una *habilidad* o *característica* para realizar una *acción*. Por ejemplo, se tiene un nivel 15 en Veterinaria y se pretende curar a un animal herido. Si se obtiene 16 o más con los tres dados, se habrá fallado la tirada y la acción habrá fracasado. Véase también *bonificación*, *modificador* y *penalización*.

Ficha: sinónimo de *hoja de personaje*. También se entiende como tal la anotación abreviada que se usa para referir todos los datos que describen a un PNJ (*características*, *habilidades*...).

H

Habilidad: representación numérica de lo que un personaje sabe o no sabe hacer. Se gradúa en *niveles* que van de 1 (saber muy poco y tener circunstancias muy adversas) hasta, en principio, 18 (un maestro). No debe confundirse con lo que sabe hacer el *jugador*: tú puedes saber mecanografía, pero en este juego es imposible que el personaje que llevas sepa escribir a máquina.

Hoja de personaje: lámina de papel en la que se apuntan todos los detalles relativos a un *personaje* (*características*, *habilidades*... pero también sus posesiones, historia...). Puedes encontrar un buen ejemplo de hoja de personaje al final de este *manual*. Y también puedes fotocopiarla para tu uso personal...

I

I: sigla de Ingenio, una de las *características* del personaje del *Juego de rol del capitán Alatríste*.

Interpretar a un Pj: comportarse, durante la *partida*, tal como lo haría un personaje. Vamos meterse completamente en el papel (hablar como él, reír o llorar como él). Como el *JDR* se juega sentado a una mesa, no encontramos con ciertas limitaciones físicas evidentes: no puedes subirte a un caballo por mucho que lo haga tu personaje. Aunque siempre puedes ponerte a decir «¡tococloc, tococloc!» y dar saltitos al compás, para darle salsa al asunto. Bromas aparte, la interpretación de un personaje es uno de los aspectos más emocionantes y enriquecedores del *Juego de rol del capitán Alatríste* o de cualquier *JDR* en gene-

ral. Algunos prefieren usar el término “rolear” porque, al fin y al cabo, lo que se interpreta es un *rol*.

Ir de x: coloquialismo para referirse a las probabilidades que se tienen de conseguir una *tirada*. Si el Narrador te dice que «vas de doce», se refiere que has de conseguir un resultado de doce o menos con los dados.

J

JDR: siglas de *juego de rol*. Plural invariable.

Juego de rol: «Aquel en que los participantes actúan como personajes de una aventura de carácter misterioso o fantástico» (*Diccionario de la Real Academia Española*). Estos académicos no se extienden mucho en sus definiciones, que digamos. ¿De verdad quieres saber lo que es un juego de rol? Mmmhh... Pasa entonces al capítulo *¿Qué es un juego de rol?*

Jugador: persona que interpreta a un *personaje*, normalmente creado por él, dice las acciones que éste toma y, en cierta medida, decide su destino en un mundo de aventuras. En sentido amplio, el *Narrador* también es un jugador, aunque con ciertos “privilegios”.

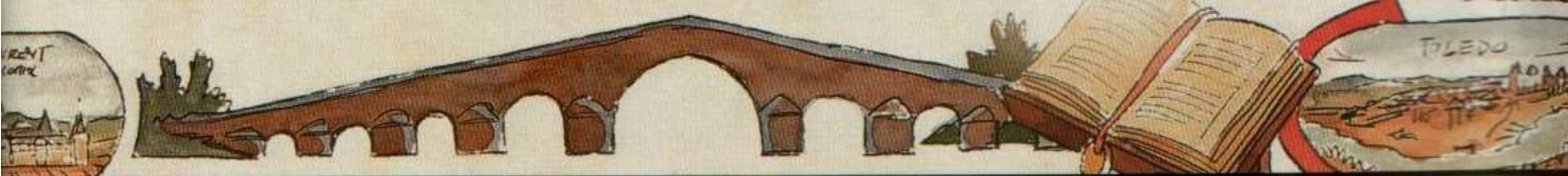
M

Maniobras de esgrima: se trata de *ataques* o *paradas* especiales que sustituyen parcial o totalmente el resultado de las *acciones de combate* normales (y con las que se consiguen resultados espectaculares). Las maniobras de esgrima sólo están a disposición de los espadachines y esgrimistas consumados.

Manual: en sentido estricto, el libro en que se publica un *JDR* y su *sistema de juego* (también llamados, en conjunto, “libro básico”). En sentido amplio, puede usarse también para referirse a un *suplemento* de cierta envergadura.

Modificador: una cantidad que se suma (*bonificación*) o se resta (*penalización*) provisionalmente al nivel de una *habilidad* o *característica* o al resultado de una *tirada de daño*.

Módulo: *aventura*, normalmente publicada de forma oficial, y con cierta extensión, unida en sus diversos episodios por la estructura tradicional de “presentación, nudo y desenlace”. De hecho es un término más propio de los juegos de rol en general que del *Juego de rol del capitán Alatríste* en particular. En este juego, ¿cómo no?, preferimos la palabra *aventura*.



Muerte (de un PJ): pues eso, acción y efecto de que el personaje se muera... Obviamente, aparte de un pequeño disgusto, al jugador que lo lleva no le pasa nada. Y, además, puede hacerse otro PJ. De hecho, es como la muerte de cualquier personaje imaginario (como el Quijote): podemos sentirlo (por cariño al personaje), pero el hecho en sí es inofensivo en el mundo real. Algunos juegos permiten "resucitar" al personaje, pero no es el caso de éste.

N

Narrador: un jugador que conoce el desenlace de todos los acontecimientos de una *aventura*, se lo narra poco a poco a los jugadores y éstos obran en consecuencia. Además, se ocupa de encarnar el papel de todos los PNJs que aparecen en la aventura en particular y en el mundo de juego en general. El Narrador es también el que decide cuándo y por qué se ha de realizar una *tirada* por una *acción* o cuándo procede aplicar o no una regla o tirada. Por ello, se dice que sólo es "un jugador con ciertos privilegios", pero no ha de abusar de ellos en detrimento de los demás jugadores. Aún así, el capítulo *La guía del Narrador* sólo debería ser leído por éste. En otros juegos, a esta figura se la conoce como "Máster", "Árbitro" o "Director de Juego".

Nivel: medida de una *habilidad* o *característica* en números enteros que, normalmente, suelen estar entre 1 y 18. Cuanto más alto, mejor, pues más fácil será conseguir una *tirada* por aquellas. En sentido amplio, hay otros tipos de niveles (como los que marcan el estatus social o económico).

O

Opcional: regla que no se considera indispensable para el sistema de juego y que se reserva a los jugadores más expertos y/o a los que quieran aplicarla.

P

Pantallas: biombos de cartulina o de un material similar que el Narrador usa para ocultar las *tiradas* o el contenido de la *aventura* a los ojos de los jugadores. Las pantallas suelen contener, en una o ambas caras, un resumen de las reglas y tablas más usadas para poder consultarlas rápidamente.

Parada: detener el ataque del arma del contrario con la propia.

Partida: término bastante discutido en el mundo del rol. Suele usarse para referirse, indistintamente, al mero hecho de jugar en sí, a una *aventura*, a un *módulo* o a una *sesión de juego*. En el *El juego de rol del capitán Alatríste* se usa, casi siempre, con este último significado.

"Pasar" una tirada: sinónimo de conseguir una tirada.

Penalización: *modificador* negativo que se resta provisionalmente a una *habilidad* o *característica* antes de hacer una *tirada* por ella. Por ejemplo: si un personaje tiene una penalización de -3 a su tirada de Cultura local (*habilidad* en la que tiene nivel 12), restaría el -3 a ese nivel (lo que da 9) y realizaría la tirada sobre ese 9. Una vez realizada la tirada, o transcurrida la circunstancia que dio origen a esta modificación, ya no tendría la penalización. En otros juegos de rol también se conoce como "malus" o "penalizador".

Personaje: persona imaginaria que se desenvuelve en un mundo imaginario a voluntad de un *jugador*. En sentido estricto, se considera personajes sólo a los PJs; en sentido amplio, se incluye también a los PNJs.

Personaje jugador: el personaje que lleva un *jugador* y que, normalmente, ha creado él mismo con ayuda del Narrador. Se usa como contraposición al término *personaje no jugador*.

Personaje no jugador: *personaje* que no lleva un *jugador*, sino el propio Narrador. Son, de hecho, todos los personajes que pueblan el mundo imaginario y que no son PJs, desde el más humilde de los villanos hasta el mismísimo Rey de las Españas.

Pifia: obtener un seis en cada uno de los tres *dados* con los que se realiza una *tirada* por una *habilidad* o *característica*. La *acción* que se pretendía tendrá el peor resultado posible, resultado que incluso puede causar un daño inesperado al *personaje*.

PJ: siglas de "personaje jugador". Plural irregular: PJs.

PNJ: siglas de "personaje no jugador". Plural irregular: PNJs.

Prediseñado: sinónimo para *pregenerado/a*.

Pregenerado/a: un elemento del juego que ha sido creado previamente, de lo normal sin la participación del Narrador ni de los jugadores. Básicamente, el término se usa para referirse a *personajes*, como los que se proporcionan en este manual, o a las *aventuras* publicadas oficialmente, también en este libro.



Protección: pertrecho o prenda de vestir que protege a un *personaje* y lo resguarda, total o parcialmente, del *daño* que pudiera causarle un *arma*. El mismo término se usa para referirse a la cantidad de *daño* de la que se protege. Así, el colete es una "protección" (o *armadura*) que da "una protección" de 2, valga la redundancia. La protección se resta a la cantidad de *daño* sufrida por un *ataque* antes de anotarla en los *puntos de daño* que acumula un *personaje*.

Proyectil: bala o similar disparada por un arma, normalmente de fuego.

Prueba: otro término que se usa para referirse a una *tirada* (o serie de *tiradas*) que se hace para ver si se consigue llevar a cabo o no una *acción*.

Punto/s de daño: medida que indica la cantidad de *daño* que puede aguantar un *personaje* antes de morir.

PX: siglas de "puntos de experiencia". Sí, lo correcto hubiera sido "PE", pero es que PX tiene demasiado bagaje en los juegos de rol...

Punto/s de experiencia: medida del conocimiento que un *personaje* ha adquirido al terminar una *aventura*. Estos puntos se usan para mejorar el *personaje* y hacerle evolucionar. Los puntos de experiencia que se ganan suelen referirse al término de la *aventura* o *módulo*.

R

R: sigla de Reflejos, una de las *características* del *personaje* del *Juego de rol del capitán Alatríste*.

Redondear: los *niveles* de las *características*, *habilidades* y *tiradas* de este juego no admiten números decimales. Cuando, según el *sistema de juego*, se ha de dividir y nos da un decimal, es preciso entonces ajustarlo hasta uno de los dos números enteros que le son más próximos:

- Redondear hacia arriba (o "a la alta" o "por exceso") supone ajustar el número hasta el entero inmediatamente superior. Hablando en plata: un 7,5 se convierte en un 8.
- Redondear hacia abajo (o "a la baja" o "por defecto") supone ajustar el número hasta el entero inmediatamente inferior. Vamos, que el 7,5 se convierte en un 7.

Retener acción: en el *combate*, cuando un *jugador* decide que su *personaje*, en vez de actuar cuando le toca, decide esperar a ver qué hacen los demás (y obrar en consecuencia) o condiciona su acción a la realización de otra acción por parte de un *PJ* o *PNJ*. Es un concepto difícil de poner en

juego y que suele provocar no pocas controversias entre *jugadores* y *Narrador*.

Rol: papel que desempeña una persona. En sentido estricto, el rol de cada *jugador* es el de su *personaje*.

S

Sesión de juego: periodo de *tiempo real* que transcurre desde que los *jugadores* se sientan a la mesa hasta que se levantan de ella y dan por finalizada la *partida* por ese día (aunque no hayan concluido la *aventura*). Una sesión de juego puede durar de dos a cuatro horas.

Sistema de juego: en sentido amplio, el conjunto de las reglas que componen un juego de rol, aunque un *JDR* no es sólo un conjunto de reglas...

Suplemento: libro en el que se detallan con más profundidad ciertas reglas del *sistema de juego* o se presentan unas nuevas (normalmente, *opcionales*) o se hace hincapié en un aspecto determinado del trasfondo en el que se ambienta un *juego de rol*.

T

Tiempo de juego: tiempo que transcurre en el mundo de juego, donde están los *personajes*, y que no tiene por qué corresponderse con el transcurrido en el mundo real. Por ejemplo, un *turno de combate* representa 10 segundos de tiempo de juego, pero en *tiempo real* puede suponer un buen rato, sobre todo si hay varios *personajes* involucrados.

Tiempo real: tiempo que transcurre en el mundo real -el nuestro, donde están los *jugadores* y el *Narrador*- y que no tiene por qué corresponderse con el transcurrido en el mundo de juego. Por ejemplo, las ocho horas de sueño de los *personajes* (más o menos) apenas pueden representar unos segundos de nuestro tiempo real si el *Narrador* decide que nada anormal les sucede a los *PJs* por la noche.

Tirada: acción y efecto de lanzar los *dados* y obtener un resultado con ellos. Las dos tiradas más frecuentes en el *El juego de rol del capitán Alatríste* son las de *habilidad* o *característica* (que se realizan con 3d y se suma el resultado de éstos) y la de *daño* (con 1d). Véase también *Conseguir una tirada*.

Tirada abierta: la que hace el *Narrador* o un *personaje* delante de todos.





Tirada oculta: la que hace el Narrador o un personaje detrás de las pantallas. Sólo el Narrador conocerá el resultado de la misma, y obrará en consecuencia.

Triple 1: obtener un uno en cada uno de los tres dados con los que se realiza una tirada por una habilidad o característica; lo que da un resultado de 3 en la tirada, que es un crítico.

Triple 6: obtener un seis en cada uno de los tres dados con los que se realiza una tirada por una habilidad o característica; lo que da un resultado de 18 en la tirada, que es una pifia.

Turno: fracción de diez segundos de tiempo de juego en la que se descompone el combate.

V

Valor por defecto: nivel que se tiene en una habilidad en caso de no haberla adquirido el personaje. El valor por defecto de una habilidad es el de su característica directora dividido entre dos y redondeado hacia abajo. Por ejemplo, un soldado que carezca de Etiqueta, habilidad dependiente de Ingenio: en ella el personaje tiene un valor de 5 (su Ingenio de 11, que es la CD de Etiqueta, dividido entre dos y redondeado hacia abajo). Ello supone que los personajes son muy versátiles; aunque, en la mayoría de los casos, es exigua la probabilidad que tienen de conseguir una acción mediante el uso de una habilidad que no hayan adquirido.

Ventaja: una condición favorable que tiene un personaje y que representa un punto fuerte de éste o lo pone en situación de superioridad respecto a los demás en algún aspecto. Por ejemplo: ser locuaz puede resultar una ventaja a la hora de relacionarse socialmente; aunque no te sirve para correr más rápido.

Sobre el uso de las mayúsculas...

En la editorial Devir somos conscientes de que en *El juego de rol del capitán Alatriste* no se ha hecho un uso estricto de las normas ortográficas de la Real Academia respecto a las mayúsculas. Así, en las siglas -que se escriben todas en mayúsculas- o en ciertas palabras claves del juego (como características o habilidades), que utilizan sistemáticamente la mayúscula inicial, aunque la palabra esté insertada en medio del cuerpo del texto.

En el primer caso, lo hemos acordado así por respeto a una tradición "rolera" que, aunque ortográficamente incorrecta y de herencia indudablemente anglófona, está ampliamente consolidada en este sector.

En el segundo caso, se ha de entender que la mayúscula inicial tiene el mismo valor de "llamada" (o referencia) y "resaltado" que tienen la cursiva y la **negrita** en otros textos al uso. Ciertamente, hemos usado la cursiva para hacer llamadas menores (aparte del uso normativo); pero, de haberla utilizado en todo el texto que las precisaba, éste hubiera resultado ilegible en muchos puntos.

EL HABLA DE GERMANÍA

Se trata del argot que hablan las clases humildes y, sobre todo, los delincuentes de los barrios "peligrosos" de las ciudades de la España del Siglo de Oro.

Todas las novelas del capitán Alatriste "transpiran" esta jerga y se anima a que los jugadores y el Narrador la usen en las partidas para darle una mejor ambientación a éstas.

A

Adalid: véase *apuntador*.

Afufa: huida.

Aguado: el que bebe agua en lugar de vino. Por extensión, persona cobarde o poco brava. Suele usarse como insulto.

Ahembrado: al que no le gustan las mujeres.

Aliviador de sobaco: ladrón de bolsas.

Amesada: concubina que se alquila por meses, durante los cuales actúa como *manceba*.

Andorra: prostituta callejera.

Ansia: tormento, tortura.

Apiolado: estar detenido por la Justicia.

Apóstol: el que abre cualquier cerradura con una ganzúa.

Apuntador: chivato que se coloca detrás de los jugadores de cartas para ver su juego y comunicárselo por guiños y señas al negro.

Astillazo, dar un: meter solapadamente una carta entre las demás para perjudicar el juego del contrario.

Atacandiles: *manceba* de clérigo.

B

Barateros: ladrones que esperan en la puerta de los garitos, para asaltar a los jugadores que han bebido demasiado o ganado en exceso. Suelen actuar en complicidad con los negros y los contadores.

Barato: dinero que da voluntariamente el que gana en el juego.

Baraustado: muerto a puñaladas.

Bayuca: taberna.

Berreadero: *mancebía*.

Birlo: ladrón.

Blanco: ingenuo, incauto, "primo", por contraposición al negro.

Bueyes: cartas.

Buscona: prostituta callejera.

C

Canario: soplón.

Cantar triunfo de espadas: el que, siendo atacado, pide auxilio.

Cantonera: prostituta llamada así por su costumbre de situarse en las esquinas de calles y edificios a la espera de clientes.

Cañuto: soplar, delatar.

Capeador: ladrón de capas.

Carda (la): los barrios bajos.

Catalinas: bubas de la sífilis.

Cimitarra: prostituta vieja y alcahueta.

Cobertera: mujer que entra a servir en una casa para desvalijarla, en complicidad con una banda de ladrones.

Coime: encargado del garito de juego.

Comba: tumba.

Contador: individuo de dudosa reputación que lleva la cuenta (más o menos) de lo que gana y pierde cada jugador, y que está dispuesto a dar la información a cambio de unas monedas o un trago.

Cuajo: valor, temple.

D

Dama de medio manto: prostituta, *ramera*. Llamadas así porque "Las ordenanzas de las mancebías" de 1621 dispusieron que las mujeres públicas llevaran medios mantos negros.

Dar muerte a la bolsa: desplumar a alguien, dejarle sin un real, vaciarle la bolsa.

Dejar a uno a las buenas noches: matarlo.

Desabrigar el sobaco: desenvainar la espada.

Desmirlado: ladrón desorejado. Cortar las orejas a los ladrones reincidentes era un castigo habitual.

Desmotar: desnudar a una persona a la viva fuerza para robarla.

Despachar por la posta: matar.

Desuellacaras: Persona descarada y desvergonzada. También se llama así a los barberos (en sentido burlón) y a los espadachines especializados en hacer cicatrices en el rostro.

Devotos: los que desvalijan los cepillos de las iglesias.

Dios os salve (un): una cicatriz de espada en el rostro.

Doncella: la espada del cobarde, que nunca se desenvuelve.

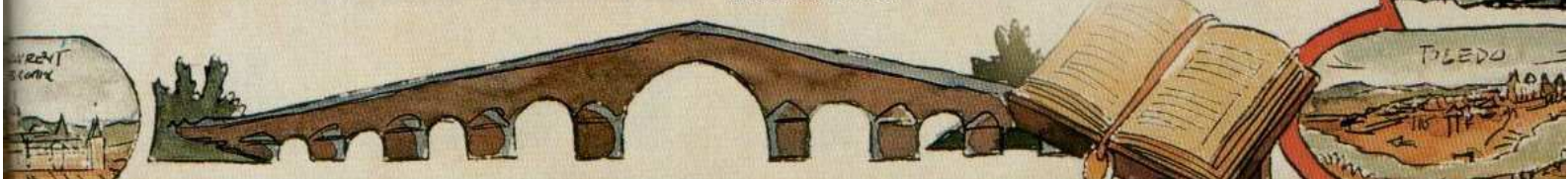
E

Enfermedad del cordel (la): morir ahorcado.

Enganchador: encargado de atraer a los blancos a la leonera.

Entrar a por uvas: atacar.

Estaribel: cárcel.



F

Filosa: espada.
Filoso: cuchillo.
Flor: trampa hecha en el juego de cartas.
Fuelle: soplón.
Fullería: trampa, en particular la hecha en el juego.
Fullero: jugador profesional, normalmente el que hace fullerías.
Fusta: dado cargado en el que las muescas de los puntos de cada cara se ahondan y rellenan con materias de diferentes pesos, con el fin de que unas caras sean más pesadas que otras y el dado caiga siempre en un número determinado.
Fustanque: garrote, palo.

G

Gargatear: confesar bajo tortura.
Godería: comida o convite de gorra.
Grumetes: los ladrones que entran en las casas trepando por las paredes.
Guiñón: véase *apuntador*.
Gura (la): la Ronda, los corchetes.

H

Hígados (tener): ser una persona valiente, dura.
Hoyo: pagaré.
Huesos de muerto: los dados.
Humillo: marcar las cartas con una sombra de hollín.
Hurgón: estocada.

I

Ir (o venir) de gurapas: ser o haber sido condenado a galeras.

J

Jayán: rufián respetado por todos (del francés antiguo *jayaní*: gigante).
Jaque: matón de baja estofa.
Juegos de estocada: juegos en los que en una sola partida se puede ganar o perder una fortuna.
Juegos de sangrado: en los que se pierde y gana poco de cada vez.

L

Lagarto: ladrón rural.
Lamedor: el que se deja ganar adrede al principio del juego para que el contrario se confíe.
Leonera: casa de juego.
Leva: ardid, treta.
Lindo: asesino.

M

Macareno: negro que juega en complicidad con otros para engañar a los blancos más fácilmente.
Maleta: prostituta que acompaña a los soldados.
Manceba: mujer que convive maritalmente con un hombre sin estar casada con él.
Mancebía: prostíbulo legal.
Mandil: el chico joven que es criado de una prostituta.
Mano: partida de cartas.
Medir o mover la hoja: luchar.
Menguado: persona de pocos arrestos, cobarde.
Mesa gallega: mano de cartas en la que un jugador gana a todos los demás.
Meter mano: desenvainar la espada.
Milanés: pistolete.
Moa: dinero.
Mojada: estocada, herida.
Monipondio: banda organizada de ladrones, pícaros y/o matones. También llamada "cofradía".
Montante: dinero.

N

Negro: tahúr, jugador profesional.

P

Pala: cómplice.
Palma: trampa que se hace con los dados, consistente en cambiar en el cuenco o palma de la mano un dado bueno por una fusta.
Pandorga: prostituta vieja y gorda. Puede usarse como insulto.
Pecunia: recompensa.
Pedagogo: timador que se ofrece a enseñar a jugar a quien no sabe, ofreciéndole consejos y supuesta experiencia.
Perro muerto, dar: no pagar a la prostituta después de haber usado sus servicios.
Piltrofera: prostituta a domicilio, que duerme en muchas piltras (camas).
Punteador: asesino que "puntea" (apuñala).
Putade encrucijada: véase *cantonera*.

R

Ramera: prostituta autorizada, que trabaja en una *mancebía*.

Raspadillo: marcar las cartas.

Rebenque: azotes.

Rufián: chulo, proxeneta.

Rufo: matón, *valentón*.

S

Saje doble: ganar a un *negro* al descubrir cual es la trampa que está empleando.

Salador: negro que, cuando gana una mano, dice haber apostado más dinero del que realmente jugó.

Solapada: toda prostituta ilegal.

T

Tablas de tocino: expresión despreciativa que alude a mesas de juego donde se juega a juegos poco arriesgados.

Tapada: mujer que oculta el rostro a la sombra de un manto o pañuelo, para no ser reconocida.

Taquín: tahúr, jugador profesional.

Toledana: espada.

Tomar una naranja: jugar por la mañana.

Topar: aceptar una apuesta en una partida.

Torzuelo: anillo.

Trainel: mozo de recados de un burdel.

Trucha: prostituta joven.

Tusona: prostituta con pretensiones, que se da aires de gran señora y vive rodeada de todo el lujo posible. Es cara y su clientela está formada, normalmente, por nobles y poderosos.

V

Valentón: matón de baja estofa.

Viento: soplón, chivato.

Z

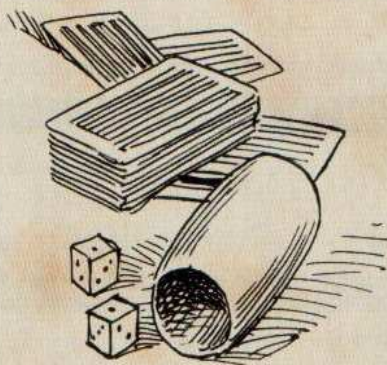
Zairo: traidor.

Zaque: matón, *valentón*.

Zarandajas: verduras en el cocido. Por extensión, tonterías, cosas sin importancia.

Zorra: borrachera.

Zurrapa: prostituta barata.



JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Alejandro de Laredo

PROFESIÓN

Artista (pintor)



CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA	12		
ESPÍRITU	14		
FORTALEZA	10		
INGENIO	10		
REFLEJOS	13	VELOCIDAD	13
BRÍOS	12	PUNTOS DE DAÑO	(12)
BRÍOS ACTUALES			

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO	Normal
ESTATURA	1,70 m
PESO	50 k
NIVEL DE RIQUEZA	4 (medio)
POSICIÓN SOCIAL	4 (hidalgo)
HONRA	4 (dudosa)
EDAD	30 años

APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO	
VENTAJAS	
DESVENTAJAS	
POSICIÓN SOCIAL	
HONRA	-1
MODALES	+1
ROPA	+1
ARMAS Y AFINES	
TOTAL	+1

VENTAJAS

Intuitivo (3)
Letrado (2)

EFECTO/DESCRIPCIÓN

Tirada oculta para ver la "verdad". +3 contra Apariencia.
Lee y escribe en los idiomas que sepa hablar. Nivel por defecto en habs. escolásticas.

DESVENTAJAS

Borracho (-3)
Secreto (-2)

EFECTO/DESCRIPCIÓN

Tirada de Voluntad para evitar beber. Véanse más efectos en manual.
Es un secreto, ¿no? De descubrirse, provocará Rechazo.

MANIOBRA DE ESRIMA TIPO NIVEL EFECTO

TIRADA LOCALIZACIÓN PROTECCIÓN ARMADURA

6	CABEZA		
5, 4 o 3	TRONCO		
2	BRAZOS		
1	PIERNAS		

HABILIDADES	NIVEL
ABRIR CERRADURAS (D)	
ARTE (E)	15
ARTESANÍA (I)	
BOTICA (I)	
CABALGAR (D)	
CALLEJEО (E)	14
CHARLATANERÍA (E)	
CIRUGÍA (I)	
COMERCIAR (E)	13
CONDUСIR CARRO O CARRUAJE (D)	
CONSTRUCCIÓN (I)	
CORRER (R)	13
CULTURA LOCAL (I) (ZONA NATAL)	
CURAR (I)	
DETECTAR MENTIRAS (E)	16
DIAGNOSTICAR (I)	
DIPLOMACIA (E)	13
ESTRATEGIA (I)	
ETIQUETA (I)	10
FINGIR (E)	
HABLA DE GERMANÍA (I)	
IDIOMA NATAL (I)	10
IDIOMA (I)	
INTERPRETACIÓN (E)	
INTIMIDACIÓN. (F)	
JUEGOS DE AZAR (I)	
LATINES (I)	10
LEYES (I)	
LIDERAZGO (E)	
MAÑA (D)	11
MARINERÍA (D)	
MEDICINA (I)	
NADAR (F)	
NAVEGACIÓN (I)	
ORIENTACIÓN (I)	
RASTREAR (E)	
RATEAR (D)	
RECURSOS (I)	
SALTAR (F)	10
SEDUCCIÓN (E)	
SIGILO (D)	
SUPERVIVENCIA (I)	
TÁCTICA (I)	
TEOLOGÍA (I)	9
TREPAR (F)	
VETERINARIA (I)	
VENENOS (I)	
VOLUNTAD (E)	14

HAB. DE COMBATE	NIVEL
ARMAS DE ASTA (F)	
ARMAS CORTAS (D)	
ARMAS DE FUEGO (D)	14
ARMAS PESADAS (F)	
ARTILLERÍA (I)	
CAPA (D)	
ESGRIMA (D)	13
ESQUIVAR (R/2)	7
LANZAR CUCHILLO (D)	
PELEA (D)	12

EQUIPO	PESO (EN K)
Daga	0,3
Estoque	0,5
Papel y carboncillo	0,2
Pistola	1,5
Ropa elegante	0,5
Ropa normal	0,5
CARGA TOTAL	3,5
(nula)	

[illegible]

BOLSA
100 reales

ARMA	ATAQUE	PARADA	DAÑO	DIS.MÍN/MAX.
<i>Daga</i>	7	5	+0	-
<i>Estoque</i>	13	10	+1	-
<i>Pistola</i>	14	-	+2	20/65

SEMBLANZA DEL PERSONAJE

HAZAÑAS RECONOCIDAS

AMIGOS Y ENEMIGOS

FAVORES Y CONTACTOS

[illegible]

PATRONES Y CRIADOS

NOTAS

El jugador y el Narrador deberán determinar el Secreto de este PJ. De descubrirse, provocará rechazo.

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Nuño de Calatrava

PROFESIÓN

Aventurero



APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO

VENTAJAS

DESVENTAJAS

POSICIÓN SOCIAL

HONRA

MODALES

ROPA

ARMAS Y AFINES

TOTAL

-

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA	14		
ESPÍRITU	10		
FORTALEZA	10		
INGENIO	12		
REFLEJOS	13	VELOCIDAD	13
BRÍOS	12	PUNTOS DE DAÑO	(12)
BRÍOS ACTUALES			

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO	Normal
ESTATURA	1,65 m
PESO	50 k
NIVEL DE RIQUEZA	4 (medio)
POSICIÓN SOCIAL	4 (hidalgo)
HONRA	5 (intacta)
EDAD	25 años

VENTAJAS

Espadachín (3)
Iniciativa (3)

EFECTO/DESCRIPCIÓN

Puede recibir Clases de esgrima. +1 a la defensa (2º turno en adelante).
+1 a cualquier defensa. +1 a Reflejos.

DESVENTAJAS

Honor (-2)
Enemigos (-2)
Secreto (-2)

EFECTO/DESCRIPCIÓN

Véase manual...
Véanse notas.
Véanse notas.

MANIOBRA DE ESGRIMA

TIPO

NIVEL

EFECTO

A fondo	A. completo	-	1 ataque: -2 a la defensa del enemigo y un +1 al daño.
Estocada especial	A. normal	-	Aumenta dificultad para bajar defensa del enemigo (2/1).

TIRADA

LOCALIZACIÓN

PROTECCIÓN

ARMADURA

6

CABEZA

1

Sombrero

5, 4 o 3

TRONCO

3

Camisa acolchada (1) y colete de cuero (2)

2

BRAZOS

1

Guantes de cuero

1

PIERNAS

1

Botas

HABILIDADES	NIVEL	HAB. DE COMBATE	NIVEL	ARMA	ATAQUE	PARADA	DAÑO	DISMÍN/MÁX.
ABRIR CERRADURAS (D)		ARMAS DE ASTA (F)		<i>Ropera</i>	13	9	+3	-
ARTE (E)		ARMAS CORTAS (D)		<i>Cuchilla de matarife</i>	9	-	+1	-
ARTESANÍA (I)		ARMAS DE FUEGO (D)	14	<i>Pistola</i>	14	-	+0	20/65
BOTICA (I)		ARMAS PESADAS (F)						
CABALGAR (D)	15	ARTILLERÍA (I)						
CALLEJE (E)		CAPA (D)						
CHARLATANERÍA (E)		ESGRIMA (D)	13					
CIRUGÍA (I)		ESQUIVAR (R/2)	7					
COMERCIAR (E)		LANZAR CUCHILLO (D)						
CONducir CARRO O CARRUAJE (D)		PELEA (D)	14					
CONSTRUCCIÓN (I)								
CORRER (R)	13							
CULTURA LOCAL (I) (ZONA NATAL)		EQUIPO	PESO (EN K)	SEMBLANZA DEL PERSONAJE				
		<i>Ropa normal</i>	0,5	HAZAÑAS RECONOCIDAS				
		<i>Ropa elegante</i>	0,5					
		<i>Sombrero</i>	-					
		<i>Gamisa acolchada</i>	2					
		<i>Colete de cuero</i>	3					
		<i>Guantes de cuero</i>	0,5					
		<i>Botas</i>	2					
		<i>Ropera</i>	0,75					
		<i>Cuchilla de matarife</i>	0,25					
		<i>Pistola</i>	1,5					
CURAR (I)	12			AMIGOS Y ENEMIGOS				
DETECTAR MENTIRAS (E)								
DIAGNOSTICAR (I)								
DIPLOMACIA (E)								
ESTRATEGIA (I)								
ETIQUETA (I)								
FINGIR (E)								
HABLA DE GERMANÍA (I)								
IDIOMA NATAL (I)	12							
IDIOMA (I)								
				FAVORES Y CONTACTOS				
INTERPRETACIÓN (E)								
INTIMIDACIÓN. (F)								
JUEGOS DE AZAR (I)	11							
LATINES (I)								
LEYES (I)								
LIDERAZGO (E)								
MAÑA (D)								
MARINERÍA (D)								
MEDICINA (I)								
NADAR (F)		CARGA TOTAL	11	CARGOS				
NAVEGACIÓN (I)		(ligera, -1 a movimientos)						
ORIENTACIÓN (I)								
RASTREAR (E)								
RATEAR (D)								
RECURSOS (I)	12							
SALTAR (F)	10							
SEDUCCIÓN (E)								
SIGILO (D)	16							
SUPERVIVENCIA (I)								
TÁCTICA (I)		GASTOS Y RENTAS		PATRONES Y CRIADOS				
TEOLOGÍA (I)								
TREPAR (F)								
VETERINARIA (I)								
VENENOS (I)								
VOLUNTAD (E)	10							
		BOLSA		NOTAS <i>Secreto: en realidad Nuño es una mujer (doña Luisa de Expósito). De descubrirse, provocará rechazo y, probablemente, la pérdida de su Honra (que en verdad es 1). El Narrador y el jugador deberán determinar quién es el Enemigo de Nuño/Luiza.</i>				
		39 reales						

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pedro Cifuentes Saldaña

PROFESIÓN

Bandolero

APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO +1

VENTAJAS

DESVENTAJAS -1

POSICIÓN SOCIAL -1

HONRA

MODALES +1

ROPA

ARMAS Y AFINES

TOTAL -1 Madrid
+1 entre delincuentes

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA	10	
ESPÍRITU	13	
FORTALEZA	14	
INGENIO	9	
REFLEJOS	13	VELOCIDAD 13
BRÍOS	14	PUNTOS DE DAÑO (14)
BRÍOS ACTUALES		

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO	<i>Atractivo</i>
ESTATURA	<i>1,80 m</i>
PESO	<i>80 kg</i>
NIVEL DE RIQUEZA	<i>4 (medio)</i>
POSICIÓN SOCIAL	<i>2 (campesino)</i>
HONRA	-
EDAD	<i>23 años</i>

VENTAJAS

*Agilidad (2)**Iniciativa (3)**Belleza (1)*

EFECTO/DESCRIPCIÓN

*+3 escapar. +1 a Reflejos.**+1 a cualquier defensa. +1 a Reflejos.**Atractivo: +1 a la apariencia.*

DESVENTAJAS

*Mala reputación (-2)**Sanguinario (-2)**Villano (-2)*

EFECTO/DESCRIPCIÓN

*-1 a la Apariencia en Madrid.**¡Sin cuartel!**Campesino (posición social 2, sin Honra).*

MANIOBRA DE ESGRIMA

TIPO

NIVEL

EFECTO

TIRADA

LOCALIZACIÓN

PROTECCIÓN

ARMADURA

6

CABEZA

1

Sombrero

5, 4 o 3

TRONCO

4

Coselete

2

BRAZOS

1

PIERNAS

HABILIDADES	NIVEL	HAB. DE COMBATE	NIVEL	ARMA	ATAQUE	PARADA	DAÑO	DIS.MÍN/MÁX.
ABRIR CERRADURAS (D)		ARMAS DE ASTA (F)		<i>Espada</i>	17	10	+4	-
ARTE (E)		ARMAS CORTAS (D)		<i>Pistola</i>	15	-	+2	20/65
ARTESANÍA (I)		ARMAS DE FUEGO (D)	15					
BOTICA (I)		ARMAS PESADAS (F)	17					
CABALGAR (D)		ARTILLERÍA (I)						
CALLEJE (E)	12	CAPA (D)						
CHARLATANERÍA (E)		ESGRIMA (D)						
CIRUGÍA (I)		ESQUIVAR (R/2)	7					
COMERCIAR (E)		LANZAR CUCHILLO (D)						
CONducir CARRO O CARRUAJE (D)		PELEA (D)	10					
CONSTRUCCIÓN (I)								
CORRER (R)	13							
CULTURA LOCAL (I)		EQUIPO	PESO (EN K)	SEMBLANZA DEL PERSONAJE				
(ZONA NATAL)	8	<i>Ropa normal</i>	0,5					
		<i>Goselete</i>	17,6					
CURAR (I)	12	<i>Espada</i>	2,5					
DETECTAR MENTIRAS (E)		<i>Pistola</i>	1,5					
DIAGNOSTICAR (I)				HAZAÑAS RECONOCIDAS				
DIPLOMACIA (E)								
ESTRATEGIA (I)								
ETIQUETA (I)								
FINGIR (E)				AMIGOS Y ENEMIGOS				
HABLA DE GERMANÍA (I)	8							
IDIOMA NATAL (I)	9							
IDIOMA (I)								
				FAVORES Y CONTACTOS				
INTERPRETACIÓN (E)								
INTIMIDACIÓN. (F)	14							
JUEGOS DE AZAR (I)								
LATINES (I)				CARGOS				
LEYES (I)								
LIDERAZGO (E)								
MAÑA (D)								
MARINERÍA (D)				PATRONES Y CRIADOS				
MEDICINA (I)								
NADAR (F)		CARGA TOTAL	22,1					
NAVEGACIÓN (I)		(ligera, -1 a movimientos)						
ORIENTACIÓN (I)	8			NOTAS				
RASTREAR (E)	14							
RATEAR (D)		GASTOS Y RENTAS						
RECURSOS (I)								
SALTAR (F)	14							
SEDUCCIÓN (E)								
SIGILO (D)	10							
SUPERVIVENCIA (I)	9	BOLSA	50 reales					
TÁCTICA (I)								
TEOLOGÍA (I)								
TREPAR (F)								
VETERINARIA (I)								
VENENOS (I)								
VOLUNTAD (E)	13							

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Valentín de Abarrategui

PROFESIÓN

Clérigo



APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO

VENTAJAS +2/+5

DESVENTAJAS

POSICIÓN SOCIAL

HONRA

MODALES +1

ROPA

ARMAS Y AFINES

TOTAL -3

+6 entre católicos

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA	10		
ESPÍRITU	13		
FORTALEZA	10		
INGENIO	13		
REFLEJOS	11	VELOCIDAD	11
BRÍOS	12	PUNTOS DE DAÑO	(12)
BRÍOS ACTUALES			

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO	Corriente
ESTATURA	1,75 m
PESO	80 k
NIVEL DE RIQUEZA	4 (medio)
POSICIÓN SOCIAL	4 (hidalgo)
HONRA	5 (intacta)
EDAD	25 años

VENTAJAS

Carisma (2)

Letrado (2)

Sacerdocio (2)

EFECTO/DESCRIPCIÓN

+2 a la Apariencia.

Lee y escribe en los idiomas que sepa hablar. Nivel por defecto en habs. escolásticas.

Derecho de asilo. +3 a la Apariencia entre los fieles.

DESVENTAJAS

Honor (2)

Pecadillos

(glotonería) (-1)

Protegidos (3)

EFECTO/DESCRIPCIÓN

Véase manual...

No puede resistirse a una comida o bebida (tirada de Voluntad).

Sus sobrinos, ahora huérfanos. Véanse notas y manual.

MANIOBRA DE ESGRIMA

TIPO

NIVEL

EFECTO

TIRADA

LOCALIZACIÓN

PROTECCIÓN

ARMADURA

6

CABEZA

5, 4 o 3

TRONCO

2

BRAZOS

1

PIERNAS

HABILIDADES	NIVEL	HAB. DE COMBATE	NIVEL	ARMA	ATAQUE	PARADA	DAÑO	DIS.MÍN/MAX.
ABRIR CERRADURAS (D)		ARMAS DE ASTA (F)		<i>Pistola</i>	15	-	+2	20/65
ARTE (E)		ARMAS CORTAS (D)		<i>Pistola de silla</i>	15	+3	30	75
ARTESANÍA (I)		ARMAS DE FUEGO (D)	15	<i>Ropera</i>				
BOTICA (I)		ARMAS PESADAS (F)						
CABALGAR (D)		ARTILLERÍA (I)						
CALLEJE (E)		CAPA (D)						
CHARLATANERÍA (E)	12	ESGRIMA (D)						
CIRUGÍA (I)		ESQUIVAR (R/2)	6					
COMERCIAR (E)		LANZAR CUCHILLO (D)						
CONducIR CARRO O CARRUAJE (D)		PELEA (D)	10					
CONSTRUCCIÓN (I)								
CORRER (R)	11							
CULTURA LOCAL (I) (ZONA NATAL)	12	EQUIPO	PESO (EN K)	SEMBLANZA DEL PERSONAJE				
CURAR (I)	14	<i>Crucifijo</i>	-					
DETECTAR MENTIRAS (E)	15	<i>Ropera</i>	0,75					
DIAGNOSTICAR (I)		<i>Pistola de silla</i>	2,5					
DIPLOMACIA (E)	12	<i>2 Pistolas</i>	3					
ESTRATEGIA (I)		<i>Ropa normal</i>	0,5					
ETIQUETA (I)		<i>Rosario</i>	-	HAZAÑAS RECONOCIDAS				
FINGIR (E)								
HABLA DE GERMANÍA (I)								
IDIOMA NATAL (I)	13							
IDIOMA (I) <i>Latín</i>	12							
INTERPRETACIÓN (E)				AMIGOS Y ENEMIGOS				
INTIMIDACIÓN. (F)								
JUEGOS DE AZAR (I)								
LATINES (I)	14							
LEYES (I)								
LIDERAZGO (E)				FAVORES Y CONTACTOS				
MAÑA (D)								
MARINERÍA (D)								
MEDICINA (I)								
NADAR (F)								
NAVEGACIÓN (I)				CARGOS				
ORIENTACIÓN (I)	8							
RASTRAR (E)	14							
RATEAR (D)								
RECURSOS (I)								
SALTAR (F)	10			PATRONES Y CRIADOS				
SEDUCCIÓN (E)								
SIGILO (D)								
SUPERVIVENCIA (I)								
TÁCTICA (I)								
TEOLOGÍA (I)	10/8/6			NOTAS				
TREPAR (F)								
VETERINARIA (I)								
VENENOS (I)								
VOLUNTAD (E)	13							

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Maese Banderas

PROFESIÓN

Cómico

APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO +2/+4

VENTAJAS

DESVENTAJAS

POSICIÓN SOCIAL -1

HONRA

MODALES

ROPA

ARMAS Y AFINES

TOTAL +1

+3 entre mujeres

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA	13		
ESPIRITU	14		
FORTALEZA	9		
INGENIO	10		
REFLEJOS	14	VELOCIDAD	14
BRÍOS	12	PUNTOS DE DAÑO	(12)
BRÍOS ACTUALES			

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO	<i>Guapo</i>
ESTATURA	<i>1,60 m</i>
PESO	<i>50 k</i>
NIVEL DE RIQUEZA	<i>4 (medio)</i>
POSICIÓN SOCIAL	<i>2 (extranjero)</i>
HONRA	<i>-</i>
EDAD	<i>22 años</i>

VENTAJAS

*Agilidad (2)**Belleza (3)*

EFECTO/DESCRIPCIÓN

*+3 a escapar. +1 a Reflejos.**Guapo. +2 a Apariencia entre hombres. +4 entre mujeres.*

DESVENTAJAS

*Secreto (-2)**Villano (-2)**Pecadillos**(glotonería) (-1)*

EFECTO/DESCRIPCIÓN

*¿Es un secreto, no? De descubrirse provocará rechazo.**Extranjero (posición social 2).**No puede resistirse a una comida o bebida (tirada de Voluntad).*

MANIOBRA DE ESGRIMA

TIPO

NIVEL

EFECTO

TIRADA

LOCALIZACIÓN

PROTECCIÓN

ARMADURA

6

CABEZA

5, 4 o 3

TRONCO

2

BRAZOS

1

PIERNAS

HABILIDADES	NIVEL	HAB. DE COMBATE	NIVEL	ARMA	ATAQUE	PARADA	DAÑO DIS.MÍN/MÁX.
ABRIR CERRADURAS (D)		ARMAS DE ASTA (F)		Cuchillo (<i>lanzado</i>)	16	-	+1 5
ARTE (E)		ARMAS CORTAS (D)	15	Daga	15	9	+1 -
ARTESANÍA (I)		ARMAS DE FUEGO (D)					
BOTICA (I)		ARMAS PESADAS (F)					
CABALGAR (D)		ARTILLERÍA (I)					
CALLEJEÓ (E)		CAPA (D)					
CHARLATANERÍA (E)	14	ESGRIMA (D)					
CIRUGÍA (I)		ESQUIVAR (R/2)	7				
COMERCIAL (E)		LANZAR CUCHILLO (D)	16				
CONducir CARRO		PELEA (D)	13				
O CARRUAJE (D)	12						
CoNSTRUCCIÓN (I)							
CORREr (R)	14						
CULTURA LOCAL (I)		EQUIPO	PESO (EN K)	SEMBLanza DEL PERSONAJE			
(ZoNA NATal)	12	3 cuchillos	1,5				
		Daga	0,3				
CUrar (I)	14	Ropa normal	0,5				
DETECTar MENTIRas (E)	15						
DIAGNoSTICar (I)							
DIPLoMACIA (E)	14						
ESTRaTegIA (I)							
ETIQUETA (I)							
FINGIr (E)	13			HAzaÑAs REcONOCIDAS			
HAbLA DE GERMANÍa (I)							
IDIoMA NATAl (I)	10						
IDIoMA (I)							
INTeRPReTaCIÓN (E)	15						
INtIMIDACIÓN. (F)							
JUEGOS DE AZAr (I)							
LATINES (I)							
LEYEs (I)							
LIDEraZGo (E)							
MañA (D)	14						
MARINERÍA (D)							
MEDicINA (I)							
NAdAR (F)		CARGA TOTAL	2,3	CARGOS			
NAVegaCIÓN (I)		(mula)					
ORIEnTaCIÓN (I)	8						
RASTRear (E)	14						
RAtEAR (D)							
RECURSOS (I)	12	GASTOS Y RENTAS		PATRONES Y CRIADOS			
SALTAR (F)	9						
SEDUCCIÓN (E)	13						
SIGILO (D)							
SUPervIVENCIA (I)		BOLSA		NOTAS			
TáCTICA (I)		124 reales		El jugador y el Narrador deberán determinar el Secreto de este PJ. De descubrirse, provocará rechazo.			
TeoLOGíA (I)							
TREPAr (F)							
VETERINARIA (I)							
VENENOs (I)							
vOLUNTad (E)	14						

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Diego de Mendoza

PROFESIÓN

Cortesano

APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO +1

VENTAJAS

DESVENTAJAS +2

POSICIÓN SOCIAL

HONRA

MODALES +1

ROPA +1

ARMAS Y AFINES

TOTAL +5

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA	13		
ESPIRITU	13		
FORTALEZA	9		
INGENIO	11		
REFLEJOS	13	VELOCIDAD	13
BRIOS	11	PUNTOS DE DAÑO	(11)
BRIOS ACTUALES			

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO	<i>Atractivo</i>
ESTATURA	<i>1,65 m</i>
PESO	<i>55 k</i>
NIVEL DE RIQUEZA	<i>4 (medio)</i>
POSICIÓN SOCIAL	<i>6 (caballero de Santiago)</i>
HONRA	<i>5 (intacta)</i>
EDAD	<i>27 años</i>

VENTAJAS

*Belleza (1)**Espadachín (3)**Nobleza (2)*

EFECTO/DESCRIPCIÓN

*Atractivo. +1 a la Apariencia.**Puede recibir Glases de esgrima. +1 a la defensa (2º turno en adelante).**Posición social 6. Caballero de la Orden de Santiago.*

DESVENTAJAS

*Lealtad (-3)**Pecadillos**(lujuria) (-3)*

EFECTO/DESCRIPCIÓN

*Incondicional del conde-duque de Olivares.**No puede resistirse a una mujer guapa.*

MANIOBRA DE ESGRIMA

TIPO

NIVEL

EFECTO

*Ataque rápido**A. completo*

-

*1 ataque con +5 a Velocidad.**Entrada**A. normal*

-

*-1 a defensa enemigo/-1 a ataque propio. Combate cerrado.**Respuesta**Parada*

-

Convierte una parada en un ataque (véase maniobra).

TIRADA

LOCALIZACIÓN

PROTECCIÓN

ARMADURA

6

CABEZA

5, 4 o 3

TRONCO

2

BRAZOS

1

PIERNAS

HABILIDADES	NIVEL	HAB. DE COMBATE	NIVEL	ARMA	ATAQUE	PARADA	DAÑO	DIS.MÍN/MÁX.
ABRIR CERRADURAS (D)		ARMAS DE ASTA (F)		<i>Pistola</i>	14	-	+2	20/65
ARTE (E)		ARMAS CORTAS (D)		<i>Ropera</i>	14+1	11	+3	-
ARTESANÍA (I)		ARMAS DE FUEGO (D)	14					
BOTICA (I)		ARMAS PESADAS (F)						
CABALGAR (D)	13	ARTILLERÍA (I)						
CALLEJE (E)		CAPA (D)						
CHARLATANERÍA (E)	12	ESGRIMA (D)	14					
CIRUGÍA (I)		ESQUIVAR (R/2)	7					
COMERCIAR (E)		LANZAR CUCHILLO (D)						
CONDUCCIR CARRO O CARRUAJE (D)		PELEA (D)	13					
CONSTRUCCIÓN (I)								
CORRER (R)	13							
CULTURA LOCAL (I) (ZONA NATAL)		EQUIPO	PESO (EN K)	SEMBLANZA DEL PERSONAJE				
		<i>Pistola</i>	1,5					
		<i>Ropa elegante</i>	0,5					
		<i>Ropera personal</i>	0,75					
CURAR (I)				HAZAÑAS RECONOCIDAS				
DETECTAR MENTIRAS (E)	13							
DIAGNOSTICAR (I)								
DIPLOMACIA (E)	13							
ESTRATEGIA (I)								
ETIQUETA (I)	12							
FINGIR (E)								
HABLA DE GERMANÍA (I)								
IDIOMA NATAL (I)	11							
IDIOMA (I)								
				AMIGOS Y ENEMIGOS				
INTERPRETACIÓN (E)				FAVORES Y CONTACTOS				
INTIMIDACIÓN. (F)								
JUEGOS DE AZAR (I)								
LATINES (I)								
LEYES (I)								
LIDERAZGO (E)				CARGOS				
MAÑA (D)								
MARINERÍA (D)								
MEDICINA (I)								
NADAR (F)								
NAVEGACIÓN (I)				PATRONES Y CRIADOS				
ORIENTACIÓN (I)								
RASTREAR (E)								
RATEAR (D)								
RECURSOS (I)								
SALTAR (F)	9			NOTAS				
SEDUCCIÓN (E)	15							
SIGILO (D)	12							
SUPERVIVENCIA (I)								
TÁCTICA (I)								
TEOLOGÍA (I)				Es de todos conocida su lealtad inquebrantable al conde-duque de Olivares, ello le proporciona un +2 a la Apariencia tanto entre amigos como enemigos.				
TREPAR (F)								
VETERINARIA (I)								
VENENOS (I)	10							
VOLUNTAD (E)	13							

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Inés Chacón

PROFESIÓN

Dueña



APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO

VENTAJAS

DESVENTAJAS

POSICIÓN SOCIAL

HONRA

MODALES +1

ROPA +1

ARMAS Y AFINES

TOTAL +2

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA	9		
ESPÍRITU	14		
FORTALEZA	10		
INGENIO	13		
REFLEJOS	11	VELOCIDAD	11
BRÍOS	12	PUNTOS DE DAÑO	(12)
BRÍOS ACTUALES			

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO	Corriente
ESTATURA	1,60 m
PESO	60 k
NIVEL DE RIQUEZA	4 (medio)
POSICIÓN SOCIAL	4 (doña)
HONRA	1 (intacta, mujer)
EDAD	27 años

VENTAJAS

Intuitivo (3)

EFECTO/DESCRIPCIÓN

Tirada oculta para ver la "verdad". +3 contra Apariencia.

DESVENTAJAS

Lealtad (-2)

Sinceridad (-1)

EFECTO/DESCRIPCIÓN

Leal a María de Contino.

Tirada de Voluntad para callar. -5 si intenta mentir.

MANIOBRA DE ESGRIMA

TIPO

NIVEL

EFECTO

TIRADÁ

LOCALIZACIÓN

PROTECCIÓN

ARMADURA

6

CABEZA

5, 4 o 3

TRONCO

2

BRAZOS

1

PIERNAS

© 2002 DEVIR IBERIA S. L. SE AUTORIZA A FOTOCOPIAR ESTA HOJA PARA SU USO PERSONAL.

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Alonso Montoya y Garzón

PROFESIÓN

Inquisidor



APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO

VENTAJAS +3

DESVENTAJAS

POSICIÓN SOCIAL

HONRA

MODALES +1

ROPA

ARMAS Y AFINES

TOTAL +1

+4 entre católicos

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA	9		
ESPÍRITU	13		
FORTALEZA	11		
INGENIO	13		
REFLEJOS	11	VELOCIDAD	11
BRÍOS	12	PUNTOS DE DAÑO	(12)
BRÍOS ACTUALES			

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO	Corriente
ESTATURA	1,75 m
PESO	80 kg
NIVEL DE RIQUEZA	4 (medio)
POSICIÓN SOCIAL	4 (hidalgo)
HONRA	5 (intacta)
EDAD	32 años

VENTAJAS

Cargo (2)

Letrado (2)

Sacerdocio (2)

EFECTO/DESCRIPCIÓN

Secretario de calificador de la Inquisición.

Lee y escribe idiomas que sepa hablar. Nivel por defecto en hab. escolásticas.

Derecho de asilo. +3 a la Apariencia entre los fieles.

DESVENTAJAS

Impulsivo (-2)

Intolerante (-2)

Sanguinario (-2)

EFECTO/DESCRIPCIÓN

Actúa sin pensar. Tirada de Voluntad si intenta refrenarse.

Aversión a todos los que no sean españoles y católicos.

¡Sin cuartell!

MANIOBRA DE ESGRIMA

TIPO

NIVEL

EFECTO

TIRADA

LOCALIZACIÓN

PROTECCIÓN

ARMADURA

6

CABEZA

5, 4 o 3

TRONCO

2

BRAZOS

1

PIERNAS

HABILIDADES		NIVEL	HAB. DE COMBATE		NIVEL	ARMA	ATAQUE	PARADA	DAÑO DIS.MÍN/MÁX.
ABRIR CERRADURAS (D)			ARMAS DE ASTA (F)			<i>Pistolete</i>	14	-	- 5/15
ARTE (E)			ARMAS CORTAS (D)						
ARTESANÍA (I)			ARMAS DE FUEGO (D)		14				
BOTICA (I)			ARMAS PESADAS (F)						
CABALGAR (D)			ARTILLERÍA (I)						
CALLEJE (E)			CAPA (D)						
CHARLATANERÍA (E)			ESGRIMA (D)						
CIRUGÍA (I)			ESQUIVAR (R/2)		6				
COMERCIAR (E)			LANZAR CUCHILLO (D)						
CONducIR CARRO O CARRUAJE (D)			PELEA (D)		9				
CONSTRUCCIÓN (I)									
CORRER (R)									
CULTURA LOCAL (I) (ZONA NATAL)									
CURAR (I)									
DETECTAR MENTIRAS (E)									
DIAGNOSTICAR (I)									
DIPLOMACIA (E)									
ESTRATEGIA (I)									
ETIQUETA (I)									
FINGIR (E)									
HABLA DE GERMANÍA (I)									
IDIOMA NATAL (I)									
IDIOMA (I) <i>latín</i>									
INTERPRETACIÓN (E)									
INTIMIDACIÓN. (F)									
JUEGOS DE AZAR (I)									
LATINES (I)									
LEYES (I)									
LIDERAZGO (E)									
MAÑA (D)									
MARINERÍA (D)									
MEDICINA (I)									
NADAR (F)									
NAVEGACIÓN (I)									
ORIENTACIÓN (I)									
RASTREAR (E)									
RATEAR (D)									
RECURSOS (I)									
SALTAR (F)									
SEDUCCIÓN (E)									
SIGILO (D)									
SUPERVIVENCIA (I)									
TÁCTICA (I)									
TEOLOGÍA (I)									
TREPAR (F)									
VETERINARIA (I)									
VENENOS (I)									
VOLUNTAD (E)									

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Gregorio Sánchez Bernejo

PROFESIÓN

Médico



APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO

VENTAJAS

DESVENTAJAS

POSICIÓN SOCIAL

HONRA

MODALES

ROPA +1

ARMAS Y AFINES

TOTAL +1

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA	11		
ESPIRITU	12		
FORTALEZA	11		
INGENIO	14		
REFLEJOS	11	VELOCIDAD	11
BRÍOS	11	PUNTOS DE DAÑO	(11)
BRÍOS ACTUALES			

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO	<i>Corriente</i>
ESTATURA	<i>1,60 m</i>
PESO	<i>70 k</i>
NIVEL DE RIQUEZA	<i>4 (medio)</i>
POSICIÓN SOCIAL	<i>4 (hidalgo)</i>
HONRA	<i>5 (intacta)</i>
EDAD	<i>44 años</i>

VENTAJAS

EFECTO/DESCRIPCIÓN

<i>Habilidad extra (2)</i>	<i>Armas de fuego CD+1.</i>
<i>Letrado (2)</i>	<i>Lee y escribe idiomas que sepa hablar. Nivel por defecto en habs. escolásticas.</i>
<i>Salud de hierro (2)</i>	<i>Resistencia natural a enfermedades. Se recupera con rapidez.</i>

DESVENTAJAS

EFECTO/DESCRIPCIÓN

<i>Secreto (-6)</i>	<i>Es un secreto... Si me descubren, me matan.</i>
---------------------	--

MANIOBRA DE ESGRIMA

TIPO

NIVEL

EFECTO

TIRADA

LOCALIZACIÓN

PROTECCIÓN

ARMADURA

6	CABEZA
5, 4 o 3	TRONCO
2	BRAZOS
1	PIERNAS

BOLSA
90 reales

NOTAS

El jugador debe decidir cuál es el secreto del personaje. De conocerse, supondrá la muerte a Gregorio (véase el manual).

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Néstor Romerales

PROFESIÓN

Pícaro



APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO

VENTAJAS +1

DESVENTAJAS

POSICIÓN SOCIAL -1

HONRA

MODALES +1

ROPA

ARMAS Y AFINES -1

TOTAL -1

0 entre criminales

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA	13		
ESPÍRITU	10		
FORTALEZA	13		
INGENIO	10		
REFLEJOS	13	VELOCIDAD	13
BRÍOS	12	PUNTOS DE DAÑO	(12)
BRÍOS ACTUALES			

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO	Corriente
ESTATURA	1,80 m
PESO	80 kg
NIVEL DE RIQUEZA	2 (pobre)
POSICIÓN SOCIAL	1 (criminal)
HONRA	¿lo cual?
EDAD	30 años

VENTAJAS

Agilidad (2)

Carisma (1)

Iniciativa (3)

EFECTO/DESCRIPCIÓN

+3 a escapar. +1 a Reflejos.

+1 a la Apariencia.

+1 a cualquier defensa. +1 a Reflejos.

DESVENTAJAS

Pobreza (-3)

Villano (-3)

EFECTO/DESCRIPCIÓN

Pobre (nivel de riqueza 2).

Criminal (posición social 1, sin honra).

MANIOBRA DE ESGRIMA

TIPO

NIVEL

EFECTO

TIRADA

LOCALIZACIÓN

PROTECCIÓN

ARMADURA

6

CABEZA

1

Sombrero

5, 4 o 3

TRONCO

2

Colete de cuero

2

BRAZOS

1

PIERNAS

HABILIDADES	NIVEL	HAB. DE COMBATE	NIVEL	ARMA	ATAQUE	PARADA	DAÑO	DIS.MÍN/MÁX.
ABRIR CERRADURAS (D)	15	ARMAS DE ASTA (F)		<i>Espada corta</i>	16	12	+3	-
ARTE (E)		ARMAS CORTAS (D)	16					
ARTESANÍA (I)		ARMAS DE FUEGO (D)						
BOTICA (I)		ARMAS PESADAS (F)						
CABALGAR (D)		ARTILLERÍA (I)						
CALLEJE (E)	10	CAPA (D)						
CHARLATANERÍA (E)	9	ESGRIMA (D)						
CIRUGÍA (I)		ESQUIVAR (R/2)	7					
COMERCIAR (E)		LANZAR CUCHILLO (D)						
CONDUCCIR CARRO O CARRUAJE (D)		PELEA (D)	13					
CONSTRUCCIÓN (I)								
CORRER (R)	13							
CULTURA LOCAL (I) (ZONA NATAL)		EQUIPO	PESO (EN K)	SEMBLANZA DEL PERSONAJE				
CURAR (I)		<i>Ropa normal</i>	0,5					
DETECTAR MENTIRAS (E)		<i>Colete de cuero</i>	3					
DIAGNOSTICAR (I)		<i>Sombrero</i>	-					
DIPLOMACIA (E)		<i>Espada corta</i>	1					
ESTRATEGIA (I)				HAZAÑAS RECONOCIDAS				
ETIQUETA (I)								
FINGIR (E)	11							
HABLA DE GERMANÍA (I)	9							
IDIOMA NATAL (I)	10			AMIGOS Y ENEMIGOS				
IDIOMA (I)								
INTERPRETACIÓN (E)				FAVORES Y CONTACTOS				
INTIMIDACIÓN. (F)								
JUEGOS DE AZAR (I)	11							
LATINES (I)								
LEYES (I)				CARGOS				
LIDERAZGO (E)								
MAÑA (D)								
MARINERÍA (D)								
MEDICINA (I)				PATRONES Y CRIADOS				
NADAR (F)								
NAVEGACIÓN (I)								
ORIENTACIÓN (I)								
RASTREAR (E)				NOTAS				
RATEAR (D)	13							
RECURSOS (I)	9							
SALTAR (F)	13							
SEDUCCIÓN (E)								
SIGILO (D)	12							
SUPERVIVENCIA (I)								
TÁCTICA (I)								
TEOLOGÍA (I)								
TREPAR (F)								
VETERINARIA (I)								
VENENOS (I)								
VOLUNTAD (E)	10							

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Lope de Mendoza

PROFESIÓN

Soldado



APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO

VENTAJAS +2

DESVENTAJAS

POSICIÓN SOCIAL

HONRA

MODALES

ROPA

ARMAS Y AFINES

TOTAL +2

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA	14		
ESPIRITU	12		
FORTALEZA	11		
INGENIO	11		
REFLEJOS	13	VELOCIDAD	13
BRÍOS	11	PUNTOS DE DAÑO	(11)
BRÍOS ACTUALES			

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO	Corriente
ESTATURA	1,75 m
PESO	70 kg
NIVEL DE RIQUEZA	3 (modesto)
POSICIÓN SOCIAL	4 (hidalgo)
HONRA	5 (intacta)
EDAD	28 años

VENTAJAS

EFECTO/DESCRIPCIÓN

Carisma (2)	+2 a la Apariencia.
Clases de esgrima (1)	Puede comprar maniobras.
Espadachín (3)	Puede recibir Clases de esgrima. +1 a la defensa (2º turno en adelante).

DESVENTAJAS

EFECTO/DESCRIPCIÓN

Enemigo (-2)	Un espadachín me la tiene jurada.
Honor (-2)	Ver manual...
Pobreza (-2)	Nivel de riqueza 3.

MANIOBRA DE ESGRIMA

TIPO

NIVEL

EFECTO

A fondo	A. completo	-	1 ataque: -2 a la defensa del enemigo y un +1 al daño.
Ataque rápido	A. completo	-	1 ataque con +5 a Velocidad.
Incremento de daño	Entrenamiento	1	+1 al daño con la ropera.

TIRADA

LOCALIZACIÓN

PROTECCIÓN

ARMADURA

6	CABEZA	1	Sombrero
5, 4 o 3	TRONCO	2	Colete de cuero
2	BRAZOS		
1	PIERNAS		

HABILIDADES	NIVEL
ABRIR CERRADURAS (D)	14
ARTE (E)	
ARTESANÍA (I)	
BOTICA (I)	
CABALGAR (D)	14
CALLEJE (E)	
CHARLATANERÍA (E)	
CIRUGÍA (I)	
COMERCIAR (E)	
CONducIR CARRO	
O CARRUAJE (D)	
CONSTRUCCIÓN (I)	
CORRER (R)	13
CULTURA LOCAL (I)	
(ZONA NATAL)	
CURAR (I)	10
DETECTAR MENTIRAS (E)	
DIAGNOSTICAR (I)	
DIPLOMACIA (E)	
ESTRATEGIA (I)	
ETIQUETA (I)	
FINGIR (E)	
HABLA DE ALEMANIA (I)	
IDIOMA NATAL (I)	11
IDIOMA (I)	
<i>italiano</i>	10
INTERPRETACIÓN (E)	
INTIMIDACIÓN. (F)	
JUEGOS DE AZAR (I)	
LATINES (I)	
LEYES (I)	
LIDERAZGO (E)	12
MAÑA (D)	13
MARINERÍA (D)	
MEDICINA (I)	
NADAR (F)	
NAVEGACIÓN (I)	
ORIENTACIÓN (I)	
RASTREAR (E)	
RATEAR (D)	
RECURSOS (I)	
SALTAR (F)	11
SEDUCCIÓN (E)	
SIGILO (D)	15
SUPERVIVENCIA (I)	
TÁCTICA (I)	10
TEOLOGÍA (I)	
TREPAR (F)	
VETERINARIA (I)	
VENENOS (I)	
VOLUNTAD (E)	11

HAB. DE COMBATE	NIVEL
ARMAS DE ASTA (F)	
ARMAS CORTAS (D)	
ARMAS DE FUEGO (D)	
ARMAS PESADAS (F)	
ARTILLERÍA (I)	
CAPA (D)	
ESGRIMA (D)	16
ESQUIVAR (R/2)	7
LANZAR CUCHILLO (D)	
PELEA (D)	14

EQUIPO	PESO (EN K)
Colete de cuero	3
Daga	0,3
Ropa normal	0,5
Ropera	0,75
Sombrero	-
CARGA TOTAL	4,55
(nula)	

[illegible]

BOLSA
45 reales

ARMA	ATAQUE	PARADA	DAÑO	DIS.MÍN./MÁX.
Daga	9	7	+2	-
Ropera	16	12	+4	-

SEMBLANZA DEL PERSONAJE

HAZAÑAS RECONOCIDAS

AMIGOS Y ENEMIGOS

FAVORES Y CONTACTOS

[illegible]

PATRONES Y CRIADOS

NOTAS

Tapada



APARIENCIA	MODIFICADOR
ASPECTO FÍSICO	+2/+6
VENTAJAS	+1
DESVENTAJAS	
POSICIÓN SOCIAL	
HONRA	
MODALES	+1
ROPA	+1
ARMAS Y AFINES	
TOTAL	+5
	+9 entre hombres

DESTREZA	11		
ESPÍRITU	14		
FORTALEZA	9		
INGENIO	12		
REFLEJOS	12	VELOCIDAD	12
BRÍOS	12	PUNTOS DE DAÑO	(12)
BRÍOS ACTUALES			

ASPECTO FÍSICO	Muy guapa
ESTATURA	1,60 m
PESO	45 k
NIVEL DE RIQUEZA	4 (medio)
POSICIÓN SOCIAL	4 (doña)
HONRA	1 (intacta, mujer)
EDAD	22 años

+2 a la Apariencia entre mujeres/+6 entre hombres.
+1 a la Apariencia.

Leal al rey.
Es un secreto, ¿no?

6	CABEZA
5, 4 O 3	TRONCO
2	BRAZOS
1	PIERNAS

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pedro Briones

PROFESIÓN

Valentón



CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA	14		
ESPIRITU	12		
FORTALEZA	11		
INGENIO	9		
REFLEJOS	13	VELOCIDAD	13
BRÍOS	12	PUNTOS DE DAÑO	(12)
BRÍOS ACTUALES			

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO	<i>Feo</i>
ESTATURA	<i>1,80 m</i>
PESO	<i>80 kg</i>
NIVEL DE RIQUEZA	<i>4 (medio)</i>
POSICIÓN SOCIAL	<i>2 (campesino)</i>
HONRA	<i>-</i>
EDAD	<i>28 años</i>

APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO	-2
VENTAJAS	
DESVENTAJAS	
POSICIÓN SOCIAL	-1
HONRA	
MODALES	+1
ROPA	
ARMAS Y AFINES	-1
TOTAL	-4
<i>-3 (entre delincuentes)</i>	

VENTAJAS

Espadachín (3)
Iniciativa (3)

EFEECTO/DESCRIPCIÓN

*Puede recibir Clases de esgrima. +1 a la defensa (2º turno en adelante).
+1 a cualquier defensa. +1 a Reflejos.*

DESVENTAJAS

Fealdad (-2)
Sanguinario (-2)
Villano (-2)

EFEECTO/DESCRIPCIÓN

-2 a la Apariencia.
¡Sin cuartell!
Campesino (posición social 2, sin Honra)

MANIOBRA DE ESGRIMA

TIPO

NIVEL

EFEECTO

<i>Entrenamiento de la mano torpe</i>	<i>Entrenamiento</i>	<i>3</i>	<i>Sin penalización en mano torpe.</i>
<i>Esgrima con espada y daga</i>	<i>Entrenamiento</i>	<i>3</i>	<i>Parada o ataque adicional con daga.</i>

TIRADA

LOCALIZACIÓN

PROTECCIÓN

ARMADURA

6	CABEZA	1	<i>Sombrero</i>
5, 4 o 3	TRONCO	3	<i>Camisa acolchada (1) y Colete de cuero (2)</i>
2	BRAZOS	1	<i>Guantes de cuero</i>
1	PIERNAS	1	<i>Botas</i>

HAB. DE COMBATE	NIVEL
ARMAS DE ASTA (F)	
ARMAS CORTAS (D)	15
ARMAS DE FUEGO (D)	
ARMAS PESADAS (F)	
ARTILLERÍA (I)	
CAPA (D)	
ESGRIMA (D)	16
ESQUIVAR (R/2)	7
LANZAR CUCHILLO (D)	
PELEA (D)	14

EQUIPO	PESO (EN K)
Botas	2
Camisa acolchada	2
Colete de cuero	3
Dados	-
Daga de guardamano	0,5
Guantes de cuero	0,75
Ropa normal	0,5
Ropera mata amigos	1,25
Sombrero	-
CARGA TOTAL	10
(nula)	

[illegible]

BOLSA

46 reales

ARMA	ATAQUE	PARADA	DAÑO	DIS.MÍN/MÁX.
<i>Daga de guardamano</i>	15	10+2	+1	-
<i>Ropera mata amigos</i>	16+1	11+2	+3	-

SEMBLANZA DEL PERSONAJE

HAZAÑAS RECONOCIDAS

AMIGOS Y ENEMIGOS

FAVORES Y CONTACTOS[illegible]

PATRONES Y CRIADOS

[illegible]

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

PROFESIÓN

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA

ESPIRITU

FORTALEZA

INGENIO

REFLEJOS

BRÍOS

BRÍOS ACTUALES

VELOCIDAD

PUNTOS DE DAÑO

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO

ESTATURA

PESO

NIVEL DE RIQUEZA

POSICIÓN SOCIAL

HONRA

EDAD

APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO

VENTAJAS

DESVENTAJAS

POSICIÓN SOCIAL

HONRA

MODALES

ROPA

ARMAS Y AFINES

TOTAL

VENTAJAS

EFEECTO/DESCRIPCIÓN

DESVENTAJAS

EFEECTO/DESCRIPCIÓN

MANIOBRA DE ESGRIMA

TIPO

NIVEL

EFEECTO

TIRADA

LOCALIZACIÓN

PROTECCIÓN

ARMADURA

© 2002 DEVIR IBERIA S. L. SE AUTORIZA A FOTOCOPIAR ESTA HOJA PARA SU USO PERSONAL.

EN PREPARACIÓN

PANTALLAS DE JUEGO

Por Ricard Ibáñez

Un elemento imprescindible para jugar de forma cómoda. Con las reglas y tablas más comunes. Incluye una aventura original de Ricard Ibáñez.

MAESTROS DE ESGRIMA

Por Sergi Escuriel

Accesorio de juego que detalla y amplía las distintas escuelas de esgrima existentes en el siglo XVII. Incluye nuevas maniobras. Escrito y compilado por Sergi Escuriel. Incluye una aventura original de Ricard Ibáñez.

LAS AVENTURAS DEL CAPITÁN ALATRISTE

Por Ricard Ibáñez

En esta aventura, los jugadores recibirán una misión que corre paralela a la que vive Diego Alatraste en la primera novela de Arturo Pérez-Reverte. Suplemento indispensable para obtener toda la información acerca de "el mundo de la carda".

SÓLO MADRID ES CORTE

Por Antonio Catalán y Jordi Zamarreño

Accesorio de juego con toda la información necesaria para sobrevivir y relacionarse en el Madrid de los Austrias. Los juegos de cañas, las embajadas, el Real Alcázar, las casas de conversación... El quién es quién del mundo del capitán Alatraste.



Devir Iberia, S.L.
Rambla de Catalunya, 117
08008 Barcelona, España
Teléfono: 932 389 870
www.devir.es



No era el hombre más honesto ni el más piadoso, pero era un hombre valiente... Con estas palabras los aficionados a las novelas de aventuras fueron presentados al capitán Alatraste en noviembre de 1996. Arturo Pérez-Reverte iniciaba así las andanzas del personaje de ficción más popular de España entre los amantes del género de capa y espada, y de los buenos libros en general.

Este reglamento recoge en sus páginas toda la emoción, las intrigas y el peligro que el lector sintió al seguir las andanzas de Diego Alatraste en las novelas. Ahora, ese lector puede convertirse en un protagonista más de la historia y vivir sus propias aventuras en el apasionante Madrid del siglo XVII, en la corrupta y decadente España de Felipe IV. Desafiarás al destino echando mano del acero. Clavarás, de nuevo, una pica en Flandes. Beberás en la Taberna del Turco entre pendencias y botellas de vino. Conspirarás en los mentideros. Asistirás a los estrenos de Lope en el Corral del Príncipe. Conocerás a Góngora, a Quevedo, a Velázquez... ¿Quién sabe? Tal vez una noche serás emboscado en un callejón oscuro por unos jaques a sueldo de tus enemigos y de entre las sombras llegue la inesperada ayuda de la Ronda.

El Juego de Rol del capitán Alatraste contiene todo lo necesario para jugar en el mundo creado por Arturo Pérez-Reverte. El libro incluye información sobre los protagonistas de las novelas: Alatraste, Iñigo de Balboa, Martín Saldaña, Alquézar, Malatesta, Angélica... También encontrarás una cronología completa de la época, una guía del habla de germanía, y una detallada descripción de los personajes históricos que hicieron de ese momento de nuestra historia algo épico y oscuro a la vez.

Bienvenido pues al Madrid de Alatraste. Coge papel y lápiz, y llama a tus amigos. Como diría don Francisco de Quevedo:
No queda sino batirse.

dyir

