



FANZINE DIGITAL DEL JUEGO DE ROL DEL CAPITAN ALATRISTE

LOS PAPELES DEL ALFÉREZ BALBOA



NÚMERO I

LOS PAPELES DEL ALFÉREZ BALBOA

Número 1 — Marzo 2004

Dirección
Antonio Polo

Junta de Arbitristas
Pedro Arnal Puente
Alfons Barba
Antonio Catalán
Ricard Ibáñez
Ignatz
Jack Morris
Jordi Zamarreño

Colaboraciones
Antonio Catalán (*El Juego de la Oca y Dossier Armas de Fuego*)
Alfons Barba (*Dossier Armas de Fuego*)
Armando Esquerro (*Un Encuentro Desagradable*)
Francisco J. Gómez (*El Conde Jayán y Dossier Armas de Fuego*)
Francisco J. González (*El Campo, el Campillo, Monasterios y Monesterio*)
Ricard Ibáñez (*FAQ Alatraste y El Hombre de Negro*)
Ignatz (*Calendario de 1621*)
Rafael Ortega (*Dossier Armas de Fuego*)
Leandro Pérez Miguel (*Duelo en la Taberna del Turco*)
Julio Recarte (*Cómo se hizo el Juego de Rol...*)

Portada
[Raúl](#)

Ilustraciones Interiores
[Joan Mundet](#)

Grabados
Maurice Leloir

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

El Capitán Alatraste y todos los personajes ficticios relacionados con sus novelas son propiedad de Arturo Pérez-Reverte.
El Juego de Rol del Capitán Alatraste es propiedad de Devir Iberia S.L.
Las ilustraciones son propiedad de sus respectivos autores.
La fuente JSL Ancient es propiedad de [Jeff Lee](#).
Los artículos y ayudas son propiedad de sus respectivos autores, al igual que sus opiniones.

SUMARIO

Presentación	3
Avisos y Noticias (Cronología del año 1621)	4
Las Losas de Palacio (Reseñas y noticias sobre los suplementos oficiales)	8
El Patio del Rey (Respuestas y aclaraciones sobre el juego)	14
El Garito de Juan Vicuña (Sección dedicada al juego de tablero)	33
La Plaza Mayor (Entrevistas)	35
La Puerta del Sol (Libros y películas como fuentes de inspiración)	41
Las Gradass de San Felipe (El estado de la afición)	47
El Mentidero de Representantes (Historias, relatos y narraciones)	53
La Taberna del Turco (Ayudas de juego)	60
Arbitrios para el Buen Gobierno (Dossier sobre las armas de fuego)	64
El Corral de la Cruz (Aventuras y Campañas)	84

PRESENTACIÓN

Bueno, hemos tardado un poco pero al final ya estamos aquí, con este primer número del fanzine *Los Papeles del Alférez Balboa*, que durará mientras aguantemos y nos guste lo que hacemos. Aunque se anunció para finales de enero o comienzos de febrero, ha llegado más tarde pero hemos querido compensarlo con más información y con esa estupenda portada de Raúl (a mí, personalmente, se me cayó la baba...).

Traemos una cronología (*Avisos y Noticias*) todo lo exhaustiva que hemos podido sobre el año 1621, a los que seguirán en los siguientes números otros años consecutivos, incluyendo en ellas las aventuras del Capitán Alatríste. Junto a la cronología, un calendario de ese año, para ayudarnos en nuestras partidas. A continuación, una breve reseña de los suplementos oficiales publicados hasta el momento (*Las Losas de Palacio*) para ayudar a los que no los posean a informarse sobre sus contenidos (trataremos de no valorar ni puntuar los libros que vayan saliendo, sólo informar de lo que se puede encontrar el aficionado en su interior). Junto a la reseña, una fe de erratas actualizada del manual y un pequeño artículo sobre la creación del juego.

El siguiente capítulo, *El Patio del Rey* es feudo exclusivo del creador del juego, Ricard Ibáñez, que nos ofrece para este número un extenso FAQ sobre el juego, 100 preguntas de los aficionados contestadas de su puño y letra que esperamos aclare más de una duda. Tras Ricard, llega el turco de Antonio Catalán, diseñador del juego de tablero, que en esta sección, *El Garito de Juan Vicuña*, nos hablará de los diferentes juegos de tablero del Siglo de Oro y como podemos reproducirlos en la actualidad.

Dejamos atrás el garito y nos internamos en *La Plaza Mayor*, lugar de encuentro de Madrid y donde hablaremos con Ricard Ibáñez y con Sergi Escuriet en sendas entrevistas sobre su trabajo en el manual de juego y en *Maestros de Esgrima*. Y tras la charla, nos trasladamos a *La Puerta del Sol*, donde indagaremos entre los libros de los tenderetes de los libreros buscando siempre cualquier cosa que nos sirva de inspiración para nuestras partidas; para este número hemos elegido una novela (*Las Aventuras del Capitán Alatríste*, como no...), un ensayo (*La Vida Cotidiana en el Siglo de Oro Español* de

Néstor Luján), una película (*Cyrano de Bergerac*, incluyendo las características de este famoso poeta para utilizarlo como PNJ en el juego) y un juego de rol (*Villa y Corte*), que de todo podemos sacar ideas.

Llega el turno ahora de hablar del juego y para eso lo mejor es pasear hasta *Las Gradass de San Felipe* donde, en esta ocasión, hablaremos de tres asiduos del mentidero, como el Hombre de Negro, el Conde Jayán o el Jaquetón del Potro, para uso y disfrute de cualquier Narrador, acompañado de la primera parte de un artículo sobre consejos para dirigir una partida de *Capitán Alatríste*. Y de mentidero a mentidero, nos trasladaremos luego al *Mentidero de Representantes* donde poetas y dramaturgos nos irán deleitando en cada número con relatos, narraciones y aventuras varias, como las que podemos leer en este primer número, *Un Encuentro Desagradable* y *Duelo en la Taberna del Turco*.

Llega el momento de descansar y que mejor lugar que *La Taberna del Turco*, donde, entre bebida y comida, se nos brindarán buenas o no tan buenas ayudas de juego y reglas caseras para nuestras partidas. En esta ocasión, reglas de fatiga y el uso de los Redaños, un rasgo nuevo que puede aumentar un poco la esperanza de vida de nuestros personajes. Pero la cosa no termina aquí, ya que en cada número, *Los Papeles del Alférez Balboa* presentará un dossier, que hemos querido llamar *Arbitrios para el Buen Gobierno*, y que dedicamos en esta ocasión a esas grandes olvidadas en el manual de juego como son las armas de fuego: una detallada descripción sobre su uso, manejo y fabricación, nuevas armas, clases de personaje, ventajas, desventajas y habilidades, reglas caseras sobre curación de las heridas que provocan, sus fallos e incluso una lista de equipo ampliada.

Y para terminar disfrutaremos con el estreno de dos nuevas comedias en *El Corral de la Cruz*, dos aventuras para el juego de rol, donde podemos aplicar (o no) lo que cada Narrador o jugador haya leído en este primer número.

Espero, de corazón, que os guste y que esto dure, como ya dije, mientras aguantemos y no se nos mueran las ganas...

Y prometo que en los siguientes números, la presentación será mucho más corta...

AVISOS Y NOTICIAS

- 1621 -

Por Antonio Polo (revisiones de Jordi Gimeno, Alfons Barba, Francisco J. González López y Luis Alberto Rodríguez)

Siéntese aquí vuestra merced, descanse un rato de su viaje y permítame que, antes de comenzar nuestra visita a la Corte de las Españas, le ponga al corriente de las noticias, avisos y rumores que corren de boca en boca por las calles de nuestra Villa y Corte, tan rápidas en propagarse por los mentideros y las tabernas como el fuego en un pajar. Deje que le ilustre un poco y, más tarde, saque vuestra merced sus propias conclusiones, que todo guarda enseñanza y moraleja si cada uno sabe buscársela.

26 de enero

El filósofo inglés Francis Bacon, barón de Verulam y presidente de la Cámara de los Lore, es nombrado vizconde de san Albans. Pocos meses después, es acusado por el Parlamento de aceptar sobornos: lo reconoce y es multado, encarcelado y desterrado del Parlamento y de la Corte. En septiembre de este mismo año, el rey Jacobo I le perdona, pero le prohíbe su regreso, así que Baco se retira a su residencia familiar en Gorhambury, volviendo a sus estudios filosóficos e históricos.

* * *

28 de enero

Muere en Roma el papa Pablo V. Se elige como sucesor al anciano y enfermo cardenal Alessandro Ludovisi, que elige el nombre de Gregorio XV y que deja todo el gobierno del papado en manos de su sobrino, Ludovico Ludovisi.

* * *

El pintor Diego de Silva y Velázquez se independiza de su suegro, el tratadista, escritor y también pintor Francisco Pacheco, y abre su propio taller en Sevilla, donde acoge entre sus discípulos a Diego Melgar. Meses más tarde nacerá Ignacia, su segunda hija con Juana, la hija de Pacheco, y poco después viaja por primera vez a Madrid donde conocerá en persona las colecciones reales y tratará

de buscarse, sin éxito, un puesto como pintor de corte.

* * *

Se ordena la encarcelación en Madrid de la actriz María de Córdoba, más conocida como *La Sultana Amarilis*, debido al escándalo que provocaron “las insolencias del duque de Osuna”.

* * *

31 de Marzo

Muere el rey Felipe III en el Alcázar Real de Madrid a consecuencia de una violenta fiebre y una erisipela, contraída —según se cuenta en los mentideros— cuando el rey se sentó demasiado tiempo junto a un brasero que emanaba un fuerte calor (y que nadie se atrevió a quitar de su lado para no usurpar las funciones del sumiller real, el Duque de Uceda). El día anterior a su muerte había ordenado llamar a sus hijos a su lado para despedirse con ellos viendo “en lo que fenece todo”, y para aconsejar a su primogénito que respetase y protegiera siempre a la religión católica y que velase por el bienestar de sus vasallos.

Esta misma mañana, a las nueve, el dominico Sotomayor, confesor del príncipe de Asturias, entra en la estancia del joven de dieciséis años y, tras arrodillarse a su lado, le saluda por primera vez como Felipe IV (que, por cierto, junto a la corona y

el reino hereda una deuda de 112 millones de ducados).

A consecuencia del luto real, se ordenan cerrar todos los corrales de comedias hasta el día 28 de julio.

* * *

2 de abril

La villa de Madrid celebra fiestas en toda la ciudad para alzar los pendones por el nuevo rey Felipe IV. Entre las celebraciones, un auto de fe y grandes fuegos artificiales con las armas de la ciudad. Estos últimos provocan la aparición en los mentideros de un libelo anónimo —algunos aseguran que procede de la pluma del conde de Villamediana— con la composición:

*Señores, yo me consumo.
¿Hay tan grande maravilla?
¡Que haya gastado la villa
tres mil ducados en humo!*

* * *

Don Gaspar de Guzmán y Pimentel, conde de Olivares, gentilhombre de cámara de Felipe IV, se convierte en el *sumiller de corps* del rey (jefe de palacio a cuyo cargo se encuentra el cuidado de la Real Cámara): aunque sigue siendo el tío de Olivares, Baltasar de Zúñiga, el que controla los asuntos de gobierno, don Gaspar de Guzmán se perfila ya como su más seguro sucesor, y se cuenta que, en realidad, es su mano la que redacta las nuevas disposiciones que intentan reforzar el control sobre Portugal, a la que convierte sobre el papel en una provincia más de Castilla.

* * *

El poeta Francisco de Quevedo, tras la caída en desgracia de su valedor en la corte, el Duque de Osuna, de quien había sido consejero, cumple presidio en el castillo de Uclés (Cuenca).

* * *

Se autoriza en Madrid, previo pago de un arancel, la construcción de casas con más de una planta sin necesidad de albergar en ellas a gente de palacio.

* * *

13 de julio

Muere en Bruselas Alberto de Habsburgo, archiduque de Austria y gobernador de los Países Bajos. Al no dejar descendencia, la soberanía vuelve a manos de Felipe IV, tal y como dispone el Acta de Cesión de 1598, y se nombra gobernadora a la esposa del archiduque, Isabel Clara Eugenia, hija de Felipe II e infanta de España.

Con esta disposición se pone fin a la Tregua de los Doce Años y los tercios españoles, bajo las órdenes de Ambrosio de Spínola, reanudan la guerra en Flandes, enfrentándose al ejército comandado por Mauricio I de Nassau-Orange.

* * *

28 de julio

Se vuelven a abrir los corrales de comedias de Madrid con el estreno de una nueva obra de Lope de Vega: *Dios hizo los reyes, y los hombres las leyes*. Ese mismo año, Lope, que también estrenará *La Filomena* y comenzará a escribir sus *Novelas de Marcia Leonarda*, ve como su hija Marcela decide ingresar en el convento de las Trinitarias de Madrid para huir de la vida irregular de su padre, y como su hijo, Lope Félix, abandona la casa para iniciar la carrera de las armas.

* * *

Felipe IV firma las *Ordenanzas de Mancebía*, una serie de disposiciones que tratan de mantener el orden en prostíbulos y burdeles. Entre las nuevas normativas se ordena que las prostitutas lleven todas medios mantos negros, con lo que se ganan el sobrenombre de *damas de medio manto*.

* * *

14 de agosto

La reina Isabel de Borbón da a luz antes de tiempo a la infanta María Margarita. Por desgracia, la niña muere a las 29 horas del alumbramiento.

* * *

28 de agosto

El prelado don Garcerán Albanel, antiguo ayo de Felipe IV y arzobispo de Granada, suplica al conde de Olivares que trate de impedir las salidas del rey durante las noches para evitar el gran daño que ellas tienen sobre su persona y sobre la monarquía. Olivares niega que esas salidas tengan

lugar y le aconseja al prelado, veladamente, que no se mezcle en cuestiones que no son de su incumbencia.

* * *

4 de septiembre

A finales de agosto, Ambrosio de Spínola conduce a sus tropas —unos 32.000 hombres en total— desde Maastrich hasta Jülich, el baluarte clave del Ducado de Cleves-Jülich. El 4 de septiembre los hombres al mando de Don Enrique de Bergh consiguen rendir la fortaleza de Rhede, capturando de esta forma gran cantidad de suministros —más de 600 vacas y caballos— que se dirigen a Jülich, comenzando de esta manera el asedio de la ciudad que durará poco más de cinco meses (a mediados de enero de 1622, la ciudad envía a tres de sus capitanes para parlamentar y a comienzos de febrero tiene lugar la rendición oficial).

Durante el asedio a Jülich, Lope Balboa muere a consecuencia de un tiro de arcabuz, aunque antes obliga a Diego Alatríste a prometerle que cuidará de su hijo, Iñigo, cuando fuera mozo. Terminado el asedio, el Tercio de Cartagena, donde sirve Alatríste, queda muy diezmado.

* * *

21 de octubre

Se degolla “por delante” en Madrid a don Rodrigo Calderón, marqués de Siete Iglesias y consejero del duque de Lerma, detenido y acusado de asesinato y robo. Los mentideros de la Villa y Corte aseguran que se trata de un chivo expiatorio, la víctima escogida por Olivares y por Zúñiga para frenar el enriquecimiento y la corrupción que marcaron el reinado del difunto rey Felipe III.

* * *

Las Cortes de Madrid denuncian ante el rey la creciente acumulación de bienes por parte de la Iglesia.

* * *

Luis Monzón, *arrendador* o alquilador de los corrales de comedias de Madrid, redacta las Capitulaciones para los actos teatrales, conocidas como *Capitulaciones de Monzón*. En ellas se rige el orden a guardar durante los espectáculos, se permite de nuevo la asistencia a los mismos de las mujeres, y prohíbe que tanto alguaciles como escribanos y las personas que con ellas fueran entren gratis en las representaciones.

* * *

Johannes Kepler publica todos sus descubrimientos en un solo tomo, su *Epitome Astronomiae Copernicanae*, el primer libro de astronomía basada en los principios de Copérnico.

* * *

Se funda en Amsterdam la Compañía Holandesa de las Indias Occidentales para poder compartir el comercio mundial junto a la de las Indias Orientales. Este mismo año, la Compañía consigue establecerse en la Guayana, en la confluencia de los ríos Mazaruni, Cuyuní y Esequibo.

* * *

Felipe IV manda acuñar monedas de vellón y crea un Tribunal de Cuentas para poder controlar de esa manera los pagos que realiza la Corona.

Calendario de 1621

Por Ignatz

Enero						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
Marzo						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				
Mayo						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						
Julio						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	
Septiembre						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			
Noviembre						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					
Febrero						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
Abril						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		
Junio						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				
Agosto						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					
Octubre						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
Diciembre						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

(En gris, la Semana Santa; en amarillo la Ascensión; en azul el Corpus Christi)

LAS LOSAS DE PALACIO

Comencemos nuestro paseo por Madrid, estimado viajero, visitando el Alcázar Real, residencia del buen rey Felipe IV. Pero antes de adentrarnos en su maraña de escribanías y covachuelas, deténgase un momento en la plaza y escuche a la gente que le rodea. Estas son las Losas de Palacio, uno de los mentideros de la Villa. Un oído avizor será capaz de escuchar todo tipo de noticias y crónicas sobre los asuntos de la corte real, algunas poco más que simple rumores, otras, sin embargo, verdades como puños. Escuche vuestra merced durante un momento...

Reseña: Juego de Rol del Capitán Alatriste



- **Autor:** Ricard Ibáñez et alii.
- **Ilustraciones:** Joan Mundet y Raúló.
- **Páginas:** 272 páginas (color)
- **Cubierta:** Pasta dura.
- **Contiene:** Reglas, ambientación y cuatro aventuras.
- **Precio:** 32,90 euros.

El manual básico del *Juego de Rol del Capitán Alatriste* es un producto extraño en el mercado nacional, no sólo por nacer amparado en las historias de un personaje tan famoso como Alatriste, sino también por presentar un diseño tan mimado (páginas a todo color, papel de calidad, el trabajo de Mundet, la introducción de los capítulos a cargo de personajes históricos de la época...), aunque eso significara un aumento tan significativo del precio para los estándares editoriales españoles.

El libro, tras los consabidos prólogos del editor y de Pérez-Reverte (que sabe a poco), se divide en cuatro partes diferentes. La primera de ellas, “De los Principios Básicos del Juego”, enseña a los neófitos como introducirse en el mundo de los juegos de rol, respondiendo primero a una serie de preguntas tipo y presentando a continuación una lista de clubs de rol de España donde iniciarse en la afición. Para terminar la sección, encontramos una aventura introductoria, “Un Figón de Malos Tragos”, donde, a modo de librojuego, aprenderemos las reglas básicas del juego.

La siguiente sección, “De los Personajes y sus Aventuras”, es el *corpus* de reglas del libro, donde se encontrarán las normas principales del juego. La primera sección nos enseña a crear nuestro personaje basándonos en las elecciones del propio jugador, que podrá decidir libremente las Características, Clase de Personaje, Habilidades, Ventajas y Desventajas de su personaje. A continuación viene el capítulo dedicado al sistema de juego, basado en la tirada de tres dados de seis caras —muy similar al sistema del *G.U.R.P.S.*—, muy rápido y sencillo, además de la descripción de todas las habilidades y de algunas Características Secundarias, como la Apariencia, la percepción o la Suerte. A continuación, el capítulo dedicado a combate, que destaca por uno de los aspectos más fuertes del juego como son las maniobras de esgrima, que dan versatilidad y color a las contiendas en las que se mezclen nuestros personajes. El último capítulo de esta sección, “La Evolución de los Personajes”, trata aquellos aspectos que no se cubren en los capítulos anteriores, como la Honra (tan importante en la época y un aspecto a

tener muy en cuenta en el juego), la salud y las heridas, y la experiencia.

La tercera sección, como indica su nombre, “Del Narrador del Juego”, ofrece a los Narradores del *Juego de Rol del Capitán Alatríste* consejos y guías para ayudarles a dirigir y a crear sus propias aventuras y PNJs, además de ofrecer una bibliografía que servirá al Narrador tanto para ampliar sus conocimientos sobre el Siglo de Oro español como para buscar otras fuentes de inspiración aparte de las propias novelas de Pérez-Reverte —aunque, sinceramente, la bibliografía sabe a poco y se echa de menos una selección de obras de la época—. Los siguientes capítulos de esta sección tratan sobre la sociedad de la época, la vida cotidiana y el mundo del Siglo de Oro, escritos todos ellos de forma muy amena y coloquial. Para cerrar la sección del Narrador, tenemos cuatro aventuras: “Un Asunto de Honor” (una aventura corta de iniciación, aunque muy lineal), “El Legado de Montealbán” (aventura de duración media indicada para PJs duelistas), “La Maldegollada” (aventura de duración media donde los jugadores tendrán que hacer mayor uso de sus neuronas) y “Secreto de Confesión” (aventura de duración media que transcurre en un

mismo lugar, la Venta de los Tres Soles, ideal para que los jugadores se luzcan roleando con sus personajes).

La última sección, “De Gente de Fama y Cosas Necesarias”, son los apéndices del libro, una especie de cajón de sastre con los valores de juego de los principales personajes de las novelas (ficticios o históricos), un bestiario, una lista de equipo, una cronología de la época, un glosario de términos de juego y otro de habla de germanía. Para finalizar tenemos la hoja de personaje en blanco y las de varios personajes pregenerados, para que los jugadores noveles lo tengan más fácil para empezar a jugar.

En conclusión, y a pesar de tener un precio tan alto, es un libro muy cuidado en lo visual, con un sistema de juego fácil de aprender, de usar y de desarrollar, útil para jugadores veteranos y nuevos, y que permite meterse de lleno en la época del Siglo de Oro y en las novelas del Capitán Alatríste.

Reseña: Juegos de Damas + Pantallas del Narrador



- **Autor:** Ricard Ibáñez.
- **Ilustraciones:** Joan Mundet y Raúl.
- **Páginas:** 36 páginas (color) + pantalla de cuatro A4.
- **Cubierta:** Pasta blanda.
- **Contiene:** Aventura y Pantalla.
- **Precio:** 15 euros.

El primer suplemento para el *Capitán Alatríste* son, ni más ni menos, que las pantallas del narrador, que traen consigo una mini-campaña de Ricard Ibáñez. El precio vuelve a ser mayor de lo acostumbrado para un juego español, aunque el contenido vale la pena. Las ilustraciones vuelven a correr a cuenta de Joan Mundet —magnífica la ilustración de la pantalla—, mientras Raúl se encarga de la “cartografía” de la aventura, al igual que hizo en el manual básico, unos mapas que bien

valen ser fotocopiados, ampliados y utilizados directamente en la partida.

La pantalla posee algunos aciertos, como la inclusión de las tablas del siguiente suplemento, *Maestros de Esgrima*, y algunos fallos, como meter los cargos de una sala de armas (que saldrán en *Maestros de Esgrima*) y no el resto de cargos que aparecen en el manual básico, o la carencia de alguna tabla que trate de reproducir las maniobras de esgrima. Por lo demás, bastante bien ordenada.

La aventura, “Juegos de Damas” es una minicampaña en tres partes (más un epílogo) que puede jugarse en 2-4 sesiones de juego, ideal para 4-6 PJs. El único requisito es que alguno de ellos debe ser noble, al tratarse de un módulo principalmente cortesano, aunque por lo demás, es una aventura muy válida para personajes duelistas, pensadores o intrigantes, ya que de todo deberán hacer para no

terminar implicado en el juego de ajedrez de las dos protagonistas.

Al final de la aventura se nos presentan además dos nuevos defectos para nuestros personajes, el de *Enanismo* —que se echaba a faltar siendo un juego de nuestro Siglo de Oro— y el de *Gigantismo*.

Reseña: Maestros de Esgrima



- **Autor:** Ricard Ibáñez y Sergi Escuriel.
- **Ilustraciones:** Joan Mundet y Raúlo.
- **Páginas:** 120 páginas (color).
- **Cubierta:** Pasta dura.
- **Contiene:** Reglas, ambientación y tres aventuras.
- **Precio:** 25 euros.

Tras una larga espera, por fin ha llegado a las tiendas el primer suplemento del juego, *Maestros de Esgrima*, dedicado íntegramente a duelistas y usuarios de la Destreza. Tras un prólogo firmado por Sergi Escuriel, encontramos el texto dividido en varios libros o capítulos principales, al igual que ocurría con el manual de juego y que parece que se convertiría en parte del diseño del resto de suplementos.

El primer libro nos describe el mundo de la esgrima del Siglo de Oro desde el punto de vista de las reglas. Allí podemos encontrar dos nuevas clases de personaje (el duelista y el esgrimista), tres ventajas (*Arma de Ventaja*, *Arma Personal* y *Escuela de Esgrima*), tres desventajas (*Arma Única*, *Aversión por las Armas de Fuego* y *Coleccionista de Armas*), cuatro nuevas armas y una larga descripción de las nuevas maniobras de esgrima, 35 maniobras divididas en las diferentes escuelas de la época, como la española, la italiana, la esgrima de espada y broquel, la de espada y daga, la de espada y capa o la de espada de filo. Termina el primer libro con una pequeña descripción de los cargos en una sala de armas.

El segundo libro le proporciona al Narrador la información que éste puede necesitar para incluir el mundo de la esgrima y de las salas de armas en su

partida. Comienza con una descripción pormenorizada de las diferentes armas de esgrima y de sus partes, su fabricación y los espaderos más famosos (incluyendo sus símbolos). A continuación se nos explican las diferentes escuelas de esgrima de principios del XVII, la disposición de una sala de armas y cuáles eran las más famosas del Madrid de Alatríste. Para terminar, dos pequeños artículos dedicado uno al ritual del duelo y el otro al uso de insultos y burlas durante los combates y duelos, unas reglas cuando menos curiosas y que recuerdan a una memorable escena de *El Caballero del Jubón Amarillo*.

El tercer libro, el más largo del suplemento, se dedica a las aventuras. La primera, *De la Filosofía de las Armas*, es una campaña en toda regla dividida en cinco partes que gira en torno al espionaje y a cierto tratado secreto de esgrima. Hasta ahora, es la aventura más larga que se ha publicado del juego y puede jugarse en tres, cuatro o más sesiones de juego. Las dos siguientes, *La Cornada* y *En Sagrado*, son dos aventuras para jugar en una única sesión: la primera introduce a los personajes en medio de un carnaval de nuestro Siglo de Oro (e incluye unas reglas para persecuciones de carruajes) y la segunda es un encargo para personajes sin escrúpulos o quizás con ellos.

El último libro está dedicado principalmente a una galería de personajes ficticios e históricos y, a continuación, una pequeña lista de equipo para incluir las nuevas armas del suplemento, una enorme lista de maestros de esgrima del XVII, un glosario de vocabulario de esgrima y una nueva copia de la hoja de personaje que, a no ser que me equivoque, sigue siendo la misma que ya aparecía en el manual (y que sigue sin tener un lugar para los PX).

En resumen, a pesar de su precio, que sigue siendo alto, es un buen suplemento, dedicado principalmente al combate, aunque las aventuras, sobre todo la campaña, valen mucho la pena y sirven de prólogo a la del siguiente suplemento. Personalmente me quejaría del uso de una trama de lienzo en las ilustraciones que algunas veces es demasiado grande y afea los dibujos.

- Erratas del Juego de Rol del Capitán Alatríste -

Como complemento a la reseña del manual básico, aquí tenéis una lista de erratas del libro que seguro que os vendrán muy bien para tener al día las reglas y no liaros con algunas de ellas.

- **Página 13:** Para poder empezar a jugar a la aventura individual se te dice que copies las características del soldado Lope que se encuentran en la pág. 270. Lo cierto es que las características de Lope están en la 264.
- **Página 18 — N° 43:** Se te remite al comentario n° 1, cuando debería remitir al Comentario n° 2.
- **Página 20 — N° 70:** Si miras los resultados de esta página, resulta que si se sacas 7 o más en la tirada de *Seducción* (o sea, se falla) el PJ seduce a la chica... Si saca 6 o menos (o sea, tiene éxito) la chica pasa de tus palabras bonitas... O sea, que están equivocados los números. Si se saca 7 o más se debe ir al n° 83 y si se saca 6 o menos se debe ir al n° 77...
- **Página 31 — Tabla de Habilidades:** La habilidad de *Sigilo* aparece como Habilidad de Villanía pero se trata de una Habilidad Común (como aparece en la pág. 58).
- **Página 52 — Habilidad de *Charlatanería*:** En los modificadores falta el siguiente párrafo: "Si se tiene la habilidad *Fingir* a nivel 12 o más: +1".
- **Página 53 — Habilidad de *Curar*:** En los modificadores falta el siguiente párrafo: "Si se tiene la habilidad de *Cirugía* a nivel 12 o más: +1".
- **Página 54 — Habilidad de *Etiqueta*:** No dice que el +1 a la Apariencia sólo sirve en ambientes cortesanos y elegantes (como se dice en la página 60).
- **Página 59 — Modificadores de Desventajas a la Apariencia:** falta *Problemas de Peso (Gordo)* (-1 a la Apariencia), *Sacerdocio* (+3 con cristianos temerosos de Dios), *Mala Reputación* (-1 en el ambiente adecuado) y *Vulnerable al Dolor* (-1 si es cosa conocida).
- **Página 60 — Modificadores por Honra a la Apariencia:** Falta que si un villano se comporta con Honra (o sea, tiene la desventaja de *Honor*) tendrá +1 a la Apariencia.
- **Página 60 — Modificadores por Modales a la Apariencia:** Falta que si no usa el habla de germanía (o se usa mal) en los ambientes de la carda, se tendrá -1 a la Apariencia, además que los cómicos o artistas reconocidos (Carga de 4 ptos) tendrán un +3 a la Apariencia en su mismo medio.
- **Página 62 — Habilidad de *Esquivar*:** Se dice que la habilidad de *Esquivar* se redondea por defecto (hacia abajo), pero como se dice en las pág. 30 y 48), se redondea siempre por exceso (o sea, hacia arriba).
- **Página 63 — Tabla de Carga:** Las penalizaciones por Carga también penalizan el uso de la habilidad de *Sigilo* y la Velocidad del personaje (que faltan en la relación inferior).
- **Página 70 — Tabla de Combate a Caballo:** En el efecto del primer resultado (2), aparece "Éste recibe 1D-2 de daño 1 por caer a tierra". Este "1" hace referencia a la nota al pie de la tabla ("el daño mínimo sufrido siempre será 1 y no se contarán las protecciones").
- **Página 70 — Combate a Caballo:** Un caballo tira por su Destreza para evitar desplomarse cuando le quedan 1/4 de su total de Puntos de Vida, no cuando pierda 1/4 de sus Puntos de Vida.
- **Página 74 — Fallos en las Armas de Fuego:** La habilidad de *Armería* para arreglar un doble 6 es, en realidad, una especialización de la habilidad de *Artesanía*.
- **Página 76 — Resumen del Turno de Combate:** Se dice que determinadas Ventajas modifican la Velocidad de los personajes: lo cierto es que alguna Ventaja modifica la Rapidez, pero ninguna modifica, directamente, la Velocidad del personaje.
- **Página 81 — Maniobra "Trabar con Capa":** En la descripción de la maniobra se dice que "se tirará por la mitad del nivel que se tenga en Trabar con Capa". Lo cierto es que se debe tirarse por la mitad del nivel que se tenga en la habilidad de *Capa*, ya que la maniobra no se compra por niveles.
- **Página 84 — Enfermedades:** Se deben ignorar los interrogantes de los resultados 4 y 5 en la tirada de pérdida de características.
- **Página 85 — Fuego:** La armadura nunca protege del daño producido por el fuego.
- **Página 88 — Edad y Envejecimiento:** Se dice primero que las tiradas de envejecimiento se tiran cada año a partir de los 40 y más abajo se dice que no, que se tira cada seis meses. La regla correcta es que a partir de 40 años se tira cada año, a partir de 60 años se tira cada 6 meses y a partir de 80 años se tira cada 3 meses.
- **Página 229 — Armaduras y Protecciones:** El peso de los guantes de cuero es de 0,5 kg (como se dice en la tabla de armaduras de la pág. 74), no de 1 kg. Lo mismo ocurre con el colete de cuero, cuyo peso es de 2 kg.
- **Página 229 — Armas:** Las armas de esgrima personales proporcionan +1 al nivel de *Esgrima* de su dueño, no sólo a +1 en impactar.
- **Página 230 — Munición y Pertrechos:** El tahalí de valentón no da un +1, sino un -1 a la defensa del enemigo al usar la maniobra de esgrima de *Desenvainar*.
- **Página 264 — Personaje Pregenerado Lope de Mendoza:** En las maniobras de esgrima, Lope posee *Incremento de Daño* a nivel 2, no a nivel 1.
- **Página 270 — Hoja de Personaje:** Faltan apuntar las diferentes Localizaciones de Daño y un cuadro dedicado a llevar la cuenta de los Puntos de Experiencia.

Como se hizo El Juego de Rol del Capitán Alatrisme

Por Julio Recarte

Hay cosas que pasan pura y simplemente porque es inevitable que pasen. La lluvia terminará mojándote por mucho que intentes esquivarla, el tiempo pasa y “esa” fecha odiosa llega sin que puedas retrasarla, y la niña mona del instituto terminará saliendo con un niño mono, cachas, y tan descerebrado y superficial como ella. Del mismo modo era inevitable que, más tarde o más temprano, se hiciera un juego de rol basado en las novelas del Capitán Alatrisme.

Los roleros tenemos una deuda con su autor, Pérez Reverte, que no hemos olvidado. Cuando en 1994 se nos echaron encima los medios de comunicación, hubo dos voces que nos defendieron. Una fue el humorista Romeu, que desde su tira cómica en el País ironizó sobre si ahora iban a decir que los terroristas de ETA, en realidad, jugaban a rol. La otra fue la de Arturo Pérez Reverte, que desde su columna dominical en El Semanal criticó a aquellos que nos anatemizaban, con la energía y la falta de pelos en la lengua tan característica de sus escritos. No es casualidad, o no tendría que serlo, que el título de ese artículo, *Homo Ludens* se convirtiera, con los años, en el nombre de la asociación nacional de jugadores de rol.

Pero hacer el juego de rol del capitán Alatrisme no es simplemente una manera de agradecer a Reverte los servicios prestados. La serie de Alatrisme es un retorno a la AVENTURA, con mayúsculas. Bebe directamente de las fuentes de Dumas, Feval, Hope, Salgari, Sabatini y tantos otros escritores de folletines del siglo XIX, y ha revitalizado y puesto de moda un género que, junto a los de la fantasía y la ciencia-ficción, en este país tenemos relegado, porque somos así, en la estantería de “literatura juvenil e infantil”.

Novelas de aventuras... ¿Y qué otra cosa sino vivir una aventura, es el juego de rol?

Reuniendo la Vieja Banda

Querer no siempre es poder, por mucho que diga el refrán, aunque la verdad es que el tesón ayuda. Finalmente, Devir España logró arrancarle a Alfaguara (la editorial que publica las novelas) y a Pérez Reverte el permiso para hacer el juego. Ahora, solamente había que hacerlo...

Se encargó la redacción del juego a Ricard Ibáñez porque, en palabras de Joaquim Dorca, responsable de Devir España “era la opción más seria”. Ricard tenía más de diez años de experiencia como diseñador de juegos de rol, y el siglo de oro (en el que transcurren las novelas de Alatrisme) no le era desconocido. Al fin y al cabo había publicado años atrás un suplemento para el juego Aquelarre, llamado *Villa y Corte* que había recibido, entre otras cosas, el premio “mejor suplemento nacional” en las CLN del año 2001. Además, era (y es) lector compulsivo de las novelas de Reverte.

En ninguna novela de aventuras los amigos del héroe dejan que éste vaya solo a batirse contra sus enemigos. Parafraseando la película *The Blues Brothers*, al grito de “vamos a reunir a la vieja banda” se empezó a reunir un comité asesor. Al igual que con la elección del autor, se siguieron dos premisas: años de experiencia en el mundo del rol, y un interés personal por la época: Jordi Gimeno, Miquel Antón, Antonio Catalán, Jordi Zamarreño, Luis Estrees, Salvador Tintoré, Xavier Garriga y Sergi Escuriet. Hay que decirlo en su descargo: ninguno se negó.

El Sistema de Juego

El hecho de hacer un juego de rol sobre una serie de novelas conocida supone tener que prever que una parte de sus lectores serán aficionados a dichas novelas, y que poco o nada sabrán del rol. Eso determinó la elección del sistema de juego a emplear: tenía que ser simple e intuitivo, aunque pudiera complicarse para satisfacer al jugador de rol experimentado.

Tras bastantes discusiones se decidió por un sistema basado en los dados de 6 caras. Ya que los dados no iban a incluirse en el juego, era mejor utilizar los más comunes del mercado. Así que se desechó tanto el sistema D20 como el de porcentaje.

En un principio se pensó utilizar un sistema de juego ya conocido, tanto como estrategia comercial (no dejaba de ser una excelente introducción a dicho sistema si más adelante deseaba comercializarse en nuestro país) como por motivos prácticos: evidentemente, es mucho más fácil crear un juego de rol teniendo como base un sistema que ya ha sido probado mil veces y cuenta con más de un centenar de suplementos. Lamentablemente, a veces Ricard tiene un patético parecido con Jack el Destripador, y los cambios, añadidos, recortes y modificaciones que fue haciendo progresivamente al sistema provocaron (aparte de dos intentos de suicidio del comercial que se había quemado las pestañas logrando los acuerdos) que se desechase la idea y se considerase el sistema como propio (y que él se las componga...).

El Combate: Señal de Identidad

Todo juego que se precie tiene “su” rasgo característico que lo distingue de los otros: *La Llamada de Cthulhu*, las reglas de Cordura. *Vampiro*, el sistema narrativo. *Aquelarre*, la magia basada en la creencia o negación de la misma. El rasgo distintivo de Alatríste, porque no podía ser de otro modo, tenía que ser el combate.

Corre la leyenda urbana de que Ricard, cuando escribía *Aquelarre*, se documentó para el capítulo de la magia consultando tanto a profesores de universidad como a tipos rarísimos que de cuando en cuando, en pleno siglo XXI, aún practican rituales e invocaciones. Ricard nunca ha confirmado el rumor, limitándose a sonreír (y a veces preferiría que no sonriera de esa manera) pero cuando en Devir lo vimos entrar junto con Sergi Escuriet llevando dos espadas de competición, empezamos a creérselo...

Creo no haber dicho que Sergi es un aficionado a la esgrima que lleva más de diez años compitiendo, y que además es un estudioso de los textos de esgrima clásica del siglo XVII. Pese a que había tenido sus más y sus menos con Ricard (creo que las palabras exactas fueron “tienes la delicadeza de una manada de elefantes entrando en una cristalería”) lo que hicieron no fue un duelo, sino intentar aplicar los golpes de esgrima de la época (y los descritos en las novelas) convirtiéndolos en reglas más o menos sencillas. En Alatríste se puede usar la espada para golpear, cortar y sajar, pero también se puede invertir tiempo (es decir, puntos de experiencia) en aprender maniobras de esgrima que sorprendan al adversario y nos permitan ganar la suficiente ventaja para vencerle. Las pruebas de juego demostraron que dos “expertos en esgrima” en igualdad de condiciones realizaban un combate largo, que terminaba bruscamente cuando uno de los dos cometía un error. Un esgrimista contra otro que no supiera ninguna maniobra... la mayoría de las veces se lo comía con patatas.

El Playtesting: Llegan los Clubs

Así, con el primer borrador de juego completado, Ricard y la vieja banda muy satisfechos de sí mismos... cuando llegó la hora del aficionado. Devir hizo un llamamiento a los clubs de toda España buscando playtestings para el juego. Se les pidió discreción. Y que fueran implacables. Y, en su mayoría, lo fueron.

Los capítulos de reglas se reescribieron tres veces, y el juego es mucho mejor gracias a todos ellos.

El Resultado

Y aquí está. *El Juego de Rol del Capitán Alatríste*. Iba a terminar este artículo con una valoración final sobre el mismo, pero no sería justo que yo lo hiciera.

Pues eso, lector, has de hacerlo tú.

EL PATIO DEL REY

Dejemos por un momento ese nido de chismes y politiqueos que son las Losas de Palacio y adentrémonos en el Patio del Rey de este espléndido Alcázar. Olvidémonos de tantos pretendientes, que nada nos enseñarán, y vayamos hacia esa puerta. Al otro lado de ella se encuentra un covachuelista y escribano amigo mío que podrá aclararnos las dudas que tengamos sobre esos pliegos y papeles que tanto parecen interesarle. No conozco su nombre, pero es famoso en todo Madrid por su oscura vestimenta y sus dedos manchados de tinta: muchos lo llaman el Hombre de Negro.

FAQ – Capitán Alatraste (Juego de Rol)

Por Ricard Ibáñez

Yo no quería, pero como me han dado de patadas en el culo hasta que me han hecho sentar delante del ordenata, estaré atendiendo vuestras dudas (tiranos y negreros, eso es lo que son). Como es un hecho histórico que padezco pérdida de capacidad neuronal y que es imposible que me acuerde de dos reglas seguidas (incluidas las que escribo yo) solicito de antemano un poco de paciencia...

A ver...

Ventajas y Desventajas

P: Un jugador me ha planteado una duda, puesto que quería hacerse un Cortesano así con mucho glamour, refinado y noble, pero quería ser extranjero. Y claro, ser extranjero según las reglas imposibilita la condición de noble... ¿Cómo podría conjuntar esas dos circunstancias?

R: Mmmm, duda dudosa la que nos ha puesto tan gentil dama, y quizá tendríamos que especificar el término "extranjero".

Como ya dice Reverte en el Oro del Rey: "Soy yo más cristiano viejo que el mismo rey, que yo procedo de familia castellana por los cuatro costados, mientras que él es medio flamenco". Se puede ser noble, y al mismo tiempo extranjero, evidentemente, y el Narrador tendrá que tener en cuenta cuando aplicar un modificador u otro, según las circunstancias en las que se encuentre.

Por ejemplo, un embajador plenipotenciario del Bajá turco es infiel, extranjero, y mil cosas más, pero será tratado con gran reverencia y cortesía. Otra cosa es que no tenga ese "respeto natural" que da los bonus a la apariencia por nobleza entre las clases bajas, y aún que tenga puntos negativos por ser extranjero...

P: Si una clase de personaje tiene como obligatorio una Ventaja, ¿el coste en puntos de esa Ventaja le obliga a adquirir Desventajas? O viceversa, si tiene como obligatorio una Desventaja.

R: Si. La regla básica es que solamente se pueden comprar Ventajas con puntos de Desventajas. Así que el Clérigo, que necesita la Ventaja de Sacerdocio, que cuesta 2 puntos, tiene que adquirir al menos 2 puntos en Desventajas.

P: La ventaja de Orientación da un +3 a la habilidad de Navegación. ¿Y a la habilidad de Orientación no da nada?

R: Hombre... Hace bastante innecesaria la habilidad de Orientación porque la Ventaja da la facilidad innata de orientarse... (Colleja virtual para moi, que tendría que haberlo explicado mejor).

P: Si coges la desventaja Edad, ¿hay que tirar por cada año por encima de los 40 para ver si pierdes puntos de Características?

R: Por supuesto, que si no, el monte sería orégano...

P: La ventaja *Clases de Esgrima* dice que "cada punto gastado en esta ventaja puede ser usado para aprender maniobras de esgrima". Bien, pero, ¿cómo? Yo he interpretado (tras una atenta lectura y algo de reflexión) que cada maniobra precisa un número de puntos en *Clases de Esgrima* equivalentes al coste indicado para dicha maniobra. Y como lo que acabo de decir no lo entiendo ni yo, va un ejemplo: tras un par de aventuras, quieres aprender la maniobra de *Deslizamiento* (2 pts) y gastas PXs en dos "niveles" de *Clases de Esgrima* (1 pto por "nivel", 2 pts en total), con lo que aprendes la maniobra. ¿Esto es así?

R: Si. Por el hecho de tener la ventaja *Espadachín* (que te cuesta 3 puntos) tienes derecho a 6 puntos de esgrima, que puedes aumentar a razón de 1 punto de más por cada punto gastado en la ventaja de *Clases de Esgrima*. Posteriormente, tal y como dice en el manual, pág. 87, apartado "Cómo gastar los PX", se especifica que una manera de hacerlo es adquiriendo nuevas ventajas, al coste de 5 PX por 1 punto. Es decir, que con 10 PX puedes conseguir 2 puntos en *Clases de esgrima* para adquirir el tan deseado *Deslizamiento*



Sistema de Combate

P: Cuando a uno le llega el turno de declarar lo que hace según su Velocidad, ¿dice lo que va a hacer el resto del asalto o lo que va a hacer en ese momento? Por ejemplo: ¿tiene un PJ que decir "hago ahora un ataque normal y me guardo la otra acción para una defensa normal" o puede decir "hago ahora un ataque normal" y se guarda la posibilidad de hacer luego otro ataque normal o una defensa normal que podrá hacer cuando le venga en gana...?

R: Tiene que decidirse en el momento, a no ser que desee retener la acción. Es decir, si hace un ataque no puede no decir si luego va a hacer un ataque o una parada, ni retener su segunda acción para más adelante. Hay que definirlo, y antes de tirar los dados.

P: Mi duda es que si el que actúa primero decide hacer un ataque completo, ¿no estaría "obligando" a los demás a realizar una defensa completa? A lo mejor, el que actúa primero condiciona a los demás, ¿o tal vez hay que dejar que todos los PJs declaren que van a hacer antes de actuar? Es que meditando un poco llegué a la conclusión de que si le haces a alguien ataque completo, ¿el contrincante debe declarar si va a hacer defensa completa cuando se defienda o debe esperar a su turno?

R: En el combate, el que actúa primero "dicta las reglas". Si recibes un ataque, puedes ignorarlo o tratar de defenderte de él, y en ese caso adiós a tu ataque completo, si querías hacerlo. Pero se puede detener un ataque completo con una defensa normal. Por otro lado, el que se defiende lo hace en el turno de su atacante, declarando el tipo de defensa, por supuesto...

P: Tenemos un valentón que se decide por ataque completo con dos ataques y tiene un orden de Velocidad mayor que su adversario, que solo va hacer un ataque y una defensa. ¿El valentón haría sus dos ataques seguidos por tener mayor velocidad?

R: Si. El valentón ataca (si pasa la tirada, su contrincante hace su defensa) y ataca. Si ha acertado el primer ataque, el defensor no tiene defensa posible contra este segundo ataque. Si lo falló, al defensor le queda la opción de tratar de defenderse y de atacar impunemente a su adversario...

P: Si A declara atacar a B, ¿puede B esperar a ver si le impactan o no para declarar lo que hace o debe decidirlo antes?

R: A declara atacar a B. B elige qué tipo de defensa utiliza (normal o completa) antes de que A tire los dados.

P: Me toca a mi actuar y decido hacer un ataque normal y así poder disponer de una parada. Hago la

tirada para atacar y acierto: ¿mi enemigo hace una tirada para defenderse y después cuando le toque sólo puede hacer una parada o un ataque? ¿O yo tengo que declarar que quiero hacer un ataque y una parada y él también tiene que declarar su ataque y su parada?

R: *Se hace conforme va llegando el turno. Si no lo ves claro, retienes la acción y esperas acontecimientos.*

Ya sabes, el que actúa primero dicta las reglas... Si tienes más Reflejos que tu adversario y le obligas a hacer una parada, ya no podrá hacerte luego un ataque completo... Y si se acojona y te hace una defensa completa, no podrá hacerte nada en absoluto.

P: En cuanto al retener acciones, ¿cuál es el límite?. El más rápido retiene la acción para ver que hace el lento. El lento retiene la acción esperando la reacción del rápido. ¿Acaba el asalto, o por contra entramos en un bucle infinito?

R: *Manual, pág 67, segundo párrafo segunda columna: “Si, por cualquier motivo (el enemigo no aparece o, a su vez, retiene la acción) al finalizar el turno de combate aún no ha actuado (el Pj) puede elegir entre hacerlo entonces o simplemente no hacer nada” Evidentemente, si ambos deciden actuar seguirá teniendo la iniciativa el que más reflejos tuvo. Éste debe decidir, al final del turno, actuar o pasar, y el otro obrar en consecuencia.*

P: ¿Modifica el nivel de Carga la Velocidad del PJ? Es que me parece haberlo leído en algún lado y no lo encuentro...

R: *Si, en la pág 63 del manual, donde dice “pueden reducir el movimiento en combate” debería decir “la velocidad en combate”.*

P: Si un Pj desvía un ataque con una capa tan solo le hacen el daño del bonificador. En ese brazo lleva guantes, camisa acolchada y la capa. ¿Se suman todas las protecciones (1+1+3=5)?

R: *Si. Si el desvío tiene éxito, dudoso es que el corte llegue a la carne...*

P: Por lo que pone en la pág. 70, ¿es verdad que no se puede parar un puñetazo con una daga?

R: *¿Te refieres al juego o a la vida real? ;) No, en serio, se supone que un puñetazo es más rápido*

(en combate cerrado) que una cuchillada. Y ya se que es mucho suponer, pero es que entonces entrábamos en la dinámica de “ya que me pega el puñetazo se lo paro con mi hacha y le hago daño”. Así que se pone bien clarito en las reglas y a otra cosa...

P: No entiendo muy bien cómo funciona lo de Apuntar. Disparar apuntando, ¿siempre cuesta dos turnos (el 1º apuntas y el 2º disparas con +1)? ¿o es algo automático (1º turno apuntas y disparas), solo que si haces algún tipo de defensa entonces ya no apuntas y tienes el -4?

R: *En cada turno se pueden hacer dos acciones cortas: Así que se puede sacar la pistola y amartillar el perrillo hacia atrás (acción de preparación) y disparar como segunda acción. Eso da un -4 a impactar. Si el arma ya está preparada, se dispara sin el malus, vamos, que disparar se considera como acción larga. Y si estamos con la pistola apuntando al malo maloso mientras le decimos “no te muevas” o “dame solamente un motivo y te vuelo la tapa de los sesos” se gana un +1 a impactar por cada turno en el que estemos así (hasta un máximo de +3, como ya se ha dicho).*

P: En el ejemplo de la pág. 68, en el mismo turno en el que Rufo saca un cuchillo, ¿podría Cagafuego desenfundar y disparar? Como solo saca su pistola, ¿se considera que en ese 1º turno apunta y así en el 2º turno tiene +1 a disparar?

R: *Si, Rufo podría haber desenfundado y disparado con el -4. Al ser más rápido su oponente, tiene que elegir entre disparar sin apuntar (con el -4 de antes) y esquivar el ataque o esperar que el otro falle y disparar sin malus.*

P: En el libro pone que una persona no puede atacar con dos armas de fuego a distintos blancos, pero sí al mismo (apuntándole a la vez). ¿No se podría conseguir disparar a dos blancos distintos anunciando un ataque completo, con dos ataques? Me explico, uno decide un ataque completo y pasa de defenderse: si tiene dos pistolas preparadas hace un primer ataque a un blanco, se resuelve, etc, etc. Después hace un segundo ataque con la pistola de la mano torpe, y reza porque no le ataquen. Por supuesto, habría negativos de mano torpe y de no apuntar.

R: *En el libro (pág 68, primera columna, tercer párrafo) se dice que no se puede APUNTAR a dos objetivos diferentes con dos armas de fuego para ir ganando los bonus... A no ser que seas estrábico, supongo. Pero en ningún sitio dice nada de ir con una pistola en cada mano disparando a dos blancos, primero uno y luego otro... Que una cosa es estar un rato asegurando el tiro y otra disparar con tranquilidad, y una tercera es hacerlo deprisa y corriendo, a la buena de Dios...*

P: ¿No pensáis que las armas de fuego hacen muy poquito daño? Yo creo que les voy a subir un puntillo a cada una para que sea un poco más realista. ¿Como lo veis?

R: *Las armas de fuego se hicieron así, de manera que fallan más que una escopeta de feria, para que Alatríste fuera un juego de rol de espadachines y no de pistoleros. Están ahí, pueden ser usadas, pero lo grueso del negocio se resuelve toledana en mano.*

P: ¿La tirada de Pelea para desviar un arma de fuego es una especie de "defensa" adicional o sustituye a la parada normal de turno?

R: *Si, es una especie de defensa instintiva adicional.*

P: ¿Las tiradas de ataque y parada son enfrentadas? ¿O basta parar un ataque de la forma "normal" para que ese ataque no haga daño?

R: *No hay que olvidar que es más fácil atacar que parar. Salvo un triple uno en ataque (que solamente se para con un triple uno en defensa) cualquier defensa exitosa anula un ataque.*

P: En la pág. 67 se indica que sacar un arma cuesta una acción (aunque deja una defensa). Si tienes la espada clavada frente a ti en el suelo, o alguien te la da directamente a la mano, ¿también cuesta una acción o podrías atacar en ese mismo turno?

R: *Son casos muy concretos que quedan a la decisión del Narrador. Yo, en esas circunstancias, consideraría que ya se puede atacar en ese turno.*

P: En un combate cerrado, ¿es posible utilizar una ropera para atacar? ¿O para parar? No queda muy claro en el manual...

R: *Piensen vuestras mercedes que el combate cerrado de Alatríste no es el combate en melé del Aquelarre, que aunque este humilde escribano ostente la autoría de ambos legajos, no hay que confundir churras con merinas...*

El combate cerrado de Alatríste permite atacar con la daga y atacar con Pelea (puños, patadas, cabezazos, etc). De estar a distancia de combate normal solamente se puede parar con la daga y usar la habilidad de Pelea con garrote u arma improvisada. Evidentemente, en ambos casos se puede (y se debe) usar la ropera.

P: Si hay dos contendientes enzarzados en combate cerrado, aparte de atacar con la daga si la hubiere... ¿Pueden golpear, supongo que utilizando Pelea, al contrario con la cazoleta de su arma principal?

R: *Correcto, tal y como se ve en los films de Richard Lester (los Tres Mosqueteros, los Cuatro Mosqueteros y el Retorno de los Mosqueteros).*

P: ¿En el asalto en el que entras en combate cerrado se puede utilizar la daga para atacar en ese mismo asalto? Si es así, ¿se utilizaría en la misma acción de iniciativa?

R: *Como se dice en la pág 82 del manual, esgrimir con espada y daga permite usar la daga después de resolver las acciones con la ropera, haciendo una acción extra de parada o (si se está en combate cerrado) de ataque. Es decir, que se puede hacer una defensa completa entrando en combate cerrado (según se dice en la pág 67 del manual) y de tener éxito largarle una muy linda huronada con el fierro de la siniestra, que para eso está.*

P: Las reglas señalan que no puedes entrar a combate cerrado si eres herido (pues te empalarías en la espada contraria) en ese asalto, así que mi pregunta es: ¿Si alguien con mayor iniciativa entra a combate cerrado, podría asestar una puñalada con la daga, antes de que el combatiente de menor iniciativa atacara (recordemos que si el atacante quiere entrar es herido no puede hacerlo)? Es decir, si tu puedes entrar a cerrado y asestar puñaladas en tu misma acción de iniciativa, y vas antes que el

contrario, siempre te "ahorrarías" la posibilidad de ser herido antes de entrar.

R: Ese comentario se refiere a cuando se usa la Defensa completa usando una defensa normal + avance. Evidentemente, si se falla la defensa uno resulta herido, y no puede dar ese paso adelante. La otra manera de entrar en combate cerrado, usando la maniobra de "Entrada" requiere herir al contrario para entrar en combate cerrado. En ese caso, puede además herirlo con la daga, como ya se ha dicho. Pero la condición de entrar en combate cerrado es plural: Si lo está uno de los contendientes, su oponente también...

P: No entiendo muy bien los efectos de Aturdir (pág. 71). ¿Cuántos turnos dura el -3? Aparte de ese -3, ¿no tiene más efectos el aturdir (inconsciencia o algo así)? ¿Qué pasa con la otra mitad del daño que no sufre?

R: Como dice el texto, es un golpe atenuado. Se aplica solamente en la acción siguiente a realizar por nuestro oponente.

P: ¿Cómo se puede dejar a alguien inconsciente y no solo aturrida?

R: Consulta la página 75 del manual, apartado "Heridas y Muerte": Si recibe de un sólo golpe un daño igual a la mitad o más de sus puntos de Bríos, deberá tirar por Voluntad para no caer derribado al suelo. Es decir, que se pueden dar golpes atenuados, aturdiendo al contrario (con lo que, de paso, irá más lento) hasta que éste caiga al suelo.

Y es que lo de las pelis de tumbar a un tipo de una fosta no es tan fácil, palabrita de niño Jesús.

P: ¿Se incluyen la espada corta, el garrote y las armas improvisadas grandes en las armas que requieren entrar en combate cerrado para poder atacar a un espadachín? La duda viene porque, aunque son algo más cortas que una espada, son bastante más largas que una daga (por ejemplo).

R: La espada corta y el garrote NO necesitan entrar en combate cerrado. Sobre las armas improvisadas, queda a discreción del Narrador. Que no es lo mismo un atizador de chimenea que una silla, por ejemplo.

P: Si se quiere salir del combate cerrado con una defensa completa, ¿sólo con sacar mi defensa

puedo salir o no puedo recibir daño alguno (como no se puede recibir daño alguno para poder entrar)?

R: Se usa una defensa normal más un paso atrás, y si la defensa tiene éxito se sale del combate cerrado sin un rasguño.

P: En la preparación de un arma se dice que se puede combinar con cualquier tipo de defensa, ¿pero no se puede combinar el desenfundar un arma de fuego con un ataque, aunque se tenga también -4 por no apuntar?

R: Si, claro, desenfundas el arma y disparas sin apuntar, a bulto... Tienes un -4 por ello, pero a cambio, si el enemigo está cerca, tienes los bonus por proximidad (ver pág. 74 del manual).

P: La vizcaína da un +1 al ataque. ¿Se calcula el nivel de parada según el nivel que se tenga con Armas Cortas o según el nivel que se tenga con el +1 que le proporciona la vizcaína?

R: Ejem, ataque, he dicho ataque, no defensa... La vizcaína, al igual que la mata amigos, da ese bonus solamente para pegar, no para parar. El bonus al ataque no significa bonus a la habilidad en Esgrima, y por lo tanto no aumenta la habilidad en Parada.

P: La vizcaína y la mata amigos añaden +1 al ataque, no contándose en la defensa. Si tienes un arma personal ¿se cuenta entonces en la defensa también? Supongo que sí, porque tener una ropera más ajustada se notará tanto al atacar como al defender, pero no lo termino de tener claro.

R: El arma personal añade +1 al nivel de esgrima, es decir, que modifica tanto el ataque como la defensa.

P: En la pág. 72 se asegura que las armas personales aumentan la habilidad del esgrimidor. Si bien también es cierto que en las últimas páginas de dicho manuscrito, una pequeña nota al pie recuerda que dichas armas personales dan tan solo un bonificador a la hora de atacar. ¿Cual de ambas sería la correcta?

R: La segunda, la nota a pie de página de la página 229 es una errata.

P: ¿Donde se colocaría la vizcaína de forma habitual? Según mis cuentas el sitio mas cabal seria a la espalda, en el cinturón, cruzada con la guarda hacia la izquierda, pero también podría ser que se sujetara en la derecha con la guarda hacia afuera, pero creo que este método seria mas lento para sacarla.

R: *Habla Diego Pacheco y Carranza:*

La caña de la bota es harto imposible debido principalmente a las guardas que normalmente llevaban las vizcaínas. Los gavilanes pueden llegar a medir 30 cm, que junto con los elaborados guardamanos y la cazoleta, harían que la bota asemejara un pata de elefante.

El lugar habitual era el cinto, en el costado opuesto a la espada. La vizcaína no era un arma para llevar oculta cual si se tratara de un cuchillo o daga (las cuales si podían ir ocultas en las botas a la espalda).

P: En la Lista de Equipo aparece la daga, la daga con rompepuntas y la daga de guardamano con rompepuntas: ¿cual entonces es el precio y el peso de la daga de guardamano normal, sin rompepuntas? ¿O es que supone que la daga de guardamano incluye "de serie" una empuñadura rompepuntas?

R: Si.

P: ¿El daño que hace una espada corta no debería ser +1 en vez de +2? Es que hace el mismo daño que la espada ropera... Además, entiendo que la espada corta no sirva para hacer maniobras de esgrima, pero ¿tampoco se pueden hacer con ella maniobras de "esgrima con espada y daga" utilizándola en lugar de la daga?

R: *Te contesto ambas con una sola: La espada corta es un machete, estilo sable de abordaje, de unos cinco dedos de ancho. Un cacharro pesado, y por lo tanto lento, que hace mucha pupa si te da.*

P: En el manual hay ejemplificados que hacer cuando se quiere atacar con dos armas como la ropera y la daga (o la vizcaína). Incluso hay maniobras exclusivas de esgrima para tal fin. Lo que yo pregunto es: ¿cúal seria la mejor forma de utilizar dos armas que no sean de esgrima en el combate (por ejemplo, un hacha con una mano y un cuchillo en la otra... Muy a lo mohicano, es verdad)? ¿Deberían ser los ataques -3/-6? ¿Habría alguna forma de reducir esta penalización?

R: *Los malos son -3/-6 ya que no hay escuela de esgrima con daga y hacha, aunque los alemanes gustan de desarrollar un burdo remedo de la ropera y daga con sus espadas de filo.*

Eso sí, si te coges un ambidextro tus malos serán -3/-3 con hacha y daga...

P: Esta es una duda sobre el modificador al dado por puntuaciones superiores a 18. Un PJ tiene armas de fuego a 14. Al disparar a bocajarro, se dobla y pasa a 28. Si apunta un turno, tiene un +1 y pasa a 29. ¿Cuál es el modificador al dado? ¿11, por ser la diferencia entre 29 y 18? ¿10, porque no se tienen en cuenta modificadores a la habilidad pero se cuenta que la habilidad está doblada? ¿0, porque su habilidad inicial es 14 y no supera los 18?

Supongamos que sea un -10 al dado, y que tiras los dados y sacas 13 (o 12, u 11, o 10...). El resultado final es un 3 (o menos). ¿Se considera que has sacado un crítico? ¿o el crítico solo pasa si sacas tres unos en los dados?

R: *Habilidad de Armas de fuego 14, por disparar a boca de jarro, sube a 28, con lo que tiene un -10 a su tirada de dado. Apunta un turno, consigue un +1, y su modificador pasa a ser -11. Pero piensa que apuntar a bocajarro significa que le estás poniendo la pistola en la cabeza... literalmente. Pero como dice en la pág. 49, el triple 1 y el triple 6 siguen siendo pifia. Es más... ¡Cuidado con los seises (ver la pág. 74 del manual, apartado fallos en las armas de fuegos)! Que por muchos bonus que tengamos, dice muy claramente que esto sucede cuando sale uno o varios seises en el dado, y no hace referencia alguna a sumas o restas...*

P: Me seria de gran agrado que me remitieran un ejemplo de enfrentamiento de esgrima, pues si bien los ejemplos del libro aportan luz, no consigo concebir en mi cabeza como seria realmente una buena afrenta con espada y daga o capa.

R: *Habla Antonio de Córdova, jaquetón del Potro:*

“Don Diego Pacheco y Carranza escucha al valentón Antonio de Cordova criticar de mala manera a la reina en el Mentidero de San Felipe y decide darle un escarmiento. Como el valentón no es más que un simple villano no es necesario seguir las reglas del duelo y puede atacarlo allí mismo sin perjuicio de su Honra.

Don Diego tiene (supongamos) los siguientes rasgos: Destreza 14, Bríos 11, Velocidad 12, Esgrima 17 y Armas Cortas 15. Sus Maniobras de Esgrima (entre otras) son: A Fondo, Finta, Tajo de Barrido y Parada Instintiva. Lleva encima una ropera, una daga y una capa, y se protege con sombrero, camisa acolchada, guantes y botas (todo de la mejor calidad). Por último, posee la Ventaja Espadachín.

Antonio de Cordova tiene (supongamos) los siguientes rasgos: Destreza 13, Bríos 12, Velocidad 11, Esgrima 16, Armas Cortas 17. Porta vizcaína, cuchilla de matarife oculta y herreruelo (la ropera mata amigos se la dejó a un amigo para un trabajito que tenía hoy) y se protege con sombrero, camisa acolchada, colete de cuero, guantes y botas. Al igual que Don Diego, Antonio posee la Ventaja Espadachín.

Asalto 1: Don Diego saca la ropera (una acción de preparación de arma) y le dice dos verdades al jaquetón, que tuerce el gesto y saca lentamente la vizcaína (otra acción de preparación de arma). Se forma un corro alrededor de los contrincantes (y algunos empiezan a jalearlos). Este asalto no hay ataques.

Asalto 2: Se actúa por orden de Velocidad, así que Don Diego es el primero en realizar su acción y como quiere terminar pronto con el villano decide realizar una maniobra de esgrima, A Fondo, un ataque completo que consume sus dos acciones del asalto. Hace una tirada por Esgrima y obtiene un 17 justo, suficiente para realizar su ataque. Antonio decide realizar una defensa completa con +3 contra ese ataque ya que, de todas formas, no puede atacar al ser su arma más pequeña que la de su contrincante (véase reglas de Combate Cerrado, pág. 69 del manual), pero a ese +3 deberá restar un -2 por la maniobra A Fondo realizada por su contrincante, lo que le otorga una puntuación final de 12 (la vizcaína tiene una puntuación en parar igual a 2/3-1 del nivel de armas cortas, 11, y al sumar +3 y restar -2 daría un total de 12). Tira los dados y obtiene un 9, suficiente para detener la ropera de Don Diego. Ambos contrincantes han gastado todas sus acciones y termina el asalto.

Asalto 3: Tanto Don Diego como Antonio poseen la Ventaja Espadachín, así que los dos ganan un +1 a su Defensa por ser el segundo asalto que combaten contra el mismo enemigo. Don Diego continúa siendo el primero en actuar por orden de Velocidad y decide cambiar de táctica, ya que el combate podría eternizarse y desea acabar pronto con el bellaco. Utilizará ahora la maniobra Finta,

una maniobra de esgrima de ataque completo. Diego simula un ataque con la ropera pero en el último momento cambia el movimiento y lo ataca por otro lado. Para que Antonio no se distraiga con el ataque simulado ambos contrincantes realizan un enfrentamiento de Esgrima: Diego tira los dados y obtiene un 16 (¡demasiado alto!), teniendo éxito por tan solo 2 puntos; Antonio obtiene en cambio un 9, y tiene éxito por 8 puntos, lo que significa que se ha dado cuenta del movimiento de Diego y ganará un modificador positivo de +8 para defenderse de la finta. Don Diego, maldiciendo en arameo, se ha dado cuenta que Antonio ha previsto su movimiento, pero ya nada puede hacer: tira los dados para el ataque de la Finta y obtiene un 8. El ataque tiene éxito, pero ahora Antonio tiene +8 a su defensa, así que decide gastar sus dos acciones para realizar una defensa completa que le permita entrar en combate cerrado y poder atacar al siguiente asalto. Como se trata de una defensa completa para entrar en combate cerrado no obtiene el +3 correspondiente, pero le da igual, por que el +8 deja su nivel de parada con la vizcaína en un ¡¡20!! (el nivel normal es 11 y se le debe añadir +8 por la finta fallada y +1 por la Ventaja Espadachín). Tira los dados y obtiene un 14: Antonio para la finta sin problemas y además se acerca a su contrincante con muy malas intenciones. Al siguiente asalto, si Diego no lo evita, podrá atacarle.

Asalto 4: Don Diego y Antonio continúan su combate. Ambos mantiene el mismo nivel de Velocidad que al principio, así que Don Diego continúa siendo el primero en atacar y decide quitarse de en medio al valentón antes de que le meta la vizcaína en la tripa. Para conseguirlo utilizará otra maniobra, Tajo de Barrido. Don Diego mueve su ropera de forma horizontal para echar hacia atrás a Antonio. Realiza un ataque con el arma con un modificador de +2, lo que le otorga un nivel de 19 en Esgrima. Tira los dados y obtiene un 11: el ataque tiene éxito. Antonio realizará ahora una defensa normal para poder tener luego oportunidad de atacar a su vez (siempre y cuando pare el Tajo de Barrido). Su nivel de parada con la vizcaína es de 12 (el nivel normal es 11 con un +1 por la Ventaja Espadachín). Tira los dados y obtiene un 10: detiene el Tajo de Barrido con la vizcaína y continúa en combate cerrado. Ahora le ha llegado al valentón el turno de atacar. Su nivel de Armas Cortas es de 17, pero sube a 18 por el +1 que le otorga la vizcaína. Tira los dados y obtiene un 10: Antonio le lanza a Diego un tajo derecho hacia su cuerpo. Diego se ha quedado sin acciones al haber

realizado antes el Tajo de Barrido (que es una defensa completa), pero aún guarda un as en la manga: la maniobra Parada Instintiva, que le permite realizar una parada desesperada con una penalización de -3. Su nivel de parada es de 15 (el nivel normal es 17, -3 por la Parada Instintiva y +1 por la Ventaja Espadachín). Tira los dados y obtiene un 17: Diego no ha podido detener la vizcaína. El modificador de daño total de la vizcaína es de +1 (el modificador del arma es +0 y el modificador por Destreza es +1). Antonio tira un dado y obtiene un 5, lo que significa que su vizcaína ha ido a parar derechita a la tripa del señorito, haciéndole 5 puntos de daño (la vizcaína le hace 6 puntos, pero la camisa acolchada le otorga 1 punto de protección).

El asalto ha terminado con Don Diego chorreando sangre por la barriga: la herida es considerable pero no basta para ser derribado, aunque su Velocidad ha bajado a 7 debido a los 5 puntos de daño (que se le restan del valor de Velocidad), así que el siguiente asalto es Antonio el que actúa en primer lugar.

Por suerte para Don Diego, alguien grita en el mentidero "¡La Gura! ¡La Gura!". Se acercan un grupo de corchetes para averiguar cuál es el motivo del revuelo que hay formado, así que un grupo de amigos ayuda a Don Diego a salir de allí mientras que Antonio se retira en silencio guardando su arma, sabiendo que se ha ganado un enemigo implacable para el resto de su vida..."



Maniobras de Esgrima

P: ¿Se puede usar maniobras de ataque normal, si decides hacer un "ataque completo"? Ejemplo: Declaras un ataque completo y tus dos ataques son una Estocada Especial y Entrada, o cualquier otra combinación imaginable. Mi opinión es que esto no se puede hacer, los dos ataques que te da opción a

hacer el ataque completo no son susceptibles de ejecutar con maniobras.

Otra pregunta sería la misma cosa pero con las dos defensas en la defensa completa. Mi opinión sigue siendo que no se puede hacer.

R: Siento decirte que estás equivocado. Las maniobras de esgrima son un complemento a las reglas básicas de combate, no una excepción. Al ser Estocada especial y Entrada dos maniobras de ataque normal, se consideran eso, dos ataques normales, y por lo tanto pueden realizarse en un mismo turno de combate. Otra cosa sería que el jugador pretendiera que su personaje hiciera un único ataque sumando los efectos de ambas maniobras. Eso sí que no está permitido. Otro tanto sucede con las maniobras defensivas.

P: ¿Cómo se realiza la maniobra de Finta exactamente? Dudo en las tiradas que hay que hacer. ¿Es como GURPS?

R: A ver... En GURPS tu haces una tirada por tu habilidad en un arma. Tu enemigo hace lo mismo. Si pasas la tirada y tu enemigo no, la diferencia se convierte en un malus a su defensa. Es decir, si tienes 15 y sacas 10 tiene un -5 a la defensa en el siguiente ataque.

En CA (Capitán Alatríste) las cosas son parecidas, pero no iguales. Se hace un enfrentamiento de habilidades, y si el rival lo falla, se hace inmediatamente una segunda tirada, que es el ataque verdadero, con el margen por el que se pasó la anterior tirada como malus a la defensa enemiga. PERO si el Pj falla la tirada de Finta... pues eso, que se lía, y el otro afirma la guardia: No es que ya no le reste nada a su enemigo... es que los puntos por los que falla se convierten en BONUS a su parada... Ése es el momento ideal para que el muy hideputa se sonría y diga que su parada va a ser un Deslizamiento (por ejemplo).

P: La maniobra de esgrima Parada Instintiva, ¿no debería ser una maniobra de defensa completa en vez de ataque completo?

R: No, porque se realiza tras haber programado un ataque completo (por ejemplo, un A Fondo).

P: ¿La Parada Instintiva sólo se puede hacer en maniobras de ataque completo, no? Lo digo porque

en el Deslizamiento y en la Respuesta se dice que se puede parar con Parada Instintiva, pero sólo será si quien lanzó el ataque, y ahora debe defenderse de la Respuesta/Deslizamiento, estaba en un ataque completo. Si fuera un ataque normal no podría, ¿no?

R: OK; correcto. La parada instintiva es eso, una parada desesperada para esgrimistas que NO han previsto parada alguna.

P: Si un Pj tiene la maniobra de esgrima de Entrada y la utiliza con éxito, si el oponente no la para no le hace daño, ¿verdad? ¿El oponente (que actúa después) no puede realizar su ataque por encontrarse ya en combate cerrado?

R: El combate cerrado de Alatríste no es el combate de melé de Aquelarre. Se acorta la distancia, pero se sigue pudiendo usar la espada. Simplemente, se puede (además) usar Pelea y la daga de mano izquierda como arma de ataque además de como defensa.

P: La maniobra de esgrima de Entrada, si se saca, ¿aparte de entrar en combate cerrado hace daño?

R: Es un ataque, y por supuesto hace daño.

P: Me gustaría que me explicaseis un poquito como van las maniobras de Deslizamiento y Respuesta (no las he entendido bien en el libro).

R: Deslizamiento: Tu enemigo hace un ataque y tú respondes con un Deslizamiento. Tienes 12 en parada y sacas 10, por lo que paras sin problemas... Pero estás haciendo un Deslizamiento ¿recuerdas? Así que intentas que la hoja del arma resbale por el filo del la del contrario y la espada se le clave en el cuello o el pecho. Tu oponente, para evitarlo, debe sacar la misma o inferior tirada de dado que sacaste tú en la parada (a no ser que tenga un valor de parada inferior, en cuyo caso tira por él, que es maniobra para putear al contrario, no para beneficiarlo). Pero es una maniobra que puede volverse contra el que la usa...

Supongamos que tu oponente tiene un 14 en parada, le obligas a que saque 10 o menos y falla... El arma se le hincan en el pecho, haciendo los daños normales. Pero si pasa la tirada... en ese caso te ganará en habilidad, será su acero el que se deslice por tu filo... y será su punta la que se clave en tu pecho. En otras palabras: serás tú el que reciba el daño.

Respuesta: Mismo caso que el anterior: Tu enemigo ataca, tu paras. Entonces miras el margen por el que has pasado la tirada: en el caso anterior, con un 12 en parada habías sacado un 10, por lo que el margen es de +2 (12 - 10). Tu enemigo, ya lo hemos dicho antes, tiene un 14 en parada. Tiene que sacar un margen igual o superior al tuyo (es decir, 12 o más, 14 - 2) para evitar este ataque que le ha venido no sabe muy bien de dónde.

La Respuesta es más cara (cuesta tres puntos) que el Deslizamiento (que cuesta dos) pero a cambio, como puedes ver, no implica ningún riesgo ni penalización para el que la utiliza. a cambio, bien cierto es que es menos letal (pues su contrincante tiene mayores posibilidades de salir de ella).

P: En la maniobra de Deslizamiento, ¿no sería más lógico que el oponente debiera superar su tirada (ya sea de Esgrima o Parada, que aún no lo tengo claro) con una categoría de éxito igual o superior a la del esgrimista que ha realizado el deslizamiento? Yo creo que sí, si no, no tiene lógica...

R: El Deslizamiento conlleva un enfrentamiento de esgrima entre los dos contendientes. El agresor ataca, el contrario se defiende parando y anunciando un deslizamiento: Su tirada por parar le sirve también como tirada de enfrentamiento de habilidades (Esgrima). Su oponente tira a su vez por su habilidad de Esgrima para realizar el enfrentamiento de habilidades tal y como se describe en la pág. 50 del manual. El ejemplo está mal, y se debe a que, en una versión alfa, el oponente debía sacar menos de la tirada del que practicaba el Deslizamiento para superarlo. Se corrigió la regla pero no el ejemplo. Sorry, porque trae confusión en lugar de aclarar las cosas.

P: Con la maniobra de Respuesta, no hay tanta duda: diría que el personaje que sufre la Respuesta debe realizar una tirada de Esgrima con una Categoría de Éxito igual o superior a la Parada realizada por el esgrimista. Pero... ¿el esgrimista debe tirar 2 veces por parada o solamente una? O sea, ¿debe parar primero exitosamente y después realizar otra tirada de parada para la Respuesta?

R: Sobre la Respuesta, la parada exitosa se convierte en la tirada de enfrentamiento de habilidad. De pasarse, la parada se convierte en un ataque, que el contrincante deberá evitar como pueda...

P: En la maniobra de Respuesta, ¿el enfrentamiento es con el nivel de *Esgrima* o con el de parada? ¿O acaso el que realiza la maniobra tira por su nivel de parada y el oponente con el de *Esgrima* (es que parece que es eso lo que pone en las reglas: "realizar un enfrentamiento del valor de la parada contra la habilidad en armas de su oponente")?

R: *El enfrentamiento es con el nivel de esgrima, pero dicha tirada es que ha sacado en su parada. Es decir, tiene un nivel de esgrima de 14 y por lo tanto una parada de 10. Hace una parada anunciando que es una respuesta y saca un 9. Ha hecho su parada (9 es menor de 10) y su oponente ha de hacer una tirada enfrentada contra un éxito de 5 (14 -9, que es lo que ha sacado en la tirada).*

P: Existen algunas maniobras de esgrima (si mal no recuerdo, el Deslizamiento y la Respuesta, aunque puede que también la Finta) en que los dos oponentes deben realizar tiradas enfrentadas de *Esgrima*. Si los dos oponentes luchan con roperas y similares no creo que haya problema, pero si el defensor llevara un arma corta u otro tipo de arma, ¿como debería ser la tirada enfrentada? ¿*Esgrima* del atacante contra *Esgrima* del defensor o *Esgrima* del atacante contra la habilidad de arma que lleve el defensor? Por ejemplo, Diego utiliza una finta, lo que le obliga a realizar un enfrentamiento de habilidades. Él usa ropera así que tira por *Esgrima*, pero Antonio utiliza una vizcaína así que he supuesto que debe tirar por *Armas Cortas* (aunque en el texto se especifique que la cosa debería ser *Esgrima* contra *Esgrima*). ¿He cometido un error? Si la cosa fuese al contrario (el atacante usa vizcaína y el defensor ropera) la cosa sí tendría fácil arreglo, ya que imagino que las maniobras de *Esgrima* sólo son para utilizarlas con armas de esgrima como roperas, espadines, etc (excepto las maniobras de *Capa*), por lo que no podría hacer un Deslizamiento ni una Finta ni nada parecido... ¿Me equivoco?

R: No, no te has equivocado, y releendo el texto veo que queda algo confuso, aunque no demasiado. En la Finta especifica "enfrentamiento de *Esgrima* contra el arma del oponente", mientras que en Deslizamiento pone "enfrentamiento de *Esgrima* por el valor con que se pasó la tirada de parada contra la habilidad en armas de su oponente". Lo mismo dice en el apartado de Respuesta. Resumiendo, que no es poco, se realiza el enfrentamiento de *Esgrima* contra la habilidad de armas del oponente, ya sea *Esgrima*, *Armas*

pesadas, *Armas cortas* o incluso (aunque esto quede quizá un poco peliculero) *Armas de asta*.

P: En la maniobra de Trabar, el ataque de aturdir / romper el arma / apuñalar con daga, ¿se produce en el mismo turno en el que trabas, justo tras sacar la tirada?

R: Si, ten en cuenta que es una maniobra defensiva, con lo que el oponente ha tenido su oportunidad de mojar el acero con sangre. Ahora es nuestro turno...

P: En el ejemplo de la pág. 81, Alonso de Bastos hace un Trabar y a continuación un ataque de aturdir para provocar el desvanecimiento de su enemigo. ¿Pero aturdir no hacía como mucho un -3 a la siguiente acción? ¿Qué es eso del desvanecimiento?

R: Se usó el término "desvanecimiento" en la redacción del ejemplo, para no repetir "Aturdir" (aunque quizá hubiera sido más apropiado decir "atontar"). El aturdir sigue dando un -3 a la siguiente acción y punto.

P: La maniobra de Entrenamiento de Paradas Adicionales me parece un poco bruta para un coste de 1 punto por nivel. El PJ puede dedicarse a realizar todos los turnos ataques completos con la tranquilidad que después podrá realizar sus paradas extras sin problema... Y claro, los pobres PNJs (que no suelen tener estas maniobras de entrenamiento) las ven venir y reciben dos ataques cada turno y están despachados en poco tiempo...

R: La ÚNICA parada que se puede hacer con una acción de ataque completo es la de Parada Instintiva. Si tu programas una defensa normal/parada y tienes paradas adicionales, puedes hacer una parada adicional por cada ataque adicional que recibas, NO QUE FALLES (otro punto que los muskings intentan retorcer a su favor).

Es decir, llegan dos valentones y un tipo con parada adicional nivel 1 puede hacer dos paradas (una a cada uno) más un ataque normal. Pero NO puede hacer un ataque completo más dos paradas adicionales, aunque tenga nivel de parada adicional 2 o incluso 3. En otro orden de cosas, frente a un tipo que decida hacer un ataque completo de dos ataques, un Pj puede optar por una defensa completa de dos tipos de defensa (parar y esquivar):

*nunca podrá parar dos veces a no ser que tenga parada adicional...
¿Capici?*

P: Para la maniobra de *Aumentar Número de Paradas*: ¿será solo valido para defensas normales, verdad? Porque si valiera para ataques completos la gente pasaría de coger la maniobra de Parada Instintiva y solo cogería Aumentar Número de Paradas, que sale mas barato y útil.

R: *En defensas normales y contra ataques diferentes, procedan de un único enemigo o de varios. Con esta maniobra un espadachín veterano puede enfrentarse a varios enemigos al mismo tiempo con razonables esperanzas de salir vivo...*

P: La maniobra *Entrenamiento de la mano torpe* cuesta 3 ptos si quieres eliminar por completo la famosa penalización por mano torpe. Sin embargo, la ventaja de *Ambidiestro* tiene el mismo resultado y cuesta 2 ptos. Y no solo es 1 pto más barata, sino que el *Entrenamiento con la mano torpe* especifica que la ambidiestría ganada con esta maniobra sólo es aplicable a la *Esgrima*, mientras que la ventaja de *Ambidiestro* es aplicable (supuestamente) a cualquier acción. A mí que me lo expliquen.

R: *Explicolo, explicolo. La ventaja de Ambidextro ha de comprarse con los seis puntos iniciales de Ventaja que se tienen en la creación del PJ (si nos cojemos 6 puntos de defectos, claro está). Luego NO puede comprarse con PX, al contrario que otras. Evidentemente, entrenar la mano torpe para el combate (exclusivamente) sale más caro que si has nacido con el don natural de ser diestro con ambas manos.*

P: La maniobra de entrenamiento *Esgrima con espada y daga* es algo confusa. El texto explica que luchar con dos armas supone unas penalizaciones de -3 con la mano hábil y -6 con la torpe, y que 1 nivel de ésta maniobra elimina "un nivel de penalización". ¿Quiere esto decir que con 1 nivel de *Esgrima con espada y daga* las penalizaciones quedan en -2 y -5, y con 3 niveles quedan en -0 y -3? De momento entiendo que esto es así, ya que me parece lo más razonable, pero más adelante el texto dice que a nivel 3 de ésta maniobra "se podrán manejar ambas armas simultáneamente con igual soltura". ¿En qué quedamos?

Siguiendo el ejemplo anterior, supongamos que lo estoy interpretando bien y un PJ con *Esgrima con espada y daga* a nivel 3 tiene una penalización al esgrima de -0 en su mano hábil y -3 en su mano torpe, y que para eliminar esta penalización en su zurda se entrena en *Entrenamiento de la mano torpe*, que reza lo siguiente: "gastar ptos en esta maniobra permite ir eliminando estas penalizaciones hasta convertirse, a nivel de combate (y solamente en *Esgrima*) en un ambidiestro". Supongo que cada nivel de dicha maniobra elimina 1 pto de penalización, hasta que al nivel 3 la penalización por mano torpe se anula, ¿no es cierto?

R: *¡Me encantan estas preguntas que se responden solas! Evidentemente, esto es como sigue:*

Un cuevachuelista que en su vida ha peleado a la vez con espada y daga y que quiere fardar de acero: -3 en ambas manos por no saber coordinar y -3 además en la mano torpe por eso, por ser mano torpe.

Un lindico que ha nacido con el don de la Ambidextría (o que ha entrenado su mano torpe hasta nivel 3): -3 tanto en el hierro de la diestra como en el de la zurda por no saber coordinar ambos movimientos.

Un espadachín veterano que sepa manejar ambos aceros coordinadamente (hasta nivel 3) y que sea ambidiestro o se haya entrenado igualmente hasta nivel 3, no tendrá ninguna penalización.

P: Si se usa espada y daga, ¿se puede parar con daga tras realizar un ataque completo? ¿Se puede atacar con daga tras una defensa completa?

R: *La ventaja de esgrima con espada y daga es que la daga se utiliza después de resolver los ataques y/o paradas con la ropera, pudiendo tratar de parar de nuevo un ataque o atacar si se está en combate cerrado. A efectos de reglas, es como si el espadachín tuviera una acción normal de ataque o de defensa. Evidentemente, si usa las maniobras de Doble ataque o La cruz (descritas en el Maestro de Esgrima) perderá esta acción extra, ya que son maniobras completas, en las que se requiere tanto la espada como la daga...*

P: Volviendo a la maniobra *Esgrima con espada y daga*, ésta dice que luchar de esta forma otorga una parada extra gracias a la daga. ¿Supone esto que, en el caso de hacer una defensa total, el PJ cuenta con 3 paradas?

R: Si elige la opción de Defensa completa (que no total) de realizar dos defensas si, tiene una defensa extra (recordemos que la Defensa completa da la opción también de hacer una Defensa normal y entrar en Combate cerrado o para hacer una única tirada de Defensa con bonus a la misma).

P: En el caso de esgrima de espada y daga, el valor de habilidad con daga es el armas cortas ¿no? Lo digo porque algunos personajes pregenerados levantan más dudas que otra cosa.

R: Evidentemente, la daga es un arma corta, no un arma de esgrima. Ni siquiera la vizcaína, pese a ser un palmo más larga, lo es.

P: Me interesaría saber en que fuentes os habéis inspirado para las reglas de esgrima. ¿En *El Maestro de Esgrima*? ¿En la trilogía de Dumas? ¿En *Villa y Corte*? ¿En *Garde*? ¿En las ayudas para *Aquelarre*? ¿Qué oscuros y secretos legajos manejaron?

R: Habla Diego Pacheco y Carranza:

Además de la particular ayuda de John Clements, Director de ARMA (encontrareis en la red a que se dedica eso), entre otros los siguientes tratados de esgrima renacentista y del siglo XVII.

- Achille Marozzo (Italy) - *Opera Nova*, Modena. Uno de los primeros tratados en enfatizar el uso de la estocada frente al tajo, considerado como el primer manual de ropera temprana a pesar de utilizar una hoja de corte.
- Angelo Viggiani (Italy) - 1551, *Lo Schermo*.
- Camillo Agrippa (Italy) - 1553, *Treatise on the Science of Arms and a Dialogue on the Same Theme*, (cut & thrust sword/rapier). Otro de los primeros en utilizar la estocada aunque incluye algunas técnicas de tajo.
- Jeronimo De Carranza (Spanish) -1569, *De La Philosophia de las Armas* (rapier). Bufffff ! EL MAESTRO con mayúsculas. De él oiréis hablar mucho.
- Giacomo Di Grassi (Italy) - 1570 *His True Arte of Defense - rapier* ("The Correct Method of Safely Using Arms, Both for Offense, as Well as for Defense, with a Treatise on Deceit, and with a Way to Train on One's Own, in Order to Obtain Strength, Judgment, and Dexterity") Maestro italiano que impartió clases en el Londres Isabelino, y le costó la vida.
- Camillo (Acamillo) Palladini - (Italy) late 1500's, *Discorso sopra l'arte della scherma*. On

single sword, sword & dagger, sword & cape, single dagger, dui spada, two-handed sword, halberd and pike, but not sword & buckler, or sword & targa. Otro de los que murió bajo las iras de esos herejes con espadas de corte.

- Vincentio Saviolo (Italy) - 1595, *His Practice in Two Books* (rapier).
- George Silver (England) - 1599 & c. 1605 *Paradoxes of Defense and Bref Instructions Upon my Paradoxes of Defence*. (quarterstaff, dagger, cut & thrust sword/back-sword/short-sword with dagger or buckler). Bueno, pues este es el causante de la muerte de los otros, su prefacio no tiene precio, ya lo veréis.
- Don Luis P. de Narvaez (Spain) -1599, *Libro de las Grandezas de la Espada*. Bueno, ¡que decir de Papa!
- Salvator Fabris (Italy) - 1606, *Sienz e Practica d Arme*.
- Ridolfo Capo Ferro (Italy) - 1610, *Gran simulacro...* Considerado como el mas grande de los maestros italianos (es real, no es una invención de Conrad).
- Jacob Sutor (German) - Frankfurt, 1612. *Neu Kunstlitches Fechtbuch* (Este es mas un tratado de montante que de ropera).
- Atanasio de Ayala - (Spain), 1616, *El viejo don Atanasio* escribió acerca de armas enastadas.
- Luis Méndez de Carmona - (Spain) 1639 *Libro de la destreza berdadera de las armas*. Manuscrito no publicado descubierto recientemente. Maestro sevillano seguidor de Carranza, acérrimo diría yo. Consiste en dos libros: Adbirtencias praticas y primeros principios para el conosimiento de lo que se ubiere de dezir o enseñar en este Libro (en 178 parrafos numerados), y un segundo, Primeros principios y fundamentos para comensar [?] por nuestros tres caminos. Esta dedicado al Conde de Peñaflor, además de algunos sonetos dirigidos al autor por otros maestros.
- Girard Thibault d'Anvers (France) - 1630, *Academie De L'Espee* (rapier). ¡El Francés! Es una versión de la esgrima de la escuela española.
Y estos son de factura moderna:
- "The Duel - A History of Dueling" Robert Baldick. Spring Books, 1965.
- "The Duel in European History: Honor and the Reign of Aristocracy" V. G. Kiernan, London: Oxford University Press, 1989.

- "A History of Fencing: Foundations of Modern European Swordplay" - William F. Gaugler, Laureate Press, 1998.
- *Paradoxes of Defence* - 1599 G. Silver. With an Introduction by J. Dover Wilson. Shakespeare Association Facsimile No. 6. Oxford Press, 1933.
- "The Rapier and Small Sword 1460-1820" A. V. B. Norman. NY: Arno Press Inc., 1980.
- "The Secret History of The Sword" J. Christoph Amberger, Hammerterz Verlag Special Publication 0101, 1996. Baltimore Md.
- "Bibliografía E Historia De La Esgrima Espanola" Baron De La Vega De Hoz Enrique De Leguina. Oak Knoll Press. BIBLIOGRAFIA E HISTORIA DE LA ESGRIMA ESPANOLA, APUNTES REUNIDOS POR. [BIBLIOGRAPHY AND HISTORY OF SPANISH DUELLING, NOTES COMPILED BY.] Madrid: n.p., 1904 (but Mansfield Centre: Martino Publishing, n.d. but 2000). Reprint of the first edition which was limited to only 150 copies.

Espero que tales credenciales tengan algún crédito entre los bien nacidos. ¡Ah! Todo esto y mas de quince años de practica de esgrima moderna (espada, por supuesto).



Heridas, Enfermedades y Curación

P: Cuando un PJ llega a Bríos 3, reduce a la mitad todas sus Habilidades al igual que el movimiento. ¿Quiere esto decir que cuando un PJ llegue a Bríos 0 y deba tirar *Voluntad* para no caer inconsciente, la *Voluntad* estará reducida a la mitad o se tira por su nivel normal?

R: Se tira por la *Voluntad* reducida a la mitad.

P: En la descripción de la habilidad *Curar* (pág. 53) se dice que tratar con esta habilidad a un herido "sobre el terreno" lleva 10 minutos de juego (60 turnos de combate). Pero si tenemos en cuenta que un tipo con Bríos -3 debe tirar por su valor básico en Bríos cada 6 turnos para no morir, cuando hayan pasado los 60 turnos (después de 10 tiradas de Bríos) muchos PJ estarán muertos al haber fallado la tirada... Imagino que se tarda 10 minutos en hacer una tirada de *Curar* cuando se está en medio de un combate o similar, pero si el combate ha terminado la tirada tardará mucho menos (1 o 2 turnos)... ¿Me equivoco?

R: No, no te equivocas. No del todo. Los resultados de la tirada se "sienten" inmediatamente, pero requieren esos 10 minutos de cuidados, porque si no médicos habría que irían curando entre estocada y estocada...

Ejemplo: Tienes a un "paciente" a -3 de Bríos, y llega un PJ y hace una tirada para *Curar*. Saca la tirada, cojonudo, el tipo se queda a Bríos 0, estabilizado y fuera de peligro. La falla, el tipo deberá tirar *Voluntad* cada 6 turnos, como es de rigor... Más vale que alguien pase antes una tirada de *Diagnosticar* o el herido se va a ir... Al cielo o al Infierno, pero se va a ir...

P: Se supone que la única forma de curar puntos de Bríos negativos es con una tirada de *Curar*, y en la descripción de esta habilidad se dice que "no se pueden hacer dos tiradas seguidas de *Curar* sobre una misma persona". ¿Quiere esto decir que si se le hace una tirada de *Curar* a un PJ en puntos negativos y se falla, podemos decir que el PJ morirá tarde o temprano?. Podríamos hacer una tirada de *Diagnosticar* para ver el error, pero como la tiene que hacer el PJ o PNJ que falló la tirada de *Curar*, como no sea médico o tenga la ventaja de *Letrado* difícilmente tendrá *Diagnosticar*, que es habilidad escolástica... ¿No es demasiado fuerte todo esto?

R: La naturaleza es a veces cruel, y la medicina de la época, siempre lo era...

P: La habilidad de *Cirugía*, ¿cómo se distingue cuándo hay que utilizar la habilidad *Curar* y cuándo la de *Cirugía* para sanar a un PJ herido? ¿Cuántos puntos de Bríos se recuperan tras aplicar con éxito la *Cirugía*?

R: Curar es realizar unos primeros auxilios, más o menos chapuceros. Medicina es la habilidad por la que hay que tirar para tratar una enfermedad y Cirugía la que hay que tirar para tratar a un herido. Por cierto, repasando los modificadores a "Curar" veo que no está el de "+1 si se tiene Cirugía a 12 o más"... Y juraría que lo puse...

P: ¿Qué diferencia hay en la hoja de personaje entre los "Brios actuales" y los "Puntos de Daño"? ¿No son lo mismo? ¿No es el daño que recibe el personaje? ¿O es que hay casos en los que los Brios pueden bajar y mantenerse por debajo de su valor inicial, aunque el personaje se recupere de sus heridas? No sé, heridas "permanentes", enfermedades...

R: Los Brios actuales son los que tienes en ese momento. Los Puntos de Daño, pues eso, los que sufres. La suma de ambos ha de dar tu puntuación en Brios.

Parece de perogrullo, pero te permite ver con facilidad en qué fase de recuperación estás (en el caso de enfermedades o heridas aún no recuperadas del todo) y si los puntos de daño superan la mitad de los puntos de Bríos, como se dice en la pág. 75 del manual.

P: Si recibes un daño igual o superior a la mitad de tus Bríos actuales, caes derribado al suelo (pág. 76). ¿Sirven para algo más los Bríos actuales? Siempre que te pidan hacer una tirada de Bríos, ¿se tiran por los originales o por los actuales?

R: Siempre a los originales. Que uno es un diseñador de juegos sádico, pero tampoco se regodea en la sangre...

P: Una pregunta con respecto al daño por calor. El manual indica que una temperatura por encima de 27 grados es algo terrible (no tengo el manual delante y no puedo citar textualmente). Estoooo... ¿Será una errata y serán 37 grados, verdad? Es que yo soy del sur y en verano de 40 grados no bajamos. Y si no es un error quiere decir que debería de haber un merito especial que fuese tolerante al calor o algo así, ¿no?

R: Me sonrió desde este lado del monitor porque ese fue un tema muy discutido con el equipo asesor. La regla dice textualmente que a partir de 27 grados centígrados se ha de hacer una tirada cada 30 minutos si se realiza un esfuerzo físico.

Vamos, que no has de hacer la tirada si estás caminando tranquilamente, y mucho menos si estás sentada a la sombra ante la puerta de un figón. Pero me admitirás que no es lo mismo darse una carrerita a pleno sol. De todos modos, como bien dice nuestro estimado correo Villaplana, sin duda tú eres de las que se benefician de un bonus de +5 a dicha tirada (la regla en cuestión está en la pág. 85 del manual).

Honra y Honor

P: ¿Cuál es la diferencia entre honor y honra? Código ético y moral del caballero: ¿Cuándo eres deshonorado? ¿Cuál es la compensación ante la deshonor?

R: En el juego, "Honor" es una desventaja. Significa que el Pj se ciñe a un código ético. "Honra" es la fama pública del personaje: Si es intachable o si hay en ella "sombras" o claras manchas. Sobre el resto de tus dudas acerca de este tema, consulta la pág. 83 del manual.

P: En la descripción de la Honra (pág. 48) leemos que sólo lo pueden poseer los que tengan una PS de 4 o superior (Hidalgos o superior), aunque dice que los villanos que tengan el defecto *Honor* se comportarán como si tuvieran Honra... ¿Quiere esto decir que si un PJ villano adquiere el defecto *Honor* se apuntará 5 puntos de Honra como los nobles y puede perderlo de igual forma o quiere decir que se comportará como ellos, pero no ganará ni perderá puntos de Honra...? Si fuera el primer caso, ¿por qué no se dice en la descripción del defecto?

R: El texto de la página 48 dice textualmente: "Si el personaje tiene posición social 4 o más, tiene Honra". No dice nada de que SOLAMENTE la puedan tener hidalgos y nobles. Simplemente, los plebeyos han de adquirir la desventaja de Honor para tenerla, y en ese caso ganan +1 a la Apariencia porque su modo de actuar les hace dignos de respeto. Evidentemente, si se tiene tiene Honra se ha de cuidar, ya se sea noble o plebeyo orgulloso. Te remito a las obras de Calderón, que hacen referencias continuas al tema.

P: Uno de mis PJs, en el módulo *La Maldegollada*, termina teniendo un duelo con

Sebastián Monsalve, el duro soldado, en un callejón junto a la Taberna del Turco. El PJ actúa primero, pero Monsalve lo para y convierte la parada en un Deslizamiento, y le consigue acertar... Se supone que es un duelo a primera sangre, con lo que Monsalve se detiene, pero el PJ, cabreado por la maniobra, decide seguir el duelo, y claro, los amigos soldados de Monsalve se meten por medio, y los demás PJs también, y se lía la marimorena... Al final, todo se salda con un soldado inconsciente y el PJ que empezó la tangana tirado en el suelo. Y yo me pregunto: ¿debo quitarle al PJ un punto de Honra por haber continuado un duelo que se suponía que era a primera sangre?

R: *En términos de juego eso le supone EN EL ACTO adquirir la bonita desventaja de Secreto a nivel -1. Si es reconocido como el que se negó a seguir con las reglas del duelo se le tendrá por alguien de honra como mínimo dudosa, indigno de ser considerado hidalgo... y de tener los privilegios de tal. Y eso le veta el acceso a cargos importantes, la entrada a palacio, invitaciones a fiestas nobles y un largo etc... Incluso pueden reírse de él, a la cara, unos nobles, y luego, si quiere retarlos, rechazarlo y enviar criados a que lo apalichen como el villano que ha demostrado ser.*

Menos guasa con la honra, que es en la época tema delicado...

P: Una mujer empieza con Honra 1: ¿tiene automáticamente -3 a la Apariencia por tener Honra Escasa?

R: *No. La mujer tiene un único punto de Honra porque su honra es más frágil que la de los hombres. O es una mujer de honra intachable o está deshonrada, no hay términos medios de honra dudosa. De ahí el único punto que tienen.*

P: ¿Qué fórmulas de cortesía hay que utilizar dependiendo de la posición social. ¿Cuando usar "vos", cuando "vuestra merced", cuando "vuacé" o "excelencia"? Cuando se comete el agravio de nombrar a alguien con una formula inadecuada, ¿hay que resolverlo forzosamente tirando de toledana para mantener intacta la honra o hay otras formas de solucionarlo sin que ésta mengüe?

R: *Es un tema largo de tratar en esta FAQ, aunque prometo explayarme en el suplemento Las Losas de Palacio, que hablará sobre el mundo cortesano. Mientras tanto, creo que corren en las files de la lista de correo oficial un documento*

intitulado "Sobre la etiqueta y el tratamiento" que sin duda podrá ilustrarle.

P: En el caso de llevar a un Pj noble y extranjero a la vez: ¿tendría ese Pj puntos de honor? Porque según la condición social de extranjero (nivel 2) no tendría puntos de honor, como si de un villano se tratase, pero si es noble... ¿Qué ocurre?

R: *Veamos... La nobleza se lleva en la sangre. Un plenipotenciario turco tiene puntos de honor, si, aunque según sus reglas, por ser extranjero... Vayamos a un caso menos exótico: un noble francés. Será tratado con respeto y la cortesía que se merece por su rango y posición en su país, pero al ser un "extranjero" puede tropezarse con actitudes cerradas e incluso hostiles si va a los barrios bajos, por ejemplo...*

Una última nota: Un italiano o un alemán NO son considerados extranjeros, a efectos de juego... Los portugueses, en cambio, tienen la sospecha encima de no tener la sangre del todo limpia, que en determinados círculos portugueses equivale a marrano, y marrano a judío...

Experiencia y Mejora de Personajes

P: Los Puntos de Experiencia, ¿se reparten por sesión de juego o por aventura jugada?

R: *Por aventura jugada.*

P: Si un jugador guarda los suficientes PX, ¿puede subir más de 1 pto en una Característica de un tirón? ¿Y subir más de un nivel en una Habilidad de un tirón?

R: *Si, si se dedica a acumular (y a determinados niveles tendrá que hacerlo).*

P: Se dice que mejorar un Habilidad con PX "cuesta tantos PX como la diferencia de coste entre el nivel actual y el que se desea alcanzar" (o sea, que subir de CD+3 a CD+4 cuesta 8 PX y no 24 PX, ¿es así)... Entonces, no lo entiendo bien, ya que hubiera sido más fácil poner una tabla con el coste directo de la subida: de CD-1 a CD, 1 pto, de CD a CD+1 2 PX, de CD+1 a CD+2 4 PX, etc, etc... (y el que quiera subir más de un nivel, que lo sume y ya está). ¿Por qué se ha complicado tanto la Tabla? ¿Acaso es que me he equivocado en algo?

Y bueno, sea como sea, ¿como se sube de CD-2 a CD-1? Si se adquiere una habilidad nueva comienza a CD-2, pero ese nivel no aparece en la Tabla... Imagino que será 1 PX, que es lo mínimo, pero lo pregunto por si acaso...

R: *En lo que hubiera sido más fácil una tabla como tú me dices tengo que darte la razón... ¿Dónde estabas cuando hacíamos el playtesting? Sobre subir de CD-2 a CD-1, pues eso, las habilidades nuevas se adquieren a CD-2, y cuesta 1 PX subirlas a CD-1...*

P: Subir una Ventaja cuesta 5 PX/pto. Por tanto, conseguir la Ventaja Rico (Acaudalado) cuesta 30 PX. ¿Porque cuesta lo mismo subir de acaudalado a rico? ¿No debería costar más PX?

R: *Piensa que primero tiene que ser acaudalado (ya son 30 PX) y de allí pasar a rico (30 más). Eso hace 60.*

P: Uno de mis PJs quiere aprender la virtud *Espadachín* (3 puntos, o sea, 15 px). ¿Cuánto tiempo le llevaría eso? ¿Cuánto le costaría, económicamente hablando? ¿Es muy difícil ser admitido en una escuela de esgrima? ¿Hay muchas en Madrid? ¿Es imprescindible asistir a una academia? Personalmente creo que no, pues incluso un villano puede empezar con la virtud de *Espadachín*, y el mismo manual indica que puede haberse aprendido en combate puro y duro, sin haber pasado por escuela formal.

R: *La adquisición de nuevas ventajas, se obtienen mediante PX, es decir, jugando aventuras... Los Pj ganan PX y los invierten subiéndose características o habilidades, eliminando las desventajas eliminables o adquiriendo nuevas ventajas. En el caso de querer aprender la ventaja de Espadachín (15 puntos) el Pj dedica su tiempo libre a ello, o aprovecha los combates para fijarse en sus enemigos y pulir el manejo de su acero. No hay un tiempo límite, ni cuesta dinero, pues se supone que va incluido con los gastos habituales de cada nivel social... Sobre academias de Madrid, ya hablaremos de ellas, y largo y tendido, pero en ellas lo que se aprende es otra ventaja: Escuela de Esgrima.*

P: En Gastos y Rentas (pág. 92), ¿sería posible tener posición social 2 (para que la honra no intervenga), nivel de riqueza 5 (para tener 20 reales

de rentas), pero vivir como Pobre (para gastar solo 6 reales, y así obtener 14 de beneficio cada semana)?

R: *Si, eso es posible. Se llama tacañería, y la practica mucha gente... Ahora, yo, a nivel personal, si un jugador me hace esto le “regalo” el defecto de Avaricioso a nivel 3...*

P: Si te coges la ventaja de Acomodado, se supone que tienes 20 reales de ingresos. Una duda que tengo es que, según la tabla, alguien con la posición de riqueza acomodado gasta 30 reales. ¿Estos 30 reales se han de restar a esos 20? ¿O realmente ganan 50 reales y tras restar esos 30 les quedan 20?

R: *Se tienen 20 reales de ingresos y se han de gastar 30... O se vive a un nivel de vida más bajo (y se aparenta que gastas más) o has de buscarte la vida haciendo aventuras o consiguiendo cargos o prebendas que den dinero...*

P: Un acaudalado gana 40 reales por rentas y gasta 48 (8 de déficit). Un rico gana 80 y se gasta 105 (25 de déficit). ¿Para qué sirve subir a rico?

R: *Para ganar 80 en lugar de 40 y, si las cosas no van bien dadas, vivir más pobremente, como acaudalado (35 de ganancia) algunos meses... Que os lo he de decir todo, jolines... Muchas familias nobles daban grandes banquetes y fiestas, en los que “tiraban la casa por la ventana” sabiendo que luego pasarían cierta estrechez... Pero a su vez, sus invitados estaban obligados a devolver la invitación, con lo que de una buena fiesta sacaban para quince o veinte comilonas y saraos... (Esto me pasa por calentarme los cascos procurando que los Pj se encuentren con los problemas sociales de la época).*

P: ¿A los personajes se les supone alguna fuente de ingresos si no poseen alguna ventaja, como Riqueza o Cargo? ¿0 tienen ingresos cero?

R: *Si no trabajas o no tienes rentas... No cobras. Punto. ¡A buscarse la vida!*

P: Un hidalgo que quiera vivir como tal, y que tenga un cargo o sea ya hidalgo escudero o algo que reporte similares beneficios monetarios, ¿tendrá siempre que gastar para mantenerse mas de lo que gana, verdad? Es decir, por ejemplo un hidalgo que sea corchete, gana 10 reales a la semana y debería de gastar 12; así pues, la mayor parte de los hidalgos

necesitarán entonces ingresos adicionales si quieren ver intacta su honra y su tripa, ¿verdad?

R: Si, y si no lo hacían tenían que hacer lo que la mayoría: aparentar. Tienes muchos ejemplos en la literatura de la época.

P: ¿Los gastos semanales por nivel económico se suman a los gastos semanales por posición social, o se utilizan una u otra, la que sea mayor?

R: Si te lees bien el texto verás que uno es el nivel de vida real, el que se lleva, y otro el mínimo que debería llevarse por la posición social que uno ocupa.

Es decir, que un hidalgo quedará deshonrado si vive como un pobre... así que tendrá que aparentar que vive con ciertos lujos privándose de lo esencial (por ejemplo, yéndolo a ver una obra de Lope desde un carísimo palco a cambio de pasar hambre una semana, frotándose los bigotes con un trozo de tocino para que se vean grasientos y parezca que se ha comido, y yendo luego a entretener las hambres paseando por la rúa del Prado escarbándose los dientes con un mondadientes de oro de manera ostentosa...).

P: Le rogaría a vuacé tuviera a bien explicarme los conceptos de gasto y gasto mínimo que mi entender no logra desliar.

R: El “gasto mínimo” es el que corresponde al nivel social del personaje. El “gasto” (a secas) lo que gasta según su nivel de riqueza. Siga leyendo uced el texto de la página 92 que ya verá como le queda todo bien aclarado, pues se explican los casos de los que, teniendo ocasionalmente la bolsa llena, gastan más de lo que normalmente hacen, y lo contrario, los que han de pasar penurias en secreto para que no les mengue la honra...

P: ¿Las subidas de PS superiores a 4 no requieren ningún tipo de favor o apadrinamiento, como las de PS 9 o superior? Lo digo porque no sería muy difícil que un hidalgo se convierta en un hidalgo escudero (5 PX) y luego en caballero de orden militar (10 PX): un total de 15 PX y ya somos caballeros... Recuerdo que Velázquez adquirió el preciado título de nobleza como caballero a una edad muy tardía, y todos los historiadores del arte sabemos que era buen medrador y mejor trepador en la Corte (digan lo que digan los estudios del tipo “Velázquez: Genio Humanista”).

R: Velázquez es un personaje histórico. Quizá los jugadores prefieran medrar en otros campos. De todos modos, nada impide a un Narrador modificar a su gusto ésta u otras reglas, si así le place, que bien en su derecho está.

P: Sobre las Ocupaciones: por ejemplo, si un PJ tiene el cargo de Soldado (Cargo de 1 pto), ¿para llegar a cabo de escuadra, además de los requisitos, cuantos PX debe gastar: 10 PX, por que es un cargo de nivel 2, o 5 PX, ya que él ya tiene un cargo de nivel 1 y solo quiere aumentarlo a nivel 2? Si lo correcto fuera lo último (gastar una cantidad de PX igual a la diferencia de ptos), ¿cuantos PX cuestan subir, por ejemplo, de alférez a capitán, ya que ambos tienen los mismos puntos de Cargo?

Los puntos de cargo son los mismos, pero fíjate que las características de los requisitos varían. Ser capitán es más costoso que ser Alférez.

P: Dejando de lado los requisitos de cada Cargo, ¿cuanto cuesta subir de un Cargo de nivel 1 a otro de nivel 2: 10 PX (ya que son 2 ptos de Ventaja) o 5 PX (ya que subimos 1 pto una Ventaja que ya tenemos a 1 pto)?

¿Y si se trata de un Cargo de igual puntuación? Por ejemplo, nuestro PJ es alférez (Cargo de 4 ptos) y desea convertirse en Capitán (Cargo de 4 ptos); tras mucho tiempo cumple todos los requisitos de capitán, pero ahora, ¿cuando PX deberá gastar para conseguir el Cargo? ¿20 PX por que es un Cargo de 4 o 0 PX porque ya tiene Cargo a nivel 4 (el de alférez)?

R: En un principio, cada cargo, como Ventaja que es, se adquiere por separado. De todos modos, en muchas aventuras se adjudican automáticamente Ventajas o Desventajas al finalizarlas, y bien pudiera ser que, tras una acción heroica, el alférez fuera recompensado con el cargo de Capitán. Como tantas otras cosas, es cuestión del Narrador ser más o menos generoso. Como esta vida no es justa (y ya vemos a Alatríste, que de Capitán sólo tiene el mote) a nivel de reglas este cuevachuelista ha preferido optar por la “línea dura”.

Personajes Pregenerados

P: Según el libro, tienes seis puntos para Maniobras de Esgrima (si escoges la ventaja de

Espadachín, claro) más los puntos de las Clases de Esgrima, pero revisando los personajes pregenerados me he dado cuenta que alguno no tiene esos puntos repartidos (Lope de Mendoza, Niño de Calatrava). Quería saber, si eso es una errata, o lo tienen así por algo.

R: *Nuño de Calatrava es una mujer, por lo que aprender maniobras de esgrima le cuesta el doble. Lope de Mendoza tiene una errata: tendría que tener Incremento de daño a nivel 2.*

P: Veréis, todavía no se como funciona la parada, ya que es la mitad del ataque +1 pero, en el libro, a los PJ pregenerados no le salen las cuentas. Haber si alguien me puede explicar como funciona.

R: *A voacé no le salen las cuentas porque no las hace bien, que no es la mitad del ataque más 1 sino 2/3 del ataque -1 (en el caso de cuchillos y dagas), 2/3 en caso de armas de esgrima y 1/2 en lo que refiere a otras armas. Consulte la tablilla de la pág. 66 del manual que allí está todo bien escrito y mejor explicado. (Otra cosa es, que equivocarse es de sabios y este cuevachuelista lo debe ser mucho, que se cometieran errores con los personajes pregenerados. Pero eso ya es otro cantar).*

Varios

P: Una duda que nos surgió durante la partida fue con respecto al movimiento en combate. El manual dice que puedes mover en combate tantos metros como tus Reflejos hacia delante, pero a ver: ese movimiento, ¿cuenta como una acción simple? Es decir, ¿se puede, en un turno, mover R metros y usar otra acción, como atacar, defender, desenvainar, etc? En ese caso, ¿se podría, en combate, mover R metros 2 veces, usando las dos acciones del turno?

R: *Sobre el movimiento, puedes usarlo como una acción de combate, y mueves a la carrera (hacia delante) tus Reflejos en metros, o retrocediendo, la mitad de tus Reflejos en metros... a no ser que des media vuelta y eches a correr, con lo que te mueves hacia delante... dejando tu enemigo atrás.*

Como acción libre puedes, independientemente de tus acciones, mover la mitad de tus Reflejos (redondeado para abajo) en metros. NO puedes caminar hacia atrás como acción libre... aunque,

como en el caso anterior, puedes dar media vuelta y "avanzar" en dirección contraria.

No debo añadirlos que dar la espalda al enemigo supone, si este nos pilla, que no tenemos ningún tipo de defensa a su ataque, solamente la protección de la armadura que llevemos.

P: En el apartado de la Apariencia, se dice al principio que ésta afecta a las habilidades de Comunicación, entendiéndose estas como todas las Sociales más algunas comunes, como *Fingir* o *Interpretación*, pero más tarde, al final de dicha sección, se dicen cuales son exactamente las habilidades que se ven modificadas por la Apariencia y entre ellas no se encuentra ni *Fingir*, ni *Interpretación*, ni otras más que creo que deberían estar (como *Etiqueta*, por ejemplo...). ¿Se trata de una omisión? Imagino entonces, que todas estas habilidades también se verán modificadas por la desventaja *Timidez* y por el defecto físico *Tartamudo*... ¿Es así?

R: *No. Fingir es hacer creer que se tiene otro estado de ánimo diferente, Interpretación es representar un papel a nivel teatral y Etiqueta implica el conocimiento de "saber estar" en una fiesta palaciega. La Apariencia es el aspecto exterior, la imagen que damos a los demás, y que a veces puede cegarlos. Por eso se usa en Diplomacia o en Seducción, por ejemplo.*

Tartamudo da -2 a la Apariencia en cuanto el susodicho abre la boca. Timidez da malus directamente a Comunicación, que casi viene a ser lo mismo.

P: Uno de mis personajes, esperando que en algún lance le viniesen los naipes mal dados, insistía en llevar, todo el día consigo, una pistola bien cebada. Arguyendo que es cosa harto visible y nada bien vista, que ya se sabe que de hidalgos es batirse con aceros, y no con plomos, le aseguré que por mucho que llevase una capa e intentara disimularlo, no podría dedicarse a pasear por la Villa de tamaña guisa sin que algún amable alguacil acompañado de corchetes le inquirese sobre tal elemento de su indumentaria. ¿Sería correcto tal razonamiento? Aparte de dicha pistola también insiste en llevar a la espalda una vizcaína, oculta, cosa sobre la que no veo problema alguno, ¿me equivoco? Añadiendo de mala manera una segunda pregunta a esta misma cuestión, ¿qué pasaría con alguien que se empeñase en ir todo el día con un colete de cuero?

R: *¿Qué le pasaría a alguien en el siglo XXI si se paseara por la calle alguien armado con un rifle de asalto automático y dos cananas cruzadas de balas? Pues que crearía alarma social y sería detenido por la policía, tanto aquí como en los USA, y eso que allí son más permisivos en lo que a armas se refiere. Recuerde voacé que el mismísimo Guadalupe de la Ronda, en Sevilla, por llevar el coleteo a la vista (El Oro del Rey, pág. 82).*

P: Uno de mis jugadores, algo munchkin él, se ha hecho un cura (y menudo, tiene las desventajas de *Tozudo, Mal Genio y Sanguinario*) y se ha empeñado en saber esgrima y llevar ropera. El caso es que no sé qué repercusiones puede tener eso, un cura espadachín, ni si está mal visto por el clero o la opinión pública.

R: *Sobre lo de cura espadachín, si es cura castrense (es decir, que ha estado en el ejército) o jesuita no hay ningún problema en que sepa manejarla. Llevarla encima como si tal cosa ya es otra cosa, que los curas, cuando iban de uniforme (es decir, sotana) se les consideraba hombres de Dios y no de armas, y por ello podían rechazar los duelos sin mengua de su honor...*

Lo cual no impedía que a la primera de cambio se quitaran la sotana, se calzaran la ropera y dijeran "caballero, cuando gustéis y donde os plazca".

Un ejemplo de cura espadachín lo tenéis en El Retorno de los Mosqueteros, de Ricard Lester, cuando Aramis (Richard Chamberlain) que en un principio pasa en esteréo de sus colegas, se harta, y sus compis lo encuentran con la punta de la rapier bajo el cuello de Mazarino...

P: Tengo problemas con ciertas habilidades y me explico. Resulta que mis jugadores deseaban enterarse de cierta información y para ello tratan de recurrir a las gentes de su mismo nivel social: el valentón pregunta a jaques y mendigos, el caballero se relaciona con otros caballeros en las Losas de Palacio, etc... Mi problema viene a la hora de aplicar la Habilidad necesaria para obtener esa información. Tras leer "El cómo y el cuándo de las Habilidades de comunicación" (pág. 102), llego a una conclusión que no sé si será la acertada: para obtener información de gente de bajo nivel social usé *Callejeo* y para los de mayor nivel social, *Etiqueta*, dejando la habilidad de *Charlatanería* únicamente

para tratar de convencer a alguien. Si no estoy equivocado, ¿cuándo se usa entonces *Diplomacia*? ¿Y *Habla de Germanía*? Si estoy equivocado, ¿cómo se usan entonces todas estas Habilidades (es que estoy verdaderamente liado)?

R: *Callejeo implica dónde buscar en los barrios bajos, usando entonces Charlatanería o Habla de Germanía para sonsacar información. Etiqueta, permite saber los modales cortesanos (desde bailar hasta seguir un complicado protocolo) y también puede usarse para saber a quién preguntar dentro de un palacio, usando entonces Charlatanería. Diplomacia es hablar de manera amable, y es un poco un comodín, pero los resultados nunca serán tan espectaculares como en los casos anteriores.*

P: En el Bestiario, en el modificador de daño de los ataques de animales, ¿hay que sumar el modificador por Fortaleza o ya se encuentra sumado?

R: Ya está sumado.

P: ¿De verdad pesa una vela un kilo (pág. 229)?

R: *¿En esa época, los velones de sebo compactos? Posiblemente sí.*

P: ¿Se tiene en cuenta el peso de la vestimenta cuando se lleva puesta o solo se tiene en cuenta cuando se carga?

R: *Cuando se lleva puesto, que no se puede llevar todo... (juas, juas).*

P: ¿Matar al sobrino de un (más o menos) poderoso hidalgo de Sevilla hará que los PJs sean perseguidos también en Madrid?

R: *Depende de las circunstancias, de los testigos que hubiera, etc. Evidentemente, las fuerzas policiales de la época no están demasiado bien coordinadas (de hecho, puede darse el caso de que unas no tengan jurisdicción alguna en otros territorios, como fue el caso del mismísimo rey Felipe II, que no pudo echar mano a Antonio Pérez, su secretario traidor, cuando éste se fugó a Aragón). Yo personalmente les "regalaría" una desventajita de Enemigo a nivel 2, y de cuando en cuando les daría un susto, hasta que se gastaran puntos en eliminarla...*

P: Tengo mucha curiosidad por saber si el escritor Arturo Pérez-Reverte ha intervenido en algo en el juego, dando opiniones y/o sugerencias, revisando los aspectos históricos y la ambientación del juego, etc, etc. Y también quisiera saber si incluso ha hecho alguna partidilla de prueba, y que tal le ha ido, claro.

R: *Por contrato, el señor Pérez-Reverte tenía la potestad de revisar el juego y dar el nihil obstat (cosa que hizo justo con esas palabras, tras hacer un par de puntualizaciones mínimas). Luego, en un mensaje aparte, nos soltó un "olé vuestros cojones", o algo así, que no recuerdo bien la frase, que estaba demasiado sonrojado...*



EL GARITO DE JUAN VICUÑA

Ya es hora de dejar el Alcázar Real para adentrarnos por las calles de Madrid. Ahora nos dirigiremos a la Cava de San Miguel que me gustaría enseñarle un establecimiento muy concurrido en la villa. Se trata de un garito o casa de conversación propiedad de un soldado lisiado llamado Juan Vicuña. En él podremos encontrar a villanos y nobles unidos por la desencuadrada, los dados, el boliche y otros juegos, permitidos o no. Allí hablaremos con Antonio de Campos, tablejillero con Real Licencia, que nos enseñará a distraer nuestro tiempo con apasionantes pasatiempos...

El Juego de la Oca

Por Antonio Catalán (Diseñador del juego de tablero El Capitán Alatríste)

Permítanme vucencias que me dirija a ucedes como conductor de este adminículo para explicarles las formas y maneras de los entretenimientos de esta corte, que no es otra que la de Felipe IV “El grande”.

Pero perdónenme no me presente todavía, mi nombre es Antonio de Campos, Tablejero, o Tablejillero con Real licencia, que aprendió el oficio de su padre, y este de su abuelo, que mantiene la tradición de mis antepasados que vinieron con el buen emperador Don Carlos. Ejerczo mi profesión en la Villa de Madrid, y entre mis clientes mas ilustres figura el conde de Guadalmedina, como los señores Ybarra, Villaplana y Don Sebastián de Aguirre.

Todos me conocen como Campos, y espero que al final lleguemos a los tues, que nos queda mucho que apuntar en estas líneas.

Se puede escribir mucho y bien sobre los entretenimientos de esta corte (y villa). Desde los juegos de las criaturas, pasando sobre los juegos de azar, los caballerescos, y sobre todo de mi especialidad, pues así me gano la vida, de los juegos de mesa o tablero.

Empezare esta serie de artículos sobre un juego, que aun sin ser conocido por el pueblo llano, si forma parte de las costumbres de esta corte, y los mejores caballeros cuentan con uno para amenizar sus fiestas; sobre todo gusta en extremo a las damas, y es fuente de instrucción y sapiencia para los más jóvenes que ganan conocimientos con sus enseñanzas. No es ni mas ni menos que *El Juego de la Oca*.

Este juego ha entrado en las reuniones, eclipsando en algunos momentos a otros como las *Tablas Reales*, o el *Marro*, incluso al *Juego del Rey*.

Según cuenta mi padre, él conoció el citado juego, cuando el Almirante de Castilla, le pidió que reprodujera un juego que había sido regalado a su majestad Felipe II por Francesco de Medicis (el de Florencia) por el año 1576, como manera de aprender sobre la vida, y que no tenemos que olvidar que es un viaje.

Cuenta para quien no lo conozca de 63 casillas en forma de espiral, que describen un camino de fortuna e infortunio, desde el inicio al banquete festivo de la meta, que representa la culminación, a buen puerto por otra parte de la misma. Cada jugador cuenta con un peón, que avanza casillas por medio del resultado de un dado, o avanzando de oca en oca, volviendo a tirar de nuevo —sin duda simboliza la suerte—. Existen casillas especiales, con diferentes resultados, que mejoran o empeoran el camino.

Existen rumores, que conozco por mi profesión, que hablan que, en realidad, este juego es de origen pagano, o quizás peor “protestante”; se cuenta que la Oca es en realidad un símbolo del compañero de las almas en el viaje a los infiernos, y otros dicen que el pasar del “oca a oca”, es un viaje de la muerte a la reencarnación, pero todo esto lo tiene que estudiar más altas instancias que las de mi persona, que no sea que se fije la Santa en un pobre artesano.

En 1587, mi tío, Andrés de Barros, que en gloria esté, creó una versión, la cual aun reproduzco, con el nombre de *Filosofía Cortesana*, que acompañó de un detallado libro de instrucciones que ayuda a los caballeros en el duro viaje por “el mar de la corte”. Todas las reglas clásicas de la Oca son aplicadas, pero como ejemplo les indico algunas más:

Si dieren dos jugadores en una casa, se ha de quedar el segundo... Y si da en los bueyes (casilla 4) pasa otras tantas casas delante como puntos echó para llegar allí. Llegado el paso de la esperanza (casilla 15) pasa a la del Privado (casilla 26) pagando un tanto por cada una de las dos, y si da en el pozo del olvido (casilla 32) paga un tanto cada uno de los jugadores y dos en la polla (apuesta en el centro del tablero) para sogas, habiendo estado sin jugar una mano...

Existen las casillas: que dirán, falsa amistad, pródigo, mudanza de ministros, adulación, muerte del valedor, fortuna, pensé que, pobreza, suerte, y un sinfín más.

Y por si no se han dado cuenta, es un juego de apuestas y polla (pote o bote), que se lleva el que llega primero y exacto al número 63.

Tiene mucho que comentar este juego, pero no se lo voy a contar todo, pues soy artesano y debo enseñar mi negocio, más no regalarlo, que para eso tengo fábrica en la calle de Carretas, cerca de la calle Majadericos, al lado del taller de Manuel de Vega, conocido guitarrero, en el que me encontrarán casi todos los días para observar este y otros ejemplares de los cuales podré suministrar.

Sean bien hallados, y hasta próxima ocasión, que dios nos guarde muchos años.

*Antonio de Campos, Tablejero con Real
Licencia de venta.*



Anotaciones: Toda la información es real y esta extraída de fuentes históricas. Los personajes anotados existieron, excepto Antonio de Campos, que es una invención del que suscribe. Esta variante del juego de la Oca existe, y quizás se pueda reproducir mas adelante.

Como aclaración: Tablas reales = Backgamon, Juego del Marro = Juego de damas, Juego del Rey = Juego del zorro y lasocas.

LA PLAZA MAYOR

Dejemos por ahora el garito y volvamos a la calle para continuar nuestro paseo por aquesta Villa y Corte. Ahora nos adentramos en la Plaza Mayor de Madrid, la más grande de Castilla y puede ser que del resto de los reinos de España. Durante las celebraciones es lugar escogido para ver lancear toros y jugar a las cañas; en los autos de fe se montan aquí los tablados donde se dictan las sentencias; pero el resto del año, la Plaza Mayor es cobijo de artesanos y centro de recreo, y en ella podremos hablar con sus ilustres habitantes. Precisamente veo desde aquí a dos caballeros con quienes podemos conversar un rato... Sí, de nuevo se trata de él, veo que lo conoce, ya que no es otro que el misterioso Hombre de Negro, que a buen seguro que responderá a todas nuestras dudas, y esta vez viene acompañado por Diego Pacheco, teniente e hijo del famoso Luis Pacheco y Narváez, maestro de armas de nuestro buen Rey.

Entrevista a Ricard Ibáñez

Los Papeles del Alférez Balboa: Maese Ricard, ¿jura decir toda la verdad y nada más que la verdad?

Ricard Ibáñez: Yo nunca miento, que luego hay que acordarse de lo mentado. Eso de decir TODA la verdad... pues ya es más duro.

PAB: ¿Cómo llegó a tus manos la creación del juego de rol de Alatríste?

RI: Según Joaquín Dorca, el responsable de Devir Iberia, se barajaron varios nombres y el mío fue, siempre según él “la opción más seria” (que engañados los tengo). Me hicieron una propuesta y tras regatear como mercaderes fenicios llegamos a un acuerdo (estaba cantado, ellos querían que yo lo hiciera y yo quería hacerlo, así que ya ves...)

PAB: ¿Cómo fue el diseño del Alatríste? ¿Difícil, sencillo, problemático...? ¿Cuales fueron los peores escollos que tuviste que salvar para llevarlo a buen puerto?

RI: Cada cual tiene sus gustos, y a mí me gusta más desarrollar ambientación y aventuras que reglas y PnJ. En el caso de Alatríste, estaba el problema añadido de tener que cumplir con ciertas imposiciones de la editorial, por ser un juego de encargo. El primer borrador de las reglas, hecho tal y como yo entendía que ellos me lo habían pedido, no

gustó a nadie, ni a ellos ni a mí. El segundo ya empezó a perfilarse algo mejor, y el tercero fue el definitivo... bueno, fue el que se playtestó en los clubs, que a su vez hicieron propuestas en la mayoría de los casos muy válidas...

PAB: Cada juego de rol es un mundo diferente, como todos sabemos. Por tanto, ¿cuál es el espíritu que anida dentro del Alatríste?

RI: Joaquín Dorca me dijo en la primera entrevista: Quiero un siglo XVII sucio, depresivo, de héroes desencantados. No quiero un “clinc clanc” de mosqueteros. Esa es la petición, ese es el objetivo.

PAB: ¿Y por qué 3D6? ¿Por alguna razón / promesa / nostalgia / afinidad?

RI: El jdr de Alatríste es el primer juego de rol autóctono que está basado en una serie de novelas de éxito. Sabíamos que eso nos iba a dar mucha publicidad mediática, y queríamos desasociar la imagen del rol a la de “los que usan dados raros”. Con los dados del parchís, los de toda la vida, se pretende limar asperezas y vencer desconfianzas.

(Personalmente, mi primera propuesta fue con D100, pero fue rápidamente rechazada)



PAB: Uno de los mayores puntos a favor del juego es la incorporación de Joan Mundet, dibujante de las novelas, como ilustrador del libro de reglas y de los suplementos. ¿Costó mucho convencerlo? ¿Hablas con él sobre lo que quieres y cómo lo quieres, o él prefiere ir a su aire?

RI: Yo no tuve con él negociaciones, pero tengo una buena relación con él. En general me gusta tratar personalmente con mis dibujantes, explicándoles lo que quiero que dibujen y por qué. Por otro lado, a todo dibujante hay que dejarle aire para respirar, porque el artista es él, no tú.

PAB: Muchas aficionados también han alabado el sistema de maniobras de esgrima (ampliado en el último suplemento), ¿fue difícil trasladarlas al juego?

RI: ¡Ni te lo imaginas! Una vez definido el sistema de combate había que hacer maniobras de esgrima, eso era algo fundamental, que diferenciara Alatraste de cualquier otro juego. Y queríamos que fuera lo más realista posible. Para eso contábamos

con Sergi Escuriet, pero lamentablemente nuestra relación en el pasado había sido de todo menos cordial. Finalmente, Xavier Garriga, de Devir y amigo común de ambos, logró sentarnos frente a frente y pudimos hablar. Y para nuestra sorpresa, descubrimos que los dos nos entendíamos perfectamente. Supongo que los años no pasan en balde, ni siquiera para los viejos roleros... Y nos sorprendió mucho descubrir, al cabo de quince años, que nuestra hostilidad se debía a comentarios de terceros... Pero bueno, eso no viene a cuento. La cuestión es que Sergi es un esgrimista con más de diez años de experiencia en competiciones, así que quedamos un día, cogimos las espadas y empezamos a practicar los diferentes ataques y defensas, para que yo pudiera hacerme una imagen visual de ellos y “traducirlos” en reglas. La experiencia nos gustó tanto que allí mismo nació la idea de hacer *Los Maestros de Esgrima*. Por cierto, Salva, que presenció el evento, estuvo haciendo fotos... Y no se qué ha hecho con ellas...

PAB: También ha habido muchas voces que han criticado el papel de las mujeres en el juego. ¿Qué te llevo a hacerlo así? ¿Sabías que eso traería cierto rechazo?

RI: No puse mujeres espadachines (o al menos, hice lo imposible para que fuera difícil que las hubiera) debido a que históricamente solamente hubo una (Catalina de Erauso, a la que he llegado a conocer muy bien) y porque en las novelas de Reverte no aparece ninguna. En el círculo “selecto” de playtesters había una mujer, Carmen, que por lo demás es una buena amiga. Y como tal, no tiene pelos en la lengua a la hora de dar su opinión... Y te aseguro que la dio (¡y de qué modo!)

PAB: ¿Qué sentiste cuando, por fin, tuviste en las manos el libro de reglas?

RI: Se repartieron en una tasca del barrio viejo de Barcelona. Lo ojeé, repartimos firmas y felicitaciones, y cuando pude me fui con él debajo del brazo silbando una cancioncilla de Joan Báez (*Las Madres Cansadas*), de la que suelo acordarme siempre que termino algo que me ha costado mucho esfuerzo.

PAB: ¿De que te sientes más orgulloso del juego? ¿Y de lo que menos (y mojaté, pillín)?

RI: Lo más, el sistema de combate

Lo menos, me hubiera gustado que la creación de Pj fuera más ágil. Mi idea de un juego de rol es que un Pj pueda hacerse en cinco minutos. Y eso solamente lo he visto en *Star Wars*, primera edición.

PAB: ¿Cómo fue la reacción de la afición hacia el juego?

RI: Eso tendrías que preguntárselo a ellos... A mí solamente me tiran fruta podrida por las calles...

No, en serio, mucho mejor de la que me esperaba (soy un pesimista por naturaleza)

PAB: ¿Y cómo ha sido difusión del juego en el extranjero? ¿Se ha publicado fuera de España?

RI: No se ha publicado fuera de España, pero quizá la reciente traducción del Aquelarre al francés, unida a que las aventuras de Alatrisme son muy conocidas en el país vecino, ayude a su difusión. Ya veremos, ya veremos...

PAB: Creo que deseabas publicar una serie de librojuegos basados en el juego de rol de Alatrisme, ¿cómo marcha la idea?

RI: Tengo un contrato con Devir para escribir varios libro juegos ambientados en el siglo XVII, pero ahí acaba toda relación con el juego de rol de Alatrisme. Otra cosa es que servidor no pueda evitar meter guiños a las novelas y a los módulos del juego...

PAB: *Maestros de Esgrima* ya ha aparecido, *Las Aventuras del Capitán Alatrisme* está en fase de desarrollo... ¿Cuál son tus futuros trabajos para el juego?

RI: Tras *Las Aventuras...* tiene que salir *Sólo Madrid es Corte*, de cuya redacción NO voy a encargarme yo. Tras él tendrían que ir *Limpieza de Sangre* (sobre la Inquisición), *Losas de Palacio* (sobre La Corte) y *El Sol de Breda* (sobre los Tercios).

PAB: Para acabar, sólo me queda agradecerte el que hayas aceptado contestar a mis preguntas.

RI: Me debes una cerveza...

Entrevista a Sergi Escuriet

Los Papeles del Alférez Balboa: Maese Escuriet, ¿jura decir toda la verdad y nada más que la verdad?

Sergi Escuriet: ¿Donde diablos estará mi abogado?

PAB: En el prólogo de *Maestros de Esgrima*, hablas de tus sentimientos sobre el libro, pero, ¿cómo surgió exactamente el suplemento? ¿Son maniobras que no entraron en el manual o es que se había encontrado información que se quería publicar?

SE: ¡Bufff! La verdad es que la memoria me falla, pero creo que todo empezó cuando estábamos hablando del combate del libro básico con Ricard. El sistema de combate tal como estaba no me hacía todo el peso y después de muchas discusiones con Ricard quedamos una tarde en Devir para hacer una demostración de las maniobras ropera en mano de

las que habían en el básico (¡hay incluso fotos del evento!) Entre una cosa y otra empezamos a hablar y el empezó a preguntar por algunas maniobras que había leído. Creo que después de una hora o así, habíamos visto ya unas cuantas maniobras. Ese día Ricard me propuso hacer el suplemento a medias de esgrima, su idea era convertir al Maestro de Esgrima en una especie de mago de los RPG de fantasía. A partir de ahí empezó la gran bola de nieve, la consulta de manuales de esgrima del Siglo de Oro, y el recopilar toda la información necesaria para hacer un suplemento con cara y ojos, digamos que enfoqué todo el trabajo en la búsqueda del fondo histórico para que Ricard pusiera el verbo y las reglas. Todas las maniobras que figuran en el suplemento provienen de dos fuentes distintas, de las escuelas de esgrima de la época (la española y la italiana) y de los manuales que perduran y de mi propia experiencia en la práctica de la esgrima deportiva, pero todas surgieron a posteriori del libro básico. La

verdad es que el hecho de haber escrito conjuntamente este suplemento me ha aportado algo de lo que si estoy muy orgulloso, y es el hecho de poseer más de diez tratados de esgrima de la época (no los originales por supuesto) que, a excepcion del *Fetchbuch* de Sutor, he podido leer, junto con una biblioteca de cerca de 30 títulos de esgrima antigua. Uno de los proyectos que tengo en mente es la "traducción" del Manual de Carranza, aunque eso es otra historia

PAB: El manual tiene 35 nuevas maniobras de esgrima dividida en escuelas. ¿Te gustan cómo han quedado plasmadas a nivel de reglas o hay alguna que cambiarías?

SE: Son muchas, ¿no? En general me gusta mucho como ha quedado, lo que sucede es que hay una diferencia basica entre lo que es el juego y la realidad. Vamos a ver si me explico. La esgrima del Siglo de Oro se basaba en una serie de maniobras para llegar al fin deseado que era matar al oponente. Si cualquiera ha tenido el placer de ver *El Maestro de Esgrima*, hay una escena que deja muy claro lo que quiero decir, es aquella en la que Omero Antonutti le enseña a Assumpta Serna la maniobra secreta y va cantando cada uno de los pasos. En el juego, cada uno de los pasos se considera una maniobra, en esgrima la maniobra es el conjunto de todos esos pasos. Intentar plasmar en el juego las maniobras como se hacen en esgrima es totalmente imposible. Por eso creo que el compromiso al que hemos llegado Ricard y yo es el que mejor refleja la esgrima.

PAB: En el libro se describen hasta 5 tipos de roperas diferentes (de pitones, de jaula, etc): ¿hay alguna diferencia a nivel de juego o sólo son diferentes tipos de la misma arma?

SE: Hay ligeras diferencias entre ellas, pero el motivo basico de la inclusión de los distintos tipos es basicamente ser fiel a la historia. Uno siempre ve a Alatríste con una ropera de taza, cuando en realidad, por la época, nunca pudo esgrimir una. Ee es uno de los problemas mas graves que tuvimos, seguimos la historia de Hollywood o somos fieles a la historia. La verdad, a mi ver a D`Artagnan con una ropera de taza y una hoja de cinco milímetros de ancho me causa risa y estupor. En el manuscrito inicial se proponía que cada una de las roperas tuviera diferentes carcaterísticas en cuanto a velocidad, peso, etc. Pero al final decidimos que no complicar

excesivamente las cosas y solo mantuvimos las características distintas en la ropera temprana, para simular un poco aquellos hidalgos viejos muertos de hambre que llegaban a Madrid con la espada de su padre que a duras penas podían manejar (un poco también a lo D`Artagnan).



PAB: Otra duda. En el texto se menciona mucho la esgrima francesa, nacida de la española, pero no encontramos ninguna maniobra de ella. ¿No existía todavía nada que pudieramos llamar escuela francesa? Si era así, ¿qué escuela utilizaban los esgrimistas franceses?

SE: Esta fue tambien una discusion particular que tuve con alguno de los miembros del Consejo de Ancianos, ya que entiendo que se hace dificil de entender despues de leer Dumas o de ver algunas de la obras hollywoodienses. La escuela francesa empezo a funcionar como tal durante la decada de 1670-1680, lo cual no quiere decir que no hubiera maestros antes de eso, los había, pero la gran mayoría bebían de las fuentes de la esgrima española, como Gerard Thibault (1628) que en su *Academia de la Espada*, rinde homenaje a Carranza

como el Inventor de la Ciencia de la Espada. Todo lo que nos ha llegado de la Escuela Francesa, incluyendo la esgrima que se intuye en Dumas, Laclos, y otros, es esgrima de espadín, incluso la tan renombrada Treta de Lagardere, es una treta de espadín. La escuela francesa amplió las enseñanzas de la Escuela Española y las aplicó directamente al espadín, de ahí la confusión. La Escuela Española incide en la estocada como golpe principal, al contrario de la Italiana que fomenta el tajo (de ahí la mal llamada esgrima inglesa o holandesa que bebe de las fuentes italianas). Las principales salas de armas inglesas fueron fundadas por italianos (Giganti y Saviolo principalmente) y sus problemas tuvieron con gente como Silver, que llegó a matar en duelo a dos maestros italianos para defender el "Estilo Ingles" (solo hay que ver la reseña de Silver en el suplemento para mondarse de risa). En resumen, la escuela francesa es para mi la potenciación de la Escuela Española en el manejo del espadín, lo demás son invenciones del siglo XX. Al fin y al cabo, según Dumas, D'Artagnan fue uno de los mejores esgrimistas y era Gascon, ¿no? ¡Demasiado cerca de España como para no suponer que bebió en sus fuentes!

PAB: ¿Todas las salas de armas descritas existieron realmente?

SE: De hecho, excepto la de Palacio, ninguna es historicamente cierta, aunque bien es cierto que los Maestros son los que eran y su forma de ganarse la vida era enseñando. Solo hay un par de guiños. La organización de las Salas de Armas es la que se explica, aunque evidentemente cada maestrillo tenía su librito, y seguramente hubo diferencias entre lo que hemos intentado plasmar y lo que fue en realidad, pero ha quedado bastante creíble, ¿no?

PAB: ¿Qué es lo que más le costó realizar del suplemento? ¿Y qué fue lo que menos?

SE: El entender la diferencia entre tajo y estocada, parece simple, pero cuando uno se pone a pensar como diablos tajos (o haces un corte) con una ropera que carecía del filo que podía tener una espada medieval, se te complica mucho el entender las maniobras. De ahí surgió el introducir la esgrima

de las espadas de filo. Me ayudó mucho el hecho de visitar las Royal Armouries en Leeds y el poder tener en las manos diferentes ropas de la época y compararlas con espadas de filo inglesas, allí se me hizo la luz. Lo que menos me costó fueron las aventuras, ¡¡¡¡jajajajajaja!!!!

PAB: ¿De qué parte del suplemento está más orgulloso? ¿Y de cual menos?

SE: De todas las partes más descriptivas e históricas. Creo que hemos hecho un ejercicio de documentación histórica muy importante. Una de las fijaciones que siempre he tenido como parte de Consejo de Ancianos de Alatriste JdR ha sido siempre el ser muy riguroso con la historia, lo cual ha sido una fuente de discusiones con Ricard y que creo que hemos lidiado con una voluntad de diálogo asombrosa. De lo que estoy menos orgulloso es de la contraportada

PAB: Para terminar, una serie de preguntas rápidas: ¿Carranza o Pacheco?

SE: Carranza indudablemente. Pacheco siempre le jodió la vida a Quevedo, y eso no lo perdono. Carranza era un tipo con honor de soldado

PAB: ¿Escuela Española o Italiana?

SE: La duda me ofende, española por supuesto.

PAB: ¿Ropera o Espadín?

SE: ¡Ropera, por Dios!

PAB: ¿Sergi o Diego?

SE: Obviamente, Sergi

PAB: Gracias por contestar a estas preguntas y espero volver a verle pronto por el mentidero...

SE: ¡Gracias a ti! Lo del mentidero lo dejo para Diego, que siempre tiene ganas de decir la suya, bien sea con su lengua (o pluma) o con su ropera.

LA PUERTA DEL SOL

Ahora que hemos dejado la Plaza Mayor, y antes de dirigirnos a las concurridas Gradass de San Felipe, me he permitido dar un pequeño rodeo para llevarle a la Puerta del Sol. Me consta que es vuesa merced viajero instruido y leído, y allí, en un bodegón de puntapié a la sombra de la Mariblanca, podemos comprar unos quebrantos para engañar al hambre y hojear más tarde la mercancía de los diversos puestos de libros y estampas, donde a buen seguro encontrará algún tomo útil y provechoso.

Una Novela: Las Aventuras del Capitán Alatriste



- **Autor:** Arturo Pérez-Reverte (y Carlota Pérez-Reverte).
- **Editorial:** Alfaguara.
- **Año de Edición:** 1996-2004.
- **Páginas:** Entre 247 y 357 páginas.
- **Notas:** Ilustradas por Carlos Puerta y Joan Mundet.

Era de justicia hablar en el primer número de *Los Papeles del Alferez Balboa* de los libros de los que nace el juego de rol y este fanzine. La mayoría de los que estéis leyendo estas líneas habréis leído al menos uno de los libros de las aventuras del Capitán Alatriste, y poco más creo que se pueda añadir a lo que cada uno de los lectores haya interpretado, pero ya que estás reseñas pretenden ir más allá de la mera información e intentan convertir las fuentes bibliográficas y cinematográficas en herramientas de inspiración para nuestras partidas, será de esto último de lo que trataremos en la reseña.

Las Aventuras del Capitán Alatriste es una serie que comenzó allá en el año 1996 con la publicación de *El Capitán Alatriste*, escrito a medias entre Arturo Pérez-Reverte y su hija Carlota, una especie de juego literario con el que Pérez-Reverte pretendía recuperar el sabor de los folletines de Dumas que tanto le gustaban de pequeño, al mismo tiempo que trataba de enseñar a su hija, y a todos los adolescentes que lo leyeran, la historia y la vida de nuestro Siglo de Oro, una época olvidada en la mayor parte de los planes de estudios. Lo cierto es que lo consiguió, convirtiéndose en uno de sus libros

más vendidos (quizá el que más) y al que han seguido, hasta la fecha, cuatro libros más, aunque se prometen, como mínimo, otros dos más en el futuro.

Cada uno de los libros toca una de las facetas principales de la España del siglo XVII, mezclada siempre con aventuras, duelos, intrigas y temas menores, y serán de ellas de las que hablaremos más detalladamente. El primer libro, *El Capitán Alatriste*, gira en torno a la política, tanto interior como exterior, de la España de Felipe IV. El libro, tras presentarnos a los protagonistas principales en sus primeras páginas (Diego Alatriste e Íñigo Balboa), nos enseña la vida cotidiana del Madrid de la época (tabernas, mentideros, corrales, la rua del Prado, los toros...), la situación de una España “(...) temible en el exterior, pero que (...) se había echado a dormir”, una España dominada por un rey bucólico, una burocracia corrupta e indolente y unos sacerdotes e inquisidores fanáticos. También se nos habla, y detenidamente, de las relaciones con la gran enemiga de entonces, la Inglaterra del rey Jacobo.

El siguiente libro es *Limpieza de Sangre* y tras presentarnos en el libro anterior el tiempo en el que transcurre la vida de Alatriste, Pérez-Reverte parece

centrarse más en el *leif-motiv* del libro, que en este caso es la Inquisición. En él se recogen buenas descripciones de lo que era el método de interrogación inquisitorial, de lo que es un auto de fe y del ambiente que se vive en ellos (algunos párrafos se pueden leer enteros a los jugadores durante las partidas), todo ello aderezado de nuevo con emboscadas nocturnas y encuentros pseudo-amorosos en la famosa Fuente del Acero.

El tercer volumen de la serie, *El Sol de Breda*, está dedicado a la guerra, en concreto a las guerras de Flandes, y transcurre durante varios meses en el sitio de Breda. Si se tiene pensado jugar una campaña en Flandes, es un libro imprescindible ya que nos enseña la vida y el ambiente de los tercios españoles en campaña: asaltos por sorpresa, asedios, trincheras y caponeras, encamisadas nocturnas, motines, batallas en campo abierto... Más que un libro, puede parecer una serie enlazada de estampas de la vida cotidiana del soldado español del XVII.

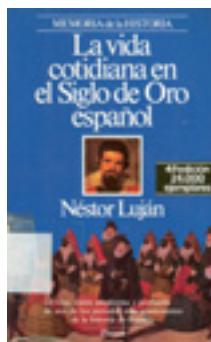
El Oro del Rey es el cuarto libro de la serie y en él regresamos de nuevo a España, en este caso a Sevilla. Pérez-Reverte asegura que esta entrega se dedicó a la flota de Indias que llegaba regularmente a Sevilla con su cargamento de oro y plata (además de todo lo que le rodeaba: asaltos piratas, contrabando, corrupción...), pero a veces el tema

queda ahogado por la vívida descripción de la carda sevillana, los bajos fondos del siglo XVII, un mundo de valentones, ladrones, jaques y prostitutas que contaban con su propio lenguaje y sus costumbres, plasmadas muchas veces en la literatura de la época (y no sólo en la picaresca).

En el último libro publicado hasta ahora, *El Caballero del Jubón Amarillo*, volvemos de nuevo a Madrid, donde Alatríste se mezclara en esta ocasión con dramaturgos y escritores, y podremos asistir a una estupenda descripción de lo que era un corral de comedias del Siglo de Oro. El tema del libro es el mundo del teatro y la vida de los actores y escritores de comedias, y en él podremos ver a Alatríste conversar con su viejo amigo Quevedo o con Lope de Vega, o referirnos al desaparecido Cervantes, al moribundo Góngora o al mercedario Tirso de Molina.

Para terminar, sólo me queda recomendar a los Narradores y, a ser posible, a los jugadores del *Juego de Rol del Capitán Alatríste* que lean y releen las “fuentes” que han servido de base al juego, que siempre encontrarán nuevas ideas para alguna que otra aventura o campaña, o ayudas para mejorar la caracterización de nuestro personaje, ya sea en el habla o en los gestos.

Un Ensayo: La Vida Cotidiana en el Siglo de Oro Español



- **Autor:** Néstor Luján.
- **Editorial:** Planeta.
- **Año de Edición:** 1988.
- **Páginas:** 201 páginas.

Para cualquiera que desee introducirse en el mundo del Siglo de Oro, ya sea por afición o para ambientar mejor sus partidas del *Juego de Rol del Capitán Alatríste*, este libro de Néstor Luján se convertiría sin duda en su mejor elección. Escrito de una forma muy amena y coloquial, Luján da un repaso en apenas 200 páginas a los principales temas y aspectos de la vida de las gentes del siglo XVII,

refiriéndose generalmente a Madrid, aunque no es muy difícil extrapolar la información a cualquier otra ciudad española. Además, al finalizar alguno de los capítulos principales incluye pequeños vocabularios sobre los temas tratados y que pueden llegar a ser muy útiles para Narradores o jugadores novatos.

Comienza el libro hablándonos de los mercados, las tabernas y las posadas (y lo que en ellas se sirve, naturalmente), un capítulo muy útil para los jugadores, que acostumbran a pasar mucho tiempo en ellas, sea comiendo, durmiendo o peleando.

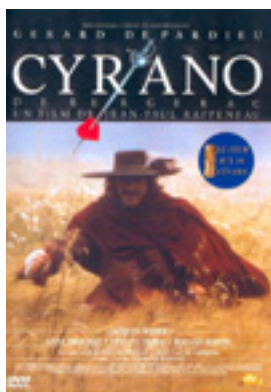
Los siguientes capítulos tratan temas más ambientales para nuestras partidas, como la moda de la época, el concepto de belleza, o los cosméticos, y las costumbres amoratorias (legales o no) del Siglo de Oro, de la que pueden incluso extraerse alguna que otra día para una partida.

Los siguientes apartados tratan las diversiones principales de los españoles en el siglo XVII, como el teatro, la danza, los toros, y el juego, y finaliza el

libro dedicando un capítulo exclusivo a la vida del delincuente y a su peculiar jerga, muy sabroso y tan lleno de ideas para el *Juego de Rol del Capitán Alatriste* que con él solo puede merecer la pena pillarse todo el libro.

En resumen, *La Vida Cotidiana...* de Néstor Luján es un buen libro para todos aquellos que deseen ampliar la información de la sección del Narrador del manual de reglas, aunque se echa de menos algún capítulo dedicado al mundo de la corte y la nobleza y, quizás, una bibliografía que permita ampliar la información que ofrece Luján.

Una Película: Cyrano de Bergerac



- **Director:** Jean-Paul Rappeneau.
- **Intérpretes:** Gerard Depardieu, Jacques Weber, Anne Brochet, Vincent Perez, Roland Bertin, Philippe Morier-Genoud, Philippe Volter, Josiane Stoleru, Pierre Maguelon.
- **Guión:** Jean-Paul Rappeneau y Jean-Claude Carrière (basado en *Cyrano de Bergerac* de Edmond Rostand).
- **Banda Sonora:** Jean-Claude Petit.
- **Año de Edición:** 1990.

Desde que Edmond Rostand escribiera en 1897 *Cyrano de Bergerac*, su obra se ha estrenado en infinidad de teatros y ha sido adaptada al cine en varias ocasiones (como el *Cyrano* en blanco y negro de Mel Ferrer o la olvidable *Roxanne*), pero creo que la versión que realizó Jean-Paul Rappeneau en 1990 intenta combinar lo mejor que puede el libro de Rostand (recordemos que todo el diálogo está escrito en verso, y que la versión española trata de respetar) con la fidelidad histórica.

Casi toda la película está ambientada en 1640 y en ella, al mismo tiempo que se va creando el triángulo amoroso entre los protagonistas —Cyrano, Roxanne y Christian— se van sucediendo varias escenas que cualquier Narrador puede utilizar en sus partidas sin problema alguno, como, por ejemplo, la primera escena de la película, la que tiene lugar en el teatro del Palacio de Borgoña, en la que, tras la representación, Cyrano se bate en duelo. Existen algunas diferencias, pero el ambiente que se vive en

el teatro es perfectamente adaptable al de cualquier corral madrileño de la época, donde cortabolsas, galanes, damas, pícaros, intelectuales, actores y nobles se mezclaban para asistir a un mismo estreno.

Otro de los puntos a favor son las secuencias con duelos, teatrales y coreografiadas (rara vez encontraremos en el cine una verdadera representación de lo que era un duelo de la época), pero emocionantes, divertidas y, sobre todo, rápidas, como la que tiene lugar ante el teatro al poco de comenzar la película.

Para finalizar, no hay que olvidar las escenas de guerra que tienen lugar en el asedio de Arrás de 1640: es fácil, viendo las imágenes, adentrarse un poco en el ambiente de la vida en campaña, todo lleno de trincheras, picas y soldados, o lo que significaba verdaderamente un asedio —hambre, necesidad, ratas y enfermedad—, aunque, en algunas ocasiones, hay ciertas discrepancias que rompen el

encanto (como ver a los soldados españoles ataviados como si fueran en busca de El Dorado).

Por tanto, el *Cyrano de Bergerac* de Rappeneau es, además de una estupenda película, una buena

fuente de inspiración para el juego, donde se mezclan la honra, los duelos, el amor y la guerra, ingredientes para una buena partida (o para muchas).

Hector-Savinien de Cyrano de Bergerac

Por Antonio Polo

“Dad gracias a Dios por haberme concedido un alma lo bastante razonable para no creer todo lo que dice todo el mundo, ya que todo el mundo puede decir de todo. Si no fuera así, habría aplicado a vuestra bilis un antídoto más sólido y potente que el discurso.”

(Cyrano de Bergerac, *Contra una mala lengua*)



Semblanza

Nacido en París el 6 de marzo de 1619, en la casa que hace esquina en la calle des Deux-Ecus, cuarto hijo de Abel de Cyrano y de Espérance Bellange. Su abuelo, Savinien I de Cyrano, se había enriquecido gracias a unos negocios de pescadería y pudo comprar la tierra de Bergerac, en Seine-et-Oise, convertirla en señorío y entrar, de esa forma, en la pequeña nobleza. Por eso, al poco de nacer, en 1622, y tras pasar un tiempo en la Rue de Vieux-Augustins, la familia del pequeño Hector se traslada al castillo de Mauvières, otra de las propiedades del abuelo. Será allí donde Cyrano comenzará sus estudios, acompañado de Henry LeBret, un amigo que no le abandonó nunca, primero con un sacerdote del pueblo cercano y después ingresando en el Colegio de Clermont.

En 1636, tras terminar sus estudios, se dedica a la buena vida, llena de juegos, mujeres y pendencias, y su padre se ve obligado a racionarle el dinero. Será entonces cuando Cyrano decida entrar en el ejército como soldado de la *Compagnie des Gardes*, recibiendo varias heridas en el frente: una en Mouzon, en 1639, y otra en 1640 en el asedio de Arrás contra los españoles y que le obliga a dejar la carrera de las armas. A partir de entonces, dedica todo su tiempo al estudio de la filosofía junto al maestro Pierre Gassendi, compartiendo clase con Molière, otro de los discípulos de Gassendi.

En 1645, Cyrano enferma de sífilis y comienza a escribir para ganarse la vida, ya que la fortuna familiar se encuentra muy diezmada. Cuatro años después entra al servicio del cardenal Mazarino y en 1652 al del duque de Arpajon. Sus obras fueron

en un principio tragedias y comedias —como su famosa *La Muerte de Agripina*, escrita en 1653 y cuya primera parte fue considerada blasfema, o como *El Pedagogo Chasqueado* de 1654, que Molière plagió en parte en su *Les Fourberies de Scapin*—, aunque las abandonó para escribir comedias satíricas que trataran de criticar las costumbres y las creencias de la época con un estilo muy vivo e imaginativo. Dos de estas comedias se han convertido en sus libros más conocidos, aunque la fama le llegara tras su muerte ya fueron publicados póstumamente: se trata de su *Historia Cómica de los Estados e Imperios de la Luna*, de 1656, y de su *Historia Cómica de los Estados e Imperios del Sol*, de 1661.

Cyrano de Bergerac muere en París el 28 de julio de 1655 a consecuencia de un extraño accidente, cuando una enorme viga de madera de un edificio en construcción se desploma sobre su cabeza (algunos rumores afirmaban que el accidente fue provocado por sus incontables enemigos). Es enterrado en una capilla del convento parisino de Filles-de-la-Croix, cuya priora, Cathérine de Cyrano, era prima suya.

Cyrano fue más conocido por su desproporcionada nariz y por su pericia en el manejo de la espada, que por sus versos. Participó en numerosos duelos (algunos aseguran que uno cada día), muchos de los cuales derivaban de los insultos que recibía por su deformidad, que era algo que no soportaba —se cuenta que llegó a matar en el Teatro de Marionetas del saltimbanqui Brioché a su mono *Fagotin* al pensar que se había disfrazado de narigudo para mofarse de él. Estuvo toda su vida enamorado de su prima hermana Roxanne, lo que le valió la enemistad del Conde de Guiche, que también la requería en amores a pesar de estar casado ya con una sobrina del mismo Richelieu.

Interrelación con los PJs

Será muy difícil que los PJs lleguen a relacionarse en algún momento con Cyrano de Bergerac, a menos que el Narrador sitúe su campaña entre 1640 y 1655 y tuviera lugar en París. Si es así, Cyrano podría ser un estupendo amigo (o enemigo) de los PJs, aunque su amistad es difícil de llevar y puede que más de una vez y más de dos tengan que vérselas con los propios enemigos de Cyrano, que lo acosan a todas horas. Otra opción es servir junto a él (o contra él) en el asedio de Arrás.

Profesión

- Soldado

Características Básicas

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

Características Menores

- **Aspecto físico:** *Corriente*.
- **Estatura:** 1,80 m.
- **Peso:** 88 kg.
- **Nivel de Riqueza:** *Medio* (4).
- **Posición Social:** *Señor con Mayorazgo* (8).
- **Honra:** *Intacta* (5).
- **Edad:** 30 años.
- **Apariencia:** +0.

Ventajas

- *Aliados* (Amigos: tiene varios, pero todos villanos o hidalgos)
- *Carisma* (Nivel 2)
- *Escuela de Esgrima*
- *Espadachín*
- *Fuerza de Voluntad* (Nivel 2)
- *Letrado*
- *Nobleza* (Posición Social 8)

Desventajas

- *Enemigos* (muchísimos...).
- *Defecto Físico* (*Nariz Desproporcionada*)
- *Fealdad* (Feo).
- *Honor*.
- *Pecadillos* (*Mal Genio*)
- *Secreto* (su amor por Roxanne).
- *Sinceridad*.

Habilidades

- *Arte (Teatro)* 14.
- *Charlatanería* 14.
- *Detectar Mentiras* 12.
- *Diplomacia* 14.
- *Intimidación* 12.
- *Latines* 12.
- *Liderazgo* 13.
- *Voluntad* 13.

Habilidades de Combate

- *Armas de Fuego* 12.
- *Capa* 11.
- *Esgrima* 17.
- *Pelea* 12.
- *Esquivar* 6.

Maniobras de Esgrima

- *A Fondo* (Ataque Completo).
- *Aumentar Número de Paradas* (2 niveles)
- *Estocada Especial* (Ataque Completo).
- *Finta* (Ataque Completo).
- *Fintar con la Capa* (Ataque Completo).
- *Parada Instintiva* (Ataque Completo).
- *Respuesta* (Defensa Normal).
- *Tajo de Barrido* (Defensa Completa).
- *Trabar con Capa* (Defensa Normal).

Un Juego de Rol: Aquelarre – Villa y Corte



- **Autor:** Ricard Ibáñez.
- **Ilustraciones:** Arnal Ballester, Montse Fransoy y Montse Bosch.
- **Páginas:** 127 páginas (blanco y negro).
- **Cubierta:** Pasta blanda.
- **Contiene:** Reglas, ambientación y módulos.

Desde que en 1990, Ricard Ibáñez y Joc Internacional publicaran *Aquelarre*, el primer juego de rol español —con el permiso de *Mutantes en la Sombra*—, los suplementos que se fueron publicando en años siguientes trataron de ampliar la ambientación del mundo medieval en el que discurría el juego, al menos hasta el 1993 y la publicación de *Rinascita*, que daba un paso más al trasladar *Aquelarre* al siglo XVI y comienzos del XVII. Tres años después, *Aquelarre* avanza otro paso más con la publicación de *Villa y Corte*, último

suplemento de *Aquelarre* de la desaparecida Joc Internacional y que nos traslada al Madrid de los Austrias, ofreciéndonos en un único suplemento todo lo necesario para jugar en esa época.

Aunque las siguientes editoriales no hayan publicado casi nada para *Villa y Corte* —excepto el magnífico *Codex Inquisitorius* de Pedro García—, lo cierto es que muchos de los jugadores de *Aquelarre* todavía lo usa junto con el *Rinascita* para ambientar sus partidas en el Siglo de Oro. Veamos, entonces, que ofrece este suplemento y que podemos utilizar

para nuestras partidas de *El Juego de Rol del Capitán Alatríste*.

Los primeros capítulos ofrecen una creación de personaje personalizada para el siglo XVII, muchas de cuyas profesiones pueden traspasarse fácilmente al *Capitán Alatríste* —de hecho, corre por la red una conversión de dichas profesiones realizadas por Victor P. Arissas—, y una serie de reglas de armas de fuego y armas de esgrima para el combate en el Siglo de Oro. A continuación, se dedican secciones a tradiciones, costumbres y bestiario mágico de la zona de Castilla, y otro bestiario fantástico basado en las novelas de caballería y en la mitología grecorromana, quizás lo que menos puede aportar al mundo del Capitán Alatríste. Tras las fichas y características de personajes históricos y ficticios, encontramos dos descripciones de Madrid: una dedicada al Madrid medieval y otra al Madrid de los Austrias, que puede servir de guía o referencia para los Narradores del *Capitán Alatríste* (al menos hasta que tengamos entre las manos el futuro suplemento *Sólo Madrid es Corte*), aunque el mapa que le acompaña deja mucho que desear. A continuación, un capítulo dedicado al mundo del XVII, que no ofrece mucho más de lo que podamos encontrar en el manual básico del *Capitán Alatríste*, seguido por una serie de leyendas de la época, acompañadas de

una serie de ideas de aventuras, algunas de las cuales pueden utilizarse sin problemas para nuestro juego.

El mayor capítulo del libro se dedica a las aventuras, una especie de campaña que gira en torno a la Barnacla, una casona madrileña llena de huéspedes y que enredarán a los PJs en sus problemas y aventuras. Alguno de los módulos de la campaña se pueden utilizar directamente para el *Capitán Alatríste* (como *Juras de Venganza* o *Un Cadáver a Medianoche*), y nada impide que nuestros personajes vivan en la Barnacla.

Para terminar el libro, y después de una pequeña aventura en solitario, tenemos un apéndice con notas sobre los duendes castellanos, un pequeño reglamento de esgrima para *Aquelarre* (que deja bastante que desear), unos apuntes sobre el Tercio, y un pequeño vocabulario de Habla de Germanía (muy parecido al del libro de reglas del *Capitán Alatríste*).

En resumen, *Villa y Corte* es una estupenda fuente de ideas de aventuras para *Capitán Alatríste*, siempre y cuando obviemos toda referencia sobrenatural, que tampoco es tanta, y que puede servir para rellenar una o varias tardes utilizando alguna que otra de las decenas de ideas de aventura que nos ofrece el libro.

LAS GRADAS DE SAN FELIPE

Cerca de la Puerta del Sol se encuentra nuestra siguiente parada, las famosas gradas de la iglesia de San Felipe el Real, el mentidero más frecuentado de la villa. Si el de las Losas de Palacio era la voz de la corte y la política, el de San Felipe es la voz de Madrid, donde los rumores se magnifican y crecen, mercado de honras y baratillo de famas, “donde si baja el turco o sube el galgo, como en gaceta de Venecia leo”, como ya dijera el insigne Cervantes. Tan sólo con subir un rato a las gradas, conoceremos al bajo y al alto, al mísero y al opulento, al desdichado y al afortunado, a la par que escucharemos lo que todos ellos tienen que contarnos...

Galería de Personajes

El Hombre de Negro

Por Ricard Ibáñez

Semblanza

Nombre con el que se conoce a un misterioso personaje que frecuenta todo tipo de mentideros, ya sean de cuevachuelistas, arbitristas, poetas o militares. Siempre suele vestir de ese color, y sobre su identidad corren las más peregrinas creencias. Los hay que opinan que es un cuevachuelista de las Losas de Palacio, pues muchas veces tiene manchas de tinta en las manos. Otros que es un jaque, pues su espada no parece ser precisamente un adorno de su avío. Otros lo tienen por un espía, de los que recogen información para poderosos o para el valido. El sujeto en cuestión nada dice para aclarar tanta duda y tanto misterio, pero eso sí, importante debe ser su secreto, cuando no duda en batirse en duelo contra aquellos que consideran que es desafuero que no se presente con nombre, títulos y apellidos como los cánones de la cortesía mandan...

Profesión

- Aventurero

Características Básicas

- Destreza: 12
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 10

- Reflejos: 13
- Bríos: 12

Características Menores

- Aspecto físico: Corriente.
- Estatura: 1'80 m.
- Peso: 85 kg.
- Nivel de Riqueza: 4 (Medio).
- Posición Social: 4 (Hidalgo).
- Honra: 5 (Intacta).
- Edad: 29 años.
- Apariencia: +0 (no gusta llamar la atención, ni por lo mucho ni por lo poco).

Ventajas

- Espadachín (3).
- Letrado (2).
- Salud de Hierro (1, Resistencia a las Enfermedades).

Desventajas

- Secreto (-6, un GRAN secreto...).

Habilidades

- Arte (Poesía) 14.
- Cabalgar 13.
- Callejeo 13.
- Charlatanería 14.
- Curar 9.
- Detectar Mentiras 14.

- *Diplomacia* 14.
- *Latines* 11.
- *Sigilo* 13.

Habilidades de Combate

- *Arma de Fuego* 12.
- *Esgrima* 14.
- *Pelea* 12.
- *Esquivar* 6.

Maniobras de Esgrima

- *A Fondo* (Ataque Completo).
- *Estocada Especial* (Ataque Normal).
- *Parada Instintiva* (Ataque Completo).
- *Respuesta* (Defensa Normal).

Armas

- Pistola 12 (+2).
- Ropera Personal 15/10 (+2)

Don Francisco Gómez de Arcos (El Conde Jayán)

Un noble rural que de noble tiene poco más que el nombre...

Por Francisco J. Gómez

Semblanza

Nacido en febrero de 1597, segundo hijo varón de los Duques de Arcos, casa noble rural cuyos dominios se extienden por las tierras de los Alcores, sitas cuatro leguas al este de Sevilla. La Casa Palacio de los Duques de Arcos es su residencia habitual para la mayor parte del año, sita en la calle Real de la villa de Mairena del Alcor que el buen don Miguel de Cervantes tuvo a bien citar en su escrito *El Coloquio de los Perros*.

Pero volviendo a nuestro buen hidalgo, Don Francisco siempre tuvo a mal el hecho de ser el segundo de la familia, teniendo en gran desafuero el verse relegado al hijo pequeño. De forma que más que educarse al modo de cualquier noble cortesano, siempre fue un pequeño aventurero para disgusto de sus progenitores. Aficionado desde pequeño a los caballos (de cuya especie se tenían en gran consideración los de raza de la célebre Feria de Ganado de Mairena), siempre zascandileando de un lado para otro. Además demostró dotes naturales

tanto para la esgrima como para el tiro con armas de fuego. Con lo que añadiendo las ansias de aventura y su natural afición por las mujeres, la buena bebida y el riesgo, el Diablo quedó bien servido...

Fue sólo cuestión de tiempo que el joven hidalgo atraído por el esplendor de Sevilla y las infinitas posibilidades que ofrecía acabara siguiendo el mal camino y corriendo mil y una aventuras de las que sin duda salió enriquecido: merecida fama de hombre de hígados y diestro en el reñir, un abultado listado de lances amorosos, alguna que otra cicatriz, amplia experiencia... y sobre todo buenos amigos y algunos enemigos. Con el tiempo incluso empezó a viajar a lomos de su caballo de raza entre su villa natal, Sevilla y la Villa y Corte, dónde prosiguió extendiendo su influencia, tanto por lo cortesano como por el filo de su fisberta. Y es que ya se sabe que algunas veces donde no llega la mano, llega la espada...

A día de hoy, incluso se comenta en los mentideros que a veces realiza servicios discretos para un importante personaje de las altas esferas de la Corte... pero bien pueden ser habladurías. Siempre que puede lleva a su fiel jamelgo consigo y si está de viaje suele ir acompañado de un fiel criado (Lealtad 11+2: buena).

Rasgos Interpretativos

A la hora de moverse en según que ambientes varía completamente su manera de hablar, de actuar, incluso de moverse. En ambientes cortesanos se moverá con gracia y donaire; habla y se comporta como uno más de ellos. Sin embargo en la calle o en los bajos fondos es rápido y largo de zancada, lento y fijo en el mirar y callado en el hablar, dejando a menudo que la conversación la aporte la toledana por él, con sabios repuntes de daga.

Rasgos Físicos

Caballero hidalgo de pelo castaño y largo hasta la nuca. Penetrantes e impasibles ojos marrón oscuro. Puede ir vestido galantemente en ambientes cortesanos, con ropas de calidad pero de cierta sobriedad. En ambientes de la carda o para ocasiones menos solemnes viste con ropas de buena factura, pero no discordantes con el entorno. Sombrero de fieltro con pluma, botas altas a lo soldado, cinturón con la pretina de la toledana, daga de guardamanos detrás al cinto junto a una pistola de chispa que lleva oculta por la capa.

Características Básicas

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 13
- **Bríos:** 12

Características Menores

- **Aspecto Físico:** *Guapo*.
- **Estatura:** 1,80 m.
- **Peso:** 70 kg.
- **Nivel de Riqueza:** 5 (*Acomodado*).
- **Posición Social:** 4 (*Hidalgo*).
- **Honra:** 5 (*Intacta*).
- **Edad:** 26 años.
- **Apariencia:** +2 (+4 con mujeres, +3/+5 en ambientes cortesanos)

Ventajas

- *Espadachín* (3)
- *Riqueza* (3, *Acomodado*).
- *Belleza* (3, *Guapo*).
- *Ambidextro* (2)
- *Aliados* (8, *Patrón Noble*).

Desventajas

- *Lealtad* (-2, *Al Patrón Noble*).
- *Sanguinario* (-2)
- *Enemigo* (-4, ¿?)
- *Secreto* (-6)
- *Deuda de Honor* (-1)
- *Pecadillos* (-3, *Lujuria*)

Habilidades

- *Cabalgar* 13.
- *Curar* 10.
- *Ratear* 14.
- *Seducción* 11.
- *Charlatanería* 12.
- *Etiqueta* 8.

Habilidades de Combate

- *Armas Cortas* 15.
- *Armas de Fuego* 15.
- *Esgrima* 16.
- *Esquivar* 7.
- *Pelea* 14.

Maniobras de Esgrima

- *Entrenamiento con Espada y Daga* (Nivel 3).
- *Desenvainar* (Preparación).
- *Deslizamiento* (Defensa Normal).

Armas

- *Ropera Personal* 17/12 (+3)
- *Daga de Guardamano Rompepuntas* 15/10 (+1)
- *Pistola* 15 (+1)

Armaduras

- *Sombrero* (Prot. 1).
- *Coletto de Cuero* (Prot. 2)
- *Camisa Acolchada* (Prot. 1).
- *Guantes de Cuero* (Prot. 1)
- *Botas* (Prot. 1).
- *Capa* (Prot. 3).

Antonio de Córdoba (Jaquetón del Potro)

Por Antonio Polo

Semblanza

No se conoce mucho sobre la vida del *jaquetón* Antonio de Córdoba. Se sabe que nació en Córdoba, y que fue hijo de una prostituta. Allí, parece ser, que trabajó como ganapán, *burdelero*, *pala*, *escalador* e incluso se llegó a especializar en el uso de las *calabazas* (ganzúas), hasta que una noche abandona a toda prisa la ciudad para dirigirse a Sevilla (algunos aseguran que a consecuencia de la muerte del rufián de una coima que el joven Antonio frecuentaba asiduamente).

En Sevilla, Antonio abandona las artes del robo y vende sus servicios como *jaque* y valentón, cobrando a tanto el *trasquilón*. De esta forma parece que consigue sobrevivir un tiempo por la Babilonia andaluza, ganándose la amistad de algunos compañeros de germanía, entre los que se cuentan el propio Diego Alatríste, que por entonces vivía en Sevilla. Por desgracia, las tornas se vuelven en su contra y es detenido por la Gura gracias al soplo de un patrón insatisfecho por el trabajo. Pasará entonces cuatro años en el famoso estaribel sevillano, donde conocerá al viejo fray Fernando, un falso fraile de un monipodio madrileño, que tomará al joven Antonio bajo su protección y le enseñará las

cuatro letras, algo de álgebra y a manejar la toledana utilizando en sus clases unos travesaños de madera.

Antonio sale en libertad poco después de la muerte del viejo y dirige sus pasos a la Villa y Corte de las Españas, donde se gana la vida desde entonces con trabajos mejor o peor pagados, aunque es conocida su fama de aceptar casi cualquier oferta siempre que el sonante vaya en consonancia con lo exigido.

Interrelación con los PJs

La relación de los PJs con Antonio de Córdoba suele reducirse a estar delante o detrás de su espada: pueden alquilar su espada para algún turbio asunto o puede que alguien la alquile para acabar con ellos. También puede convertirse en compañero o amigo de algún PJ de la Carda (incluso maestro en el mundo de la germanía) o en valentón a sueldo de un PJ noble (y que pueda permitírselo).

Profesión

- **Jayán***

Características Básicas

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 13
- **Bríos:** 12

Características Menores

- **Aspecto físico:** *Corriente*.
- **Estatura:** 1,70 m.
- **Peso:** 58 kg.
- **Nivel de Riqueza:** *Modesto* (3).
- **Posición Social:** *Criminal* (2).
- **Honra:** -
- **Edad:** 28 años.
- **Apariencia:** -4 (-3 en ambientes de la Carda).

Ventajas

- *Cargo* (Nivel 2: *Jaque*).
- *Dedos Ligeros**.
- *Espadachín*.
- *Resistencia Física* (2, *Resistencia al Dolor*).

- *Rufezno**.

Desventajas

- *Avaricioso* (3, *Codicioso*).
- *Enemigos* (2, *Diego Pacheco y Carranza*).
- *Pobreza* (2, *Nivel de Riqueza* 3).
- *Sanguinario*.
- *Villano* (3, *Posición Social* 1).

Habilidades

- *Abrir Cerraduras* 15.
- *Callejeo* 12.
- *Curar* 10.
- *Detectar Mentiras* 11.
- *Habla de Germanía* 13.
- *Intimidación* 12.
- *Ratear* 10.
- *Recursos* 11.
- *Sigilo* 13.
- *Trepar* 11.

Habilidades de Combate

- *Armas Cortas* 13.
- *Esgrima* 16.
- *Pelea* 14.
- *Esquivar* 7.

Maniobras de Esgrima

- *Ajar la Espada** (Defensa Normal).
- *Ataque Rápido* (Ataque Completo).
- *Cornada** (Ataque Normal).
- *Entrada* (Ataque Normal).
- *Esgrima con Espada y Daga* (Nivel 3).
- *Parada Instintiva* (Ataque Completo).
- *Tapaboca** (Defensa Normal).
- *Trabar* (Defensa Normal).

Armas

- *Vizcaína* 14/8 (+1).
- *Ropera Mata Amigos* (con *Hoja Dentada**) 17/11 (+3).

(*: Estos rasgos se describen en el futuro suplemento *Las Aventuras del Capitán Alatríste*).

Jugar con Alatríste (Iª Parte)

Por Antonio Polo

Uno lleva los suficientes años en el mundo del rol para saber que cada “mastercillo” tiene su librito, y que poco es lo que se puede decir a ese respecto, ya que cualquier Narrador, sea del juego que sea y tenga la edad que tenga, tarde o temprano se averigua por su cuenta las habichuelas y, al final, él se lo guisa y él se lo come.

También he aprendido con el tiempo que cada juego necesita su propio espacio, su propio ambiente, que ayuda en mucho a la partida y que puede significar la diferencia entre una tarde de rol y rolear toda la tarde, aunque no tiene porqué ser así y uno recuerda sesiones de juego magníficas sin más ambiente que un libro y unos dados, y tardes fatídicas preparadas con muchas horas de antelación.

Por tanto, sirvan las siguientes líneas como consejos de un Narrador a otro, para que las use si es su deseo y puedan servirle en ocasiones para buscar ese ambiente en las partidas de *El Juego de Rol del Capitán Alatríste*.

* * *

Para empezar, hablaremos de los elementos básicos para una partida de rol de *El Capitán Alatríste*, que son, naturalmente, las reglas, los dados, hojas de personajes y lápices. Las reglas las tenemos todos, así que poco puedo hablar sobre ellas; quizás, si somos amigos de la pulcritud, pudiéramos fotocopiar, escanear o resumir las reglas para no maltratar demasiado el libro, pero poco más se podría decir. De las pantallas, tampoco se puede hablar, que están disponibles para todo el que lo desee —y para el que no, pues siempre se las puede hacer uno mismo— y que tan útiles pueden llegar a ser en determinados momentos (sin olvidar la ilustración de Mundet, que puede ayudar a realzar esa ambientación que buscamos).

Pasamos entonces a los dados. *El Juego de Rol del Capitán Alatríste* utiliza dados de seis caras de los de toda la vida, los de la oca, el parchís y, no lo olvidemos, de los que también se utilizaban en la época para apostar en juegos prohibidos por la Corona. Por tanto, si hemos de recomendar dados, creo que lo ideal sería utilizarlos de color blanco, con puntos (en vez de con números) y a ser posibles envejecidos o imitando marfil o hueso, que los

asemejarían a los dados que rodaron por mesas y suelos en el Siglo de Oro.

Sobre los lápices nada diré (aunque recomendaría el lápiz sobre el portaminas, pero sólo para los más exquisitos), y poco más añadiré a las hojas de personaje, ya que en poco se puede variar. Quizás podría recomendar utilizar fotocopias o impresiones de las versiones en blanco y negro de la hoja de personaje que circulan por la red, ya que la maravillosa hoja que nos ofrece el libro de reglas, al ser completamente en color podría significar un coste gravoso en tinta para nuestras impresoras o, en caso de ser fotocopiada, una visión farragosa de sus cuadros. En cuanto a los retratos de nuestros personajes, si no hemos sido dotados con el don del dibujo, quizás podamos escanear e imprimir retratos sacados de las ilustraciones de Mundet para el juego de rol, o incluso de los propios libros de Pérez-Reverte (recomiendo encarecidamente las versiones escolares de bolsillo de *El Capitán Alatríste*, ilustradas de nuevo completamente por Mundet y que tanto juego pueden ofrecer). Aparte del manual y las pantallas, nunca está de más tener a mano alguna que otra ayuda de juego (*handouts*, como los llaman los yankees) y que podemos obtener escaneando cuadros, grabados, premáticas, contratos, portadas de libros, anuncios, gacetas, hojas sueltas, o incluso utilizando mapas y cartografías del XVII —recomiendo encarecidamente hacerse con el mapa de Madrid realizado por Texeira en el 1656, utilizado por Pérez-Reverte en la escritura de la saga, y que podemos encontrar a un precio no demasiado caro, aunque no es muy fácil de encontrar, excepto si vives en Madrid, donde lo podrás encontrar a distintos tamaños (y precios) en el Museo de San Isidro de la ciudad—.

Dejando de lado los elementos más básicos de una partida, vamos a adentrarnos en los elementos que rodean la mesa de juego (de madera, claro). Lo recomendable es jugar en un lugar tranquilo y apacible, aunque no siempre podrá ser el caso (por ejemplo, en jornadas multitudinarias), bien iluminado, que no se trata de un juego de rol de terror precisamente, aunque si somos partidarios del uso de iluminación no eléctrica, como las velas, dan mucho ambiente los faroles que ahora pueden

encontrarse en casi cualquier tienda de todo a 100, esos pequeños faroles con velas más o menos grandes y de cristales transparentes o amarillentos y que no cuestan demasiado. Además, pueden servirnos, apagando el resto de luces, para simular la noche cerrada y oscura de cualquier ciudad en el Siglo de Oro, iluminada tan solo por escasos faroles y las velas de alguna que otra imagen religiosa.

Otro de los aspectos ambientales más utilizados en cualquier sesión de rol es la música, ya sea para realzar algún aspecto concreto de la partida o para servir simplemente de sintonía de fondo durante la sesión. En este aspecto, tan importante para tantos Narradores, no veo necesario detenerme demasiado, ya que existen muchas diferencias sobre qué música es la adecuada para determinado juego. Si habláramos de juegos como *Star Wars*, *El Señor de los Anillos* u otros basados en grandes éxitos del cine, encontraríamos música fácilmente; si fuera un juego con una temática y estética muy concreta, como *La Llamada de Cthulhu* o *Vampiro*, tampoco sería demasiado complicado. El problema para encontrar música para las partidas de *El Capitán Alatriste* es el no disponer de una banda sonora concreta o no ceñirse a un único tipo de tramas, aunque si nos ponemos a ello, podemos convertir este escollo en su principal virtud y combinar en nuestras sesiones de juego música procedente de todo tipo de fuentes: aventuras y romances pueden utilizar la banda sonora de *Cyrano de Bergerac*, abordajes y campañas marineras se pueden ambientar con otras bandas sonoras, como *Piratas del Caribe* o *La Isla de las Cabezas Cortadas*, las intrigas cortesanas siempre saben mejor con la música de *Las Amistades Peligrosas* o *Todas las Mañanas del Mundo*, y si se trata de encuentros con la carda, la germanía o lo peor de cada casa, la música folk y de guitarra antigua puede servirnos bien. Recuerda, de todas formas, que todo esto es poco más que una simple recomendación, y que si buscas puedes encontrar mucha música para utilizarla en *El Capitán Alatriste*.

Queda, para terminar, otro punto a tratar para mejorar nuestras partidas. Se trata del avituallamiento, ya que la mayor parte de los jugadores de rol acompaña sus aventuras con bebida y comida. Suele tratarse, normalmente, de comida rápida (pizza, palomitas, patatas fritas...) y bebida barata (refrescos, cerveza...), pero incluso aquí podemos hacer pequeñas variaciones para tratar de meternos más en la época que tratamos de representar en *El Capitán Alatriste*.

Vamos a empezar con la bebida. Antes que nada, recomendar el uso de vasos y jarras de barro o loza por encima del cristal o el plástico. Tampoco es un gasto demasiado alto y, al igual que los faroles, en casi cualquier tienda de todo a 100 podemos encontrar pequeños vasos de barro cocido que nos pueden servir perfectamente, y que es aconsejable rellenar con la bebida nacional del XVII: el vino. No se trata de que nos gastemos 60 euros en una botella del mejor vino del Carrefour cada vez que vayamos a jugar, que siempre podemos tirar de tetra-brik (ya sea blanco o tinto), aunque lo cierto es que tan solo el olor del vino ya puede meternos mejor en una taberna de la época que cualquier otra cosa. Si somos muy sibaritas para el vino, pues nada, tiremos de manual y pasemos a la página 126 donde encontraremos alguna que otra recomendación a este respecto, o incluso puede mezclarse con zumo de limón, especias, canela o azúcar, que era muy del gusto de la época. Y para los que no quieran vino (o mosto, para los abstemios), siempre pueden beber cerveza (aunque sea bebida extranjera), horchata, chocolate, sidra, ron o coñac. Por cierto, el uso de cubitos de hielo en la bebida no solo no está prohibido, sino que es muy recomendado (incluso en invierno).

Y ahora le toca el turno a la comida, servida, si es posible, en platos de barro o loza, que al igual que los vasos y jarras se pueden encontrar bastante baratos. En ellos serviremos productos del XVII que todavía podemos encontrar en nuestros supermercados, como las aceitunas, almendras, pan blanco (que se puede servir con manteca, pero nada de margarina o de mantequilla sin sal), fruta (sobre todo naranjas, peras, cerezas, melón o ciruelas), queso (en especial, el curado o muy curado), embutidos (jamón, chorizo, morcilla, cabeza de cerdo, salchichón, salami...) o, incluso, empanadas de carne, atún o chorizo. Bueno, nadie dijo que la dieta del Siglo de Oro fuera baja en grasas, ¿verdad?

* * *

Como veis, existen multitud de formas de trasladar nuestra mesa de juego a la época del Capitán Alatriste y las que yo he ofrecido sólo son algunas pocas y seguro que cualquier Narrador con interés podría ampliarlas mucho más. Espero que una o algunas de ellas le sirvan a algún grupo de jugadores, pues con esa intención se hicieron (nunca con afán dogmático), y puedan mejorar en el futuro sus partidas de *El Capitán Alatriste*.

EL MENTIDERO DE REPRESENTANTES

Descansemos un poco de tanto paseo. Permítame vuestra merced que paremos a tomar unas empanadas en el figón del León. Desde allí, sentados y cómodos, podré enseñarle nuestra siguiente escala: el mentidero de representantes. Se trata de otro de los mentideros principales de aquesta villa, habitual de gente de pluma y escena, donde a buen seguro escucharemos relatos deliciosos y las aventuras más fantásticas que la mente pueda concebir. Siéntese un momento y disfrute...

Capítulo XXIX: Un Encuentro Desagradable

Por Armando Esquerro Cordn

Tras su regreso de la misión que había llevado a D'Artagnan a Inglaterra y que había dejado a sus amigos desperdigados a lo largo y ancho de las tierras de Francia, y una vez informados por el Señor de Treville de las intenciones de Su Majestad de iniciar campaña en La Rochelle el próximo mes de mayo, nuestros cuatro héroes se juntaron en la taberna de la calle Ferou para discutir la adquisición de su equipo.

Mientras acababan con unas botellas de Borgoña, pagadas con sus últimas pistolas, debatían con aire taciturno sobre el modo de conseguir el dinero necesario para comprar caballo, arreos, silla, capote y demás impedimenta. Al cabo de un rato de pensar y discutir sin éxito, quedaron mirando sus copas cabizbajos. Sólo Athos permanecía con la cabeza alta y la mirada fija en un grupo variopinto que ocupaba una mesa situada al otro extremo de la taberna.

Lo componían dos hombres y un muchacho. El más alto de ellos vestía chapeo gastado adornado con una vieja pluma roja, valona gastada sin adornos ni puntillas y un justillo de ante. Una larga espada de enormes gavilanes y cazoleta arañada colgaba de su cinto. Sus ojos claros miraban a los 4 amigos con curiosidad mientras se retorció el mostacho a colación de algo que le comentaba su compañero. Este vestía ropilla negra con una cruz roja bordada en el pecho. Era poco agraciado de rostro y utilizaba lentes desde los que miraba a Athos con cierto desprecio. El muchacho era bien parecido y llevaba su vista con admiración, ora a uno, ora al otro, ora al grupo de los mosqueteros.

Pero lo que llamaba la atención de Athos no era la vestimenta de aquellos individuos sino la

insolencia con que les miraban y comentaban algo acerca de ellos.

D'Artagnan levantó la vista y siguió la mirada de Athos.

—¿Ocurre algo, Athos? —preguntó.

—Esos caballeros. Me están obligando a enseñarles un poco de cortesía. No paran de mirarnos y no me gusta cómo lo hacen —respondió.

—Es posible que esa lección de modales nos relaje un poco —añadió Aramis, levantándose—.

Porthos asintió y le imitó sonriente.

Mientras tanto, en la mesa de los desconocidos, la conversación era la siguiente:

—Vos diréis lo que os plazca, pero a mí, estos franchutes con sus puntillitas en las valonas, sus terciopelos y sus plumas de pavo real, no parecen precisamente espadachines de verdad. Me recuerdan a los pisaverdes que hacen la Rúa a diario por el Prado. Mucha fachada pero pocos redaños —dijo el caballero de negro, mientras clavaba su cuádruple mirada sobre Aramis que se levantaba en ese momento.

—No sé. Refinados parecen, pero mirad sus armas. Están tan arañadas como las nuestras y en esos rostros hay fiera oculta tras ese aspecto de damiselas de Corte —respondió el otro—. Además, dejad de mirarles con esa sorna vuestra, no sea que hallemos pendencia. Recordad que las órdenes del Conde de Olivares eran pasar desapercibidos mientras se reúne con nosotros ese tal Rochefort. ¡Pardiez que es bueno este vino! Aunque casi prefiero un cuartillo de San Martín de Valdeiglesias, de ese que sirve La Lebrijana en la del Turco y... Maldita sea, señor Quevedo, que vuestras ganas de bronca les han hecho levantarse —susurró.



Así era. Los mosqueteros se habían plantado frente a la mesa con cara de pocos amigos. Aramis se adelantó con una sonrisa cínica en su cara.

—Si no es molestia, tal vez les agradaría a estos señores explicarnos que ven de extraño en nuestro aspecto, ya que no nos quitan ojo de encima — espetó con la mano apoyada negligentemente en la empuñadura de su espada.

—Sí, amigo Aramis —dijo Athos, mirando a los intrusos—, es posible que nuestros bigotes estén teñidos de azul por efecto del Borgoña y no nos demos cuenta.

—A mí no me importa que me miren, siempre que sea desde el camposanto... —apostilló Porthos con una sonrisa de oreja a oreja que no presagiaba nada bueno.

—¿No respondéis señores? ¿El miedo os ha dejado sin habla? —preguntó D'Artagnan.

Diego Alatríste se levantó despacio mientras preguntaba a Francisco de Quevedo:

—¿Qué demonios dicen estos, don Francisco? Apenas entiendo la parla franchuta para decir "Bonyur" y "Fils de la Putanne". Suficiente para las trincheras, pero aquí se me antoja demasiado poco.

—Nos preguntan si tienen monos en la cara —respondió Quevedo que hablaba y entendía la lengua de Scarron y Corneille—, y ese gigantón de ahí dice no sé qué de nosotros en el cementerio...

Se irguió rápidamente Quevedo, a pesar de su cojera y sonrió a su vez a los otros al tiempo que decía en francés cultivado:

—Azules no sé, pero es que entre tanto colorido, plumaje y adorno, no estaba seguro de

mirar hombres o aves fantásticas de las que juguetean en el Parnaso —dijo mientras echaba la izquierda atrás en busca de la vizcaína.

—Pues en el cementerio aún no me han hecho hueco. Y menos en uno lleno de franchutes —masculló Alatríste imitándole.

El joven, que respondía al nombre de Iñigo Balboa, se incorporó a su vez pensando con buen juicio que tenía guasa llevar menos de dos horas en París y estar ya metidos en jaleos de aceros con cuatro tipos con pinta de saber de lances más que Catón de agricultura. Pero claro, estando don Francisco de por medio, mucho tiempo eran dos horas.

—Sentido del humor tenéis, señor. Español por lo que entiendo. Espero que sepáis reiros de igual modo con una cuarta de acero saliendo por vuestras rijosas costillas —dijo Athos con mirada fúnebre.

—¿Qué dice? —preguntó Alatríste.

Por vida de, Diego, que no tengo tiempo para traducciones. Al parecer, no queda sino batirse —respondió Quevedo dirigiéndose ya hacia la puerta de la calle.

—Por Dios que no tenéis cura —sentenció Alatríste acompañándole de mala gana.

Una vez fuera ambos grupos, se aprestaron para trabarse mientras el tabernero se quejaba de quien pagaría el vino de los que salieron derrotados, a lo que D'Artagnan respondió que sería él mismo quien invitara por deferencia a la última ronda de su vida a estos forasteros españoles y que le parecía descortés que siendo él anfitrión de tan distinguidos cadáveres, se quedaran sin ser agasajados.

Quevedo, ya amostazado en grado sumo y con el Borgoña dando brillo a sus ojos, respondió que a él no le hacía maldita la falta que le invitara a vinacho de la peor categoría, un pipiolo francesito con edad para ser su hijo, bastardo por supuesto, y que donde estuviera el blanco de San Martín de Valdeiglesias que se quitara ese vitriolo al que los franceses mal llamaban vino.

Estaban los aceros tanteándose ya cuando de un rincón oscuro de la calle surgió la figura de un embozado que se acercó a la pendencia silbando una tonada que sonaba algo así como *tirurí tata*. Vestía totalmente de negro y en su rostro delgado picado de viruelas se dibujaba una sonrisa cómplice bajo el largo bigote. Llegó junto a Alatríste que al verle gritó sorprendido sin perder de vista el acero de Aramis:

—¡Malatesta! ¡Gualterio Malatesta! Voto a Dios ¿Qué hacéis en París? ¿Os pasáis la vida

siguiéndome? Pues tendréis que esperar, ahora estoy ocupado.

—No os preocupéis, Capitán. Estoy aquí para haceros la pascua, pero no ahora. Me pareció que cuatro contra dos, mejor contra tres —rectificó con una sonrisa torcida mirando a Iñigo—, era pelea un tanto desigual y un sentimiento inusual en mí me ha hecho sacar mi acero para ayudaros. Pero creo que en realidad lo hago para evitar que sea otro el que tenga el placer de haceros un agujero en el pellejo —contestó el recién llegado empuñando su espadón.

—Bienvenida sea vuestra espada, pero temo que me la juguéis por la espalda si me descuido. Así que poneos a mi lado que os pueda ver —dijo Alatraste, volviendo a lo suyo.

—¡Dejaos de tanta parla! Si os ha llegado escolta, mejor para vos y para nosotros. Que así no parecerá que ensartamos pichones españoles con ventaja —gruñó Aramis al tiempo que se tiraba a fondo.

Alatraste tiraba al tiempo contra Aramis y Porthos, descargando a Iñigo de cuantos golpes podía, mientras Quevedo insultaba a D'Artagnan mientras le tiraba cuchilladas asesinas con la vizcaína. Athos peleaba silencioso frente al recién llegado Malatesta, el cual lo hacía con esa tonada infame entre los labios. Al poco, D'Artagnan dio con sus huesos en el piso, arañados en las costillas por un tajo de don Francisco, que exultante y con los ojos extraviados por la victoria, se le vino encima mientras recitaba versos ultrajantes para el caído. D'Artagnan no tuvo otra que rendir su arma y pedir cuartel ante el torbellino de rizados, lentes e insultos que le llegaban. Athos tuvo más suerte y esquivó una traidora estocada de Malatesta dirigida por bajo, que a poco le cuesta una fea herida en la ingle. Fintó y con la facilidad que da la maestría, introdujo su acero por la mano en guardia de su adversario, dejándole un bonito estigma y la mano inútil por un tiempo.

—¡Per la Madonna! —aulló el italiano mientras se retiraba del campo corriendo hacia atrás—. ¡Ya nos veremos Alatraste, y mantente con vida hasta que yo te la quite! —gritó mientras se retiraba quejándose y desapareciendo por la esquina de la calle.

Diego Alatraste paraba y fintaba a duras penas. Los ataques de Porthos y Aramis le estaban dejando sin resuello. Sacó fuerzas de donde no había y tras parar en sexta consiguió desarmar a Aramis con un molinete seco a la empuñadura de éste. Rápidamente, Iñigo se lanzó contra el mosquetero desarmado y apoyó su daga contra el cuello de

Aramis mientras el Quevedo gritaba a Porthos y a Athos:

—¡Si queréis que vuestro compañero pueda beber por ese gaznate, deponed las armas!

Los mosqueteros se detuvieron rabiosos, bajando sus espadas. Aramis estaba indignado:

—¡Desarmado por un pelagatos! Si esto llega a los oídos de mi dama... Y encima con un mozalbate clavándome la daga en el cuello. ¡Qué deshonra!

—Descuidad Aramis —dijo apaciguador Athos—, que esto no se sabrá. Además, estos forasteros han demostrado pericia y valor y no hay deshonra en la derrota si el adversario pelea en buena lid.

Ya más tranquilo, Quevedo ayudó a D'Artagnan a levantarse:

—Señores —dijo—, ha sido tan placentero el recibimiento a vuestra ciudad, que si el desenlace del combate ha sido bueno para nuestro bando, permitidnos ahora que seamos nosotros quienes invitemos a la prometida ronda de ese excelente vino. Perdonad mis palabras anteriores sobre vuestra indumentaria y sobre el néctar de Baco que aquí tenéis. Eran pura chanza.

Pero D'Artagnan y Aramis estaban heridos en su orgullo y no estaban dispuestos a beber con sus vencedores. Así que farfullando una disculpa, se marcharon a la cercana casa de Athos, quien se despidió con una reverencia:

—Tal vez nos veamos por aquí si continuáis en París. Pero guardaos que nuestro siguiente encuentro no os será tan propicio. Adiós señores —y se marcharon cariacontecidos calle arriba.

—Mirad que la Santísima Virgen os proteja, señor Quevedo —dijo Alatraste envainando la tizona—, de buena nos hemos librado y a poco nos quedamos con las ganas de seguir vivos para encontrarnos con ese enviado del Cardenal Richelieu. Marchemos hacia la tapia de los Carmelitas Descalzos, no sea que se impaciente y se marche. Y la verdad es que no tengo ganas de que la ira de Olivares me caiga encima.

—Ni yo —respondió Quevedo—, pero a fe mía que ha sido una hermosa justa. Lástima que no hubiera ninguna dama cerca para ver tan hermoso lance —dijo atusándose el bigote—. En camino pues, Alatraste. Que me place.

Iñigo no dijo nada. Envainó su daga y suspirando siguió a sus compañeros de viaje, mientras don Francisco recitaba:

—"Aquel quien por su rostro vagan Alatrastes..."

—No me jodáis, don Francisco, no me jodáis —
rezongó el Capitán.

Y se marcharon calle abajo en la dirección
opuesta a los Mosqueteros. Desaparecieron en una
calleja lateral y allí no hubo nada.

Duelo en la Taberna del Turco

Por Leandro Pérez Miguel (basado en textos de Arturo Pérez-Reverte)

[**Nota:** Esta pequeña obra de teatro se representó en la presentación del libro *El Caballero del Jubón Amarillo* en el Teatro Lope de Vega de Sevilla y en el Teatro Real de Madrid. Al tratarse de una obra muy amena y que sabe resumir bastante bien los entresijos de las novelas, hemos querido publicarla en este primer número del fanzine.]

Dos espadachines están sentados en una mesa apartada y apenas iluminada de la Taberna del Turco, sobre la que sólo reposan sus respectivos sombreros, dos jarras de vino y un candil. Uno de ellos, Gualterio Malatesta, viste enteramente de negro. El otro, el Capitán Alatraste, porta unos ropajes similares aunque no enlutados. Los dos llevan ceñidas espada y daga. Los actores pueden sentarse o levantarse a discreción durante el diálogo.

Entra en escena (o como voz en off) un joven paje, Íñigo Balboa, que no se cubre con una capa como los otros, y que en vez de sombrero y espada lleva una gorra de terciopelo y una daga. Se dirige al respetable:

Íñigo Balboa: "No era el hombre más honesto ni el más piadoso, pero era un hombre valiente. Se llamaba Diego Alatraste y Tenorio, y había luchado como soldado de los tercios viejos en las guerras de Flandes..." Como saben vuestras mercedes, me llamo Íñigo Balboa y así comencé a relatar las aventuras del capitán Alatraste hace ya unos cuantos años.

En dichos lances, que ocurrieron durante la primera mitad de este siglo XVII, han aparecido varios de los hombres notables de la época, como el conde-duque de Olivares; Ambrosio de Spínola, el expugnador de Breda, o Álvaro de la Marca, conde de Guadalmedina; pero también nos hemos enfrentado a poderosos y crueles enemigos, como el inquisidor Fray Emilio Bocanegra, y Luis de

Alquézar, secretario del rey nuestro señor y tío de la malvada Angélica de Alquézar, de quien a los trece años me enamoré como un becerro y para siempre.

Pero el enemigo natural del capitán Alatraste se llama Gualterio Malatesta: un siniestro italiano, un espadachín callado y peligroso, tan acostumbrado a matar por la espalda que cuando por azar lo hace de frente se sume en profundas depresiones, imaginando que pierde facultades.

Diego Alatraste cruzó varias veces los aceros con Malatesta, y ahora ambos vuelven a enfrentarse en el episodio de *El Caballero del Jubón Amarillo*. Pero dicen que, poco antes del comienzo de esa aventura, Diego Alatraste y Gualterio Malatesta volvieron a verse en una taberna de Madrid: la *Taberna del Turco*.

Mientras Íñigo abandona la escena, la mesa del capitán Alatraste y Malatesta deja de estar en penumbra. Actitudes tranquilas pero no exentas de recelo. Manos que rozan con frecuencia el puño de la espada o la daga. Miradas suspicaces.

Malatesta: Buenas noches, señor capitán. ¿Os importa que apure mi jarra en vuestra distinguida compañía?

Alatraste: Dejaos de ceremonias, Malatesta, y decidme qué diablos estáis haciendo aquí, y por qué aún no habéis desenvainado.

Malatesta: ¿Aquí? ¿En "vuestra" taberna del Turco? ¿En el lugar donde pasáis los días con el joven Íñigo y con don Francisco de Quevedo... y las noches con Caridad la Lebrijana? No. Por una vez, y sin que sirva de precedente, vengo en son de paz. ¿No creéis que debemos celebrarlo?

Alatriste: Con vos sólo celebraré vuestro funeral. La última vez que nos vimos teníamos espadas en las manos, en vez de jarras.

Malatesta: En Sanlúcar, cuando lo del oro del rey.

Alatriste: Ahí os fastidié bien.

Malatesta: Sí. Pero pienso tomarme el desquite, de aquí a nada.

Alatriste: Dejadme acabar esta jarra y soy todo vuestro.

Malatesta: Tranquilo, señor capitán. Hay tiempo. Esta noche no quiero matar a nadie. Ni siquiera a vuestra merced.

Alatriste: ¿Vos sin ganas de matar?... Imposible.

Malatesta: Lo juro por el infierno en el que arderé.

Alatriste: En el que arderemos.

Malatesta: Voy a haceros una confidencia, señor capitán. Esta noche he caminado sin rumbo por las calles de Madrid mientras recordaba las de Palermo, mi ciudad, donde una noche como ésta, hace veinticinco años, me cobré mi primer fiambre.

Alatriste: Me conmovéis, Malatesta, tanto como la viuda de un usurero. Si no queríais batiros en fecha tan insigne, ¿qué carajo hacéis aquí?

Malatesta: Os repito que vengo en son de paz. Bebed tranquilo, que no ha llegado vuestra hora, ni la mía. Nos encontraremos de nuevo, y en esa ocasión espero darme más arte. Quiero acuchillar a vuestra merced con calma, espacio y tiempo. Se trata de una cuestión personal. Profesional, incluso. Y de profesional a profesional ajustaremos cuentas.

Alatriste: Se hará como os plazca. Siempre seréis mi enemigo predilecto. Mi ojito derecho.

Malatesta: Yo no soy un enemigo. Soy un adversario. ¿Advertís la diferencia?... Un adversario os respeta, aunque os mate por la espalda. Los enemigos son otra cosa... Un enemigo os detesta, aunque os halague y abrace.



Alatriste: Dejaos de bachillerías. Os gustaría degollarme como a un perro.

Malatesta: Lo del perro puede valer. Pero si algo va a gustarme cuando os mate, es que nadie podrá decir que despacho a un inocente, o a un imbécil. Además, reconozco que tenéis... ¿cómo se dice en España?... Dos cojones.

Alatriste: Lo mismo digo de vos. En tiempos como éstos, cuando se compra y vende todo, desde las banderas hasta la vida eterna, el valor es lo único que no puede comprarse. Es lo único que le queda a gente como nosotros. Por eso ni vos ni yo moriremos en la cama.

Malatesta: ¿Alguna vez habéis pensado en lo mucho que nos parecemos?

Alatriste: Hay diferencias. Yo sólo soy un hijoputa. Vos sois un hijo de la gran puta.

Malatesta: Bueno. Matices aparte, el mismo oficio. La única diferencia es que vuestra merced juega según ciertas reglas, y yo no.

Alatriste: Cada uno tiene una reputación que mantener.

Malatesta: Sí. Y reconozco que la mía es más cómoda. No aprecio más rey que el de la baraja, ni conozco a otro Dios fuera del que uso para blasfemar. Alivia mucho que la vida y los años te despojen de ciertas cosas... Todo es más simple. Más práctico. ¿No opináis vos lo mismo?... Ah, claro. Olvidaba que sois soldado. Al menos de boquilla, para ir tirando y creerse digna, la gente como vos aún necesita esas reglas de las que hablábamos. Palabras como rey, verdadera religión, patria y todo eso... Parece mentira, con vuestra biografía, y a estas alturas.

Alatriste: ¿Y qué sabéis de mi biografía? No tengo más que una hoja de servicios que a nadie importa un ochavo, y la espada de la que vivo... La uso para ganarme la vida; y cuando soy soldado, para cumplir con el rey, que es quien me paga... cuando me paga... En cuanto a mi honra y mi reputación, no son asunto vuestro. De eso cuido yo.

Malatesta: Vaya. Ya salió la honra... La honra, señor capitán, es complicada de adquirir, difícil de conservar y peligrosa de llevar. Sobre todo, cuando uno empeña su vida malgastándola en defender a alguien como vuestro rey.

Un rey indigno de vos.

Alatriste: Mi rey es mi rey. Es el que me tocó en suerte, y no tengo otro.

Malatesta: Pobre capitán Alatriste. Y pobre España. Reyes incapaces, ministros corruptos y frailes fanáticos os han llenado de cicatrices. Y Francia, Inglaterra, Holanda, Venecia, el turco y hasta el mismo papa os rondan como lobos hambrientos. Os vais al carajo.

Alatriste: Sin duda. Pero antes los vamos a joder a todos bien.

Malatesta: Ahora lo habéis dicho. No os batís por España, sino por vos mismo. Lo de España es un pretexto.

Alatriste: Todo soldado necesita una bandera.

Malatesta: El oro, por ejemplo. Ésa es buena, y es la mía.

Alatriste: Triste bandera es ésa. Y fijaos en la paradoja: a este siglo infame lo llaman Siglo de Oro.

Malatesta: Pues no es el oro lo que os sobra. Y plata, tenéis la justa. Sacrificio estéril, gloriosas derrotas, corrupción, picaresca, miseria y poca vergüenza, de eso sí que tenéis los españoles a espuestas.

Alatriste: Ya. Lo que pasa es que luego uno va y mira un cuadro de Diego Velázquez, oye unos versos de Lope o de Calderón, lee un soneto de don Francisco de Quevedo, piensa en nuestros tercios teniendo agarrada a toda Europa por los huevos, y se dice que bueno. Que tal vez algo haya merecido la pena.

Malatesta: Es un punto de vista. Pero al final, entre todos quitarán a España lo que supo ganar ella sola.

Alatriste: Será que no merecemos conservarlo. En cuanto a mí, nadie puede quitarme otra cosa que la vida.

Malatesta: ¿Veis como algo nos parecemos?... Pardiez, el día que por fin os despache me sentiré un poco más huérfano.

Alatriste: ¿Huérfano vos? ¿Acaso un bellaco como vos tuvo madre y padre?

Malatesta: Por una temporada, sí. Al cabo, mi madre se fue con otro hombre. Luego, una noche como ésta maté a mi padre. Hoy hace veinticinco años.

Alatriste: Uno de vuestros puntos débiles, Malatesta, es que habláis demasiado y abríis huecos en vuestra defensa. Ahora sé que os puedo llamar hijo de la gran puta, y no sólo en sentido figurado, como antes.

Malatesta: Hacedlo, voto a Cristo, y la tregua cesará ahora mismo.

Alatriste: No os impacientéis, que mi jarra aún está mediada. Dejadme apurarla y luego, si os place, podremos trocar las palabras por los aceros.

Malatesta: Esta noche no me acomoda. Lo de matar debe hacerse de cerca, con esmero, mirando al otro a los ojos. Hoy vengo demasiado melancólico, y cuando estoy así me vuelvo torpe. Mato fatal.

Alatríste: Otra vez será, entonces.

Malatesta: Tal vez en la próxima novela de ese fulano, Reverte.

Alatríste: En ella os espero. Buena suerte, Malatesta.

Malatesta: Buena suerte, capitán Alatríste.

Gualterio Malatesta se levanta y abandona la escena. El capitán apura su jarra y vocea, hacia el interior del escenario: "¡Caridad, más vino!" Finalmente, revela:

Alatríste: Tiene razón Malatesta. Quien mata de lejos no aprende nada de la vida. Ni arriesga, ni se mancha las manos de sangre, ni escucha la respiración del adversario, ni lee el espanto, el valor o la indiferencia en los ojos del otro. Quien mata de lejos no crea fantasmas que luego acudirán de noche, puntuales a la cita, durante el resto de su vida. Quien mata de lejos es peor que los otros hombres, porque ignora la cólera, y el odio, y la venganza; pero también ignora la piedad y el remordimiento. Quien mata de lejos no sabe lo que se pierde.

LA TABERNA DEL TURCO

Creo que ya va siendo hora de descansar otro rato, que tanta historia y comedia puede llegar a cansar al más pintado. Para ello, creo que lo mejor es que me acompañe a una de las mejores tabernas de la ciudad... No, no es lo que vuesa merced piensa. Esta taberna no la frecuentan ni la realeza, ni sus cortesanos, ni las grandes cabezas tonsuradas del reino, pero Caridad la Lebrijana, su dueña, hace unos guisos que están a la altura de los banquetes del Alcázar. Mire, aquí está, en la esquina de Toledo con la calle del Arcabuz, con los habituales sentados en el rincón: el Licenciado Calzas, Juan Vicuña, el boticario Fadrique, el Dómine Pérez, el Capitán Alatraste y su criado, Íñigo.. ¿Qué? ¡Ah! Veo que se ha fijado... Si, efectivamente, el que se encuentra levantado es el insigne poeta Don Francisco de Quevedo. Pero haríamos mejor dejándolo tranquilo, que veo por el semblante que ha bebido en demasía y no sería buena idea. Ahora, mientras Caridad nos sirve una generosa ración de olla podrida, podremos hablar tranquilamente sobre lo que ha venido vuesa merced a hacer en la Villa y Corte, que igual podría yo ayudarle en algo más.

Fatiga y Cansancio

Por Antonio Polo

“También la mano y el brazo se cansan de matar. Diego Alatraste habría dado lo que le quedaba de vida —que tal vez era muy poco— por bajar las armas y tumbarse en un rincón durante un rato.”

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

Durante una partida de rol pueden darse multitud de situaciones que, en la vida real, fatiguen o cansen a los que las ponen en práctica, como, por ejemplo, correr durante un largo tiempo, combatir en una batalla, no dormir las horas necesarias o, incluso, compartir la cama con alguna cortesana insaciable. Son en estos momentos cuando sería útil llevar la cuenta de lo cansado que puede estar nuestro personaje y de cómo puede afectarle eso a la realización de sus acciones. Para ayudarte con esa tarea, aquí tienes unas reglas sobre fatiga y cansancio no demasiado complicadas.

Partimos de la premisa de que el agotamiento o fatiga es muy similar al daño físico: mientras que las heridas físicas afectarán al vigor del personaje, o sea, sus Bríos, la fatiga reducirá su fuerza, o sea su Fortaleza. Por tanto, cada vez que un personaje de *El Capitán Alatraste* lleve a cabo alguna acción física

que pueda suponer cierto esfuerzo, el Narrador le restará una determinada cantidad de puntos de Fortaleza (en la *Tabla de Fatiga* de más abajo encontrarás algunos ejemplos), que, si quiere, el jugador puede anotar en el espacio en blanco de esa Característica en la Hoja de Personaje. Esta pérdida se puede incrementar en algunas ocasiones, como, por ejemplo, si se trata de un día extremadamente caluroso.

¿Y cómo afecta esta pérdida de Fortaleza a nuestro personaje? Por de pronto, cada punto de Fortaleza perdido significa un modificador de -1 a las Habilidades que dependen de ella, como *Saltar* o *Trepar*. Además, cada dos puntos de Fortaleza perdidos significarán un modificador de -1 a las Habilidades físicas que dependen de Destreza y Reflejos (como *Esgrima*, *Correr* o *Pelea*), aunque hay algunas Habilidades que no deberían verse afectadas por el cansancio, como *Ratear* o *Maña* (siempre a discreción del Narrador).

Si en algún momento, la Fortaleza de nuestro personaje se reduce hasta 3 o menos, su capacidad de movimiento y su Velocidad se dividirán entre dos (redondeando por exceso). Si se llega a Fortaleza 1, el personaje se desplomará y será incapaz de hacer

ningún tipo de actividad física hasta que no recupere, al menos, 1 punto de Fortaleza. Y si la Fortaleza se reduce hasta 0, el personaje caerá al suelo inconsciente y no despertará hasta que no recupere al menos 1 punto de Fortaleza.



Ejemplo: El joven burlador sevillano, Rafael de Ángel, ha conseguido su propósito: tras esquivar las atenciones del padre de una bella dama de la calle de Torrijos, ha trepado hasta la ventana de su amada y han pasado juntos una bonita noche. Por desgracia, al llegar la mañana, el padre abre de improviso la puerta y pilla a los amantes en plena faena. El Narrador decide utilizar las reglas de

Fatiga para calcular lo cansado que estará el burlador —que posee normalmente una Fortaleza de 11—, después de una noche de trajín. Mira la Tabla de Fatiga y le dice al jugador que su personaje no ha dormido casi nada esa noche (unas 3 horas), lo que supone perder 4 puntos de Fortaleza, y además ha pasado un par de horas jugueteando entre las sábanas con la muchacha: otros 2 puntos de Fortaleza menos. La Fortaleza de Rafael está, por tanto, a 5 ($11 - 4 - 2 = 5$), lo que significa que cualquier acción física de Fortaleza tendrá -6 (como, por ejemplo, saltar por la ventana) y que las acciones físicas de Destreza y Reflejos estarán a -3 (como, por ejemplo, esquivar el garrote del padre). Rafael puede darse con un canto en los dientes si consigue salir entero de la habitación.

¿Cómo podemos recuperar la Fortaleza perdida debido al cansancio? Pues descansando, naturalmente. Cada 10 minutos de descanso (ya sea sentado leyendo un libro, echado en la cama durmiendo, dando tranquilamente un paseo por la ciudad sin alborotarse demasiado, etc.) permitirán al personaje recuperar 1 punto de Fortaleza, excepto en el caso de que la pérdida de Fortaleza provenga de la falta de sueño, que podremos recuperar de forma automática tras pasar una noche completa durmiendo a pierna suelta.

Tabla de Fatiga	
Situación	Fortaleza Perdida
Combatir durante 6 turnos con un nivel de carga nula	-1
Combatir durante 6 turnos con un nivel de carga ligera	-2
Combatir durante 6 turnos con un nivel de carga media	-3
Combatir durante 6 turnos con un nivel de carga pesada	-4
Caminar durante 1 hora con un nivel de carga nula	-1
Caminar durante 1 hora con un nivel de carga ligera	-2
Caminar durante 1 hora con un nivel de carga media	-3
Caminar durante 1 hora con un nivel de carga pesada	-4
Correr o nadar durante 6 turnos	-1
Realizar un salto	-1
Levantar durante 1 turno un objeto muy pesado	-1
Practicar sexo durante 1 hora	-1
Dormir poco (entre 4 y 6 horas nada más)	-2
Dormir casi nada (entre 2 y 4 horas nada más)	-4
Estar toda la noche sin dormir	La mitad de su F actual

Redaños

Por Antonio Polo

“—¡España!... ¡Cierra España! —gritaron algunos, yéndole detrás.

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

(Arturo Pérez-Reverte, *El Sol de Breda*)

El mundo de *El Juego de Rol del Capitán Alatraste* es difícil y duro; los personajes tienen que vérselar a diario con un mundo muy real, donde las espadas matan rápidamente y nadie está totalmente a salvo de caer bajo una buena estocada. Eso supone riesgo, aventura y acción para los jugadores, a los que obliga además a pensárselo dos veces antes de desabrigar la ropera por un quitamé allá esas pajas. Pero también supone un cuota de muertes de personajes bastante elevada comparada con otros juegos.

Esto no está mal. El mundo es así. Y el Siglo de Oro era mucho peor.

Pero bueno, puede haber algún Narrador que desee alargar un poco la vida de sus personajes, y para ello puede utilizar estas reglas, que son simplemente un as en la manga que los jugadores pueden utilizar cada vez que lo deseen y, aunque la ayuda que pueden obtener sea mínima, puede significar en algunas ocasiones la diferencia entre cenar en una taberna o con Cristo en los cielos. También recomendamos al Narrador que lo piense detenidamente antes de introducirlas en sus partidas, ya que puede modificar ligeramente el espíritu del juego y permitir a los jugadores tomar decisiones que antes pudieran parecerlas suicidas (y que ahora seguirán siéndolos, aunque a ellos no se lo parezca).

Se trata, simplemente, de introducir una nueva Característica en el juego, los Redaños, un valor variable que mide los arrestos, el temple, la valentía y los cojones, como decía Curro Garrote, de un personaje, la capacidad que tienen para dar todo lo mejor de sí mismo en las situaciones más difíciles. Todos los personajes comenzará el juego con tres puntos de Redaños, aunque a lo largo del juego podrán este valor irá variando a veces muy rápidamente.

Estos puntos pueden ser gastados libremente por el jugador, y cada punto otorgará al personaje uno (y solo uno) de los siguientes bonificadores:

- El personaje obtiene un modificador de +2 a su siguiente tirada de Habilidad o Característica. Para poder utilizarlo, el jugador debe gastar los puntos de Redaños ANTES de hacer la tirada.
- El personaje cura 1 punto de Bríos, aunque de forma temporal (a las 24 horas del gasto de Redaños, la herida se vuelve a abrir si no ha sido tratada convenientemente).
- El personaje recupera 2 puntos de Fortaleza perdidos debido a la fatiga (véanse las reglas de fatiga que se han dado antes).

Estas ganancias se pueden aumentar gastando más puntos de Redaños, ya que no existe un límite a la cantidad de puntos que se pueden gastar durante un turno (o sea, que si un PJ se gasta 2 puntos de Redaños de una vez, puede obtener un +4 a una tirada de Habilidad, o curar 2 puntos de Bríos, o incluso curar solo 1 pto de Bríos y ganar también un +2 a una tirada de Habilidad). Es el jugador la única persona que puede decidir cuantos puntos quiere gastar y para qué, aunque tiene un límite: todas las ganancias obtenidas sólo pueden servirle a su personaje (no es lícito, por tanto, gastar puntos de Redaños para curar las heridas de otro personaje, por ejemplo).



Ejemplo: *Ignacio de Isidro está siendo perseguido por un grupo de corchetes sobre los tejados de Madrid y, para su horror, se da cuenta que cada vez se encuentran más cerca de él. Por suerte o por desgracia, de repente, ante él, se presenta un ancho callejón entre dos edificios que parece un abismo casi infranqueable. Sabe que tiene que saltar si no quiere acabar esa noche en la Cárcel de la Villa, pero también sabe que se trata de un salto bastante complicado. Por eso, antes de tirar, el jugador que lleva a Isidro decide gastar dos puntos de Redaños y realizar el salto, ganando un modificador de +4 al mismo.*

Ya hemos hablado de cómo pueden los jugadores gastar los puntos de Redaños. Ahora sería bueno saber cómo pueden recuperarlos. Por desgracia, no es más fácil perderlos que ganarlos, ya que sólo existen dos formas de hacerlo:

- **Críticos:** Cada vez que un jugador obtenga un crítico en una tirada (sea del tipo que sea), su personaje recuperará un punto de Redaños.

- **Final de una Aventura:** Al terminar una aventura, el Narrador es libre de conceder a los personajes uno o más puntos de Redaños como recompensa por una muy buena actuación o si ha tenido ideas que hayan permitido al grupo llevar a buen puerto la misión encomendada. De todas formas, recomendamos encarecidamente, que nunca se concedan más de dos puntos de Redaños (y esto sólo en casos excepcionales) ni se permita a un jugador que acumule más de 4 puntos, por muy bien que lo haya hecho.

Como se ve, la posibilidad de recuperar Redaños no es muy alta, así que los jugadores se lo pensarán bien antes de gastarlos y sólo en las situaciones más complicadas. Y como se ha dicho antes, aunque no existe un límite fijo a la cantidad de puntos de Redaños que puede acumular un personaje, creemos que no debería pasar de los 4 puntos, ya que podría confiarse y tomar decisiones que de otra forma no tomaría, desequilibrando un poco el ambiente de *El Juego de Rol del Capitán Alatríste*.

ARBITRIOS PARA EL BUEN GOBIERNO

Vive Dios, que la olla sabía a gloria. Y lo que vuestra merced me ha contado era beneficioso y productivo, no cabe duda. Pero todavía nos queda algo de tiempo antes de ir al Corral de la Cruz para disfrutar de unas horas de buena comedia, así que si no tiene nada mejor que hacer, podríamos ir a la tienda de un armero, muy cerca de aquí, que mi señor necesita un arcabuz para ir de caza y debo comprarlo hoy mismo... Y ya de paso, podría instruirnos en el uso de estas diabólicas armas, que el saber no ocupa lugar y nunca está de más ese conocimiento.

Armas de Fuego

Por Antonio Polo (en colaboración con Antonio Catalán, Rafael Ortega, Alfons Barba y Francisco J. Gómez)

“Atacaba la onza de plomo en la boca del caño, cebaba de pólvora la cazoleta con mucho cuidado, y luego calaba la cuerda en el serpentín, procurando tapar la cazoleta al soplar la mecha, como tantas veces había visto hacer al capitán y a los otros.”

(Arturo Pérez-Reverte, El Sol de Breda)

Las protagonistas absolutas de la sección de combate de *El Juego de Rol del Capitán Alatríste* son las armas de esgrima: las roperas, los estoques y demás instrumentos de duelista. Para utilizarlas, tenemos a nuestra disposición multitud de maniobras de esgrima (que aumentan mucho más en el suplemento *Maestros de Esgrima*), un enorme abánico de armas para usar (ropera, espadín, estoque, colichemarde...) e incluso distintas formas de fabricarlas (armas personales, armas de maestros armeros, etc).

A su lado, las armas de fuego han sido objeto de una clara discriminación: tenemos pocas para elegir, hacen relativamente poco daño y, encima, fallan más que una escopeta de feria (muy sutil el juego de palabras, ¿no creen?). La idea, imagino, era hacer un juego de rol de espadachines y no dejar que los combates se convirtieran en duelos de pistoletazos de esquina en esquina, acercándose más, de paso, al espíritu de las novelas de Pérez-Reverte. Pero también es cierto que esas mismas novelas están llenos de buenos ejemplos de lo que eran las armas de fuego en el siglo XVII: Iñigo mata por primera vez utilizando una pistola en *El Capitán Alatríste*, Quevedo y el capitán combaten juntos en *Limpieza*

de Sangre mientras llueven balas como si granizara, en *El Sol de Breda* los arcabuces están a la orden del día, y en la última entrega, *El Caballero del Jubón Amarillo*, la aparición de las armas de fuego es casi una constante en todo el libro (y que nos ofrecen algunas de las mejores escenas de la serie).

Por todo ello, este primer *arbitrio* estará dedicado a las armas de fuego, su forma y construcción, la pólvora, nuevas armas, precios, y consejos para modificar las reglas del manual de juego que más las atañen.

La Pólvora

La leyenda asegura que la pólvora se inventó en la lejana China, donde se utilizaba para fabricar hermosos fuegos de artificio que adornaran las celebraciones en la corte, y aunque algunos estudiosos no estén completamente de acuerdo con tan bella historia, no seremos nosotros los que la desmintamos. Lo cierto es que la pólvora llega a Arabia a través de las rutas procedentes de China y Persia, y desde allí daría el salto a Europa gracias a los árabes, donde comenzó a experimentarse con ella desde el siglo XIII en adelante: conocidos son los trabajos de Roger Bacon, de San Alberto Magno o del monje Bertoldo (que pasaría a la historia y a la leyenda como Bertoldo el Negro, y que hasta el siglo XIX se consideraría su inventor).

No pasaría mucho tiempo antes de que ese polvo negro se convirtiera en un perfecto medio de propulsar a gran velocidad un proyectil de mayor o menor tamaño, ya fuera contra las murallas de piedra de un castillo o contra el pecho de un soldado. En resumen, la pólvora se convierte en un arma. Y se fabrican las primeras armas de fuego, artefactos mucho más lentos y costosos que los que se llegaron a conocer en siglos posteriores (en 1370, el emperador alemán Carlos IV se enorgullecía públicamente de disponer de un cañón que disparaba tres veces cada hora), que cuentan con el rechazo de los estamentos militares que las consideran peligrosas, muy lentas y demasiado poco precisas para el esfuerzo que supone fabricarlas y usarlas, quejas que llegarán hasta una época tan avanzada como los comienzos del siglo XVI, cuando los consejeros de Carlos I llegaron a recomendarle que volviera a usar la ballesta, un arma “más segura, barata y rápida”, o cuando Ludovico Aristo escribe su famoso *Orlando Furioso*, donde habla de ellas en los siguientes términos:

“Por medio de ti le han sido suprimidos el valor y el heroísmo a la posibilidad de acrisolarse en el campo de batalla, por medio de ti sucumbieron y sucumbirán gran número de nobles señores y caballeros, antes de que podamos ver el fin de estas guerras del mundo entero (...)”

Por suerte (o por desgracia), unas décadas después el uso de las armas de fuego en el ejército o en la vida civil era toda una realidad, quizás por la aparición de la llave de rueda (de la que hablaremos más adelante) o por la fabricación de la pólvora en grano. Y es que cuando hablamos de la pólvora, tendemos a imaginarnos una especie de polvo negro que se guardaba en barriles (de donde surgen regueros de pólvora que los héroes o villanos de las películas pueden convertir en una especie de bombas artesanales), aunque la realidad no fuera exactamente esa. La pólvora es un compuesto explosivo fabricado con un 75% de salitre (nitrato potásico), un 15% de carbón y un 10% de azufre, que al ser combinados de la forma adecuada dan como resultado la *serpentina*, que es la pólvora en forma de polvo que todos conocemos, pero que cuenta con un gran inconveniente: se deshace sin esfuerzo y se esparce todavía más fácilmente. Por tanto, para poder trasladarla y usarla había que tomar muchas precauciones, tantas que no era extraño

presentarse en el campo de batalla con todos los ingredientes necesarios para fabricarla allí mismo.

Pero a mediados del siglo XVI, todos estos problemas desaparecen al inventarse la *pólvora en grano*, que no es más que un montón de *serpentina* humedecida, en muchas ocasiones con orina (preferiblemente de clérigo, ya que, según se decía, cuenta con más alcohol), y posteriormente dejada secar en forma de pequeños granos de diferentes tamaños que se pueden desmenuzar fácilmente y utilizarlos como la pólvora normal. De esta forma, la pólvora se puede trasladar con mayor facilidad de un lugar a otro sin temor a perderla o a sufrir algún que otro accidente.

Otro avance importante sería la creación de los talabartes o cartucheras: una bandolera que cuenta con doce cartuchos (también llamada por eso “doce apóstoles”) cargados cada uno con una dosis de pólvora previamente medida para ser utilizada en un disparo. De esta forma se acelera bastante la recarga del arma y relega a un segundo plano el uso del polvorín, aunque seguirá siendo un elemento indispensable del soldado de la época, que acostumbra a llevar dos: uno pequeño para el cebo y otro mayor para recargar las cartucheras.



Fabricación y Uso

“Acababa de entregarle al capitán Alatríste un puñado de balas, que ya le escaseaban, y vi cómo ponía varias en la bolsa que llevaba colgada sobre el muslo derecho, se metía dos en la boca y echaba otra al caño del arcabuz, la atacaba bien, y luego echaba polvorín al bacinete, soplabla la mecha enrollada en la mano izquierda, la calaba y se subía el arma a la cara para tomarle el punto al holandés más próximo.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Sol de Breda*)

Estructuralmente, casi todas las armas de fuego (no las de artillería) son, en esencia, iguales: se componen de cañón, caja, mecanismo de ignición (llave) y guarnición. Veamos, más detalladamente, cómo son y para qué sirven cada una de estas partes.

El cañón no es más que un tubo metálico (de hierro, acero o latón) de perfiles diferentes, aunque se trata de la pieza más importante y más costosa de un arma. En él se introduce la carga de pólvora y la bala, y será por ahí por donde salga —en la época era usual llamar a las armas de fuego como *armas de avancarga*, o sea, armas que se cargan por la boca—. La caja, que se une al cañón mediante la culata (o mocho), se fabrica normalmente con madera de nogal y sólo cumple una misión: unir las diferentes partes del arma para poder ser utilizada correctamente. El mecanismo de ignición, llamado comúnmente la *llave* del arma, sirve para que la carga de pólvora que hemos introducido en el cañón prenda e impulse la bala. Y, por último, el término guarnición cubre el resto de partes accesorias de un arma.

Como vemos, sobre el papel no es muy difícil describir un arma de fuego de la época, pero a la hora de utilizarlas es donde vienen las complicaciones. Jakob von Wallhausen, coronel de la ciudad de Danzig, llegó a dividir en 1550 la forma de disparar un mosquete en 143 tiempos o puntos que había que seguir a rajatabla, y aunque exageró bastante, lo cierto es que si quisiéramos resumir todo lo posible esa lista, no bajaríamos de 29 tiempos, que siguen siendo bastantes. Trataremos de sintetizarlo.

En esencia, todas las armas de fuego se utilizan de la siguiente forma: el usuario introduce por la boca del cañón una carga determinada de pólvora, la bala y un taco de tela, papel, estopa o cuero que se coloca entre la pólvora y el proyectil para que éste salga con más fuerza. Luego, en una cámara especial

de la llave del arma, llamada cazoleta, se coloca el cebo (u oído), que no es más que una pequeña cantidad de pólvora más fina y de mejor calidad, encargada de prender la pólvora que hay en el cañón y que impulsará la bala. A continuación, se ataca el arma, o sea, se introduce en el cañón una baqueta, una vara delgada de hierro o madera, y se aprieta la carga de pólvora, el taco y la bala. Esta baqueta se suele enganchar a la parte inferior del cañón, ya que se utiliza también para limpiar el arma.

Tras terminar de cargarla, cebarla y atacarla, el arma ya está preparada para ser disparada. El usuario la apoya en una horquilla —si es un arma pesada— o la levanta con la mano, apunta y dispara, produciendo un fuerte estallido y una nube grasienta de humo de un color grisáceo. El sonido y el humo, que posee un fuerte olor a azufre, además de pegarse a la garganta, boca y nariz del que ha disparado (provocándole una gran sed), revela siempre la localización del atacante, incluso de noche, aunque, como contrapartida, oculta también su rostro.

Una vez terminada de usar, lo conveniente sería limpiar el interior del cañón con un paño humedo (los soldados acostumbran a llevarlo en la boca durante la contienda y así humedecerlo con su saliva) y eliminar de esa forma los restos de escoria, la pólvora inservible que haya quedado dentro. Luego se descarga, se limpia en profundidad y se engrasa, que son muchos los soldados que han perdido el arma por no saber cuidarla como es debido, ya que la pólvora, además de corroer el metal, atrae la humedad y puede oxidarla.

La fabricación de las armas de fuego también es un trabajo especializado, ya que es muy difícil encontrar a un maestro armero capaz de construir por sí mismo las diferentes piezas en que, como hemos visto, se divide una de estas armas. Por eso, la fabricación necesita el trabajo de cinco profesionales especializados, que son:

- Oficial de Llaves (o *Panyetaira*): se dedica únicamente a realizar las llaves en sus diferentes versiones, principalmente la de *miquelet* o española.
- Oficial Cañonero (o *Canoners*): se dedica exclusivamente a la fabricación de cañones, utilizando para ello dos sistemas diferentes, como son la fundición y la barrina o doblado de planchas de hierro.
- Oficial Cajero (o *Cepador*): se especializa en el trabajo de la madera para hacer la caja.

- Artesano Guarnicionero: realiza los trabajos de embellecimiento del arma, un trabajo muy similar al de un orfebre, joyero o ebanista.
- Maestro Armero: recoge el producto de los trabajos anteriores y realiza el arma final.



Calidad de las Armas

Como todo en esta vida, la calidad de un producto suele ser proporcional al dinero que desembolsamos por ella. En la industria armera del siglo XVII ocurría lo mismo, ya que existían diversos grados de calidad en su fabricación que repercutía, naturalmente, en el precio de la misma. Aquí te describimos someramente cuatro grupos principales que pueden servir al Narrador para reducir o incrementar el precio de un arma de fuego conforme a su calidad.

- **Armas de Guerra:** Son ingenios producidos en masa con poca o ninguna ornamentación y preparadas para ser utilizados en campaña, sin mucha precisión y fuera del alcance de un particular. A ellas pertenecían, armas de artillería aparte, los arcabuces, las carabinas, los mosquetes, las pistolas de rueda y las de pedernal.
- **Armas Civiles:** Son las fabricadas por los Maestros Armeros de los pueblos y las

ciudades, ya sea para ser usadas en la caza o para “defensa personal”. Serán las armas más habituales que caigan en manos de los personajes, ya sean pedreñales (pistolas), mosquetes o carabinas.

- **Armas Ornamentales:** Las fabrican los artesanos joyeros y orfebres más como elemento decorativo o regalo que para ser usadas con efectividad, clasificadas muchas de ellas como juguetes ya que un proyectil de un par de milímetros no suele ser muy práctico, aunque existieron también armas de caza enjovadas que eran realmente letales y que fueron muy apreciadas por según que damas nobles. En muchas ocasiones, su construcción sirve más que nada para demostrar la habilidad técnica del fabricante. Como ejemplos tenemos pistolas en miniatura o enjovadas, pistolas-cubiertos (se le podía incrustar un tenedor y un cuchillo en el cañón), pistoletos, etc.
- **Armas Especiales:** Armas de fuego producidas en series muy limitadas, en algunas ocasiones únicas, fabricadas por encargo, muy difíciles de encontrar, carísimas y siempre en manos de ricos comerciantes o nobles. Se construían para unos fines muy específicos y en muchas de ellas, la posibilidad de fallo mecánico o explosión era muy alta, necesitando un maestro armero para repararla. Como ejemplo tenemos las dagas mixtas, pistolas-hacha, revolver, arcabuz de tres cañones, etc.

Sobre las Llaves

“Tras un instante de inmovilidad, echó atrás el percutor de la llave de chispa y se llevó la escopeta a la cara. Luego, tras apuntar al sicario con una pasmosa frialdad, lo derribó de un escopetazo en la frente.”

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

La llave de un arma de fuego, el mecanismo de ignición, es el verdadero “corazón” del arma, ya que se encarga exclusivamente de prender el cebo de la cazoleta, que, a su vez, permitirá que la carga de pólvora del cañón estalle e impulse lo más lejos y fuerte posible la bala. Con el tiempo, las llaves de las armas fueron evolucionando, a veces lentamente y otras más rápido, y en la época en las que se

centran las partidas de *El Juego de Rol del Capitán Alatriste*, nuestros personajes se podrán topar con cualquiera de las siguientes llaves, cada una de las cuales tiene sus ventajas y sus inconvenientes.

Llave de Mecha

La llave de mecha, llamada también de serpentín o de botafuego, es la más antigua de las tres, además de la más simple. Cuando se aprieta el gatillo de las armas que cuentan con esta llave, el serpentín, una espita en forma de “S” que sostiene una mecha encendida (una cuerda impregnada con una sustancia inflamable, como alcohol destilado en vino o salitre), cae sobre la cazoleta y el cebo, que prende la carga de pólvora e impulsa la bala.

Como podemos ver, es un mecanismo bastante simple, muy fiable, barato y fácil de construir. Por desgracia, estaba lleno de desventajas: era muy difícil pasar desapercibido con un arma cargada, es imposible usarlas a caballo, es muy peligroso mantener encendida la mecha cerca de alguna cantidad de pólvora (como la que suele portar un soldado o cazador) y, sobre todo, si llueve el arma es completamente inútil. Por todo ello, esta llave sólo se utilizan en armas largas (existieron armas de fuego cortas de mecha, pero nunca fueron muchas y se dejaron de fabricar con la llegada de la rueda y el pedernal) y normalmente en campaña, ya que durante las cacerías se optan por llaves más modernas que esta.

Llave de Rueda

El siguiente paso en la evolución de las llaves de las armas de fuego es la llave de rueda, aparecida a mediados del siglo XVI. Cuando apretamos el gatillo de un arma con una llave de rueda, un resorte en forma de rueda dentada se mueve y golpea un trozo de pirita de hierro del que saltan chispas que prenden el cebo que hay en la cazoleta. Como podemos ver, se trata de un sistema muy parecido al de nuestros encendedores actuales, aunque algo más complicado, sólo que una vez disparada el arma, esa rueda se debía recolocar en su sitio utilizando el *tensor de arcabuces*, una especie de llave inglesa, al tiempo que se ponía la pirita en lugar.

El mecanismo, similar al de un reloj, es más rápido y fiable que el de mecha (se ceba y prepara mucho mejor), les afectan menos las condiciones climáticas, y las armas que cuentan con él se pueden llevar preparadas dentro de una cartuchera o faja. Por el contrario, también es mucho más caro y requiere más conocimientos y técnica para poder

fabricarlo: sólo los talleres más especializados, destacados y que contaran con una buena provisión de piedras de recambios podían construirlos e incluso repararlos. Y encima, era más frágil y se estropeaba con mucha más facilidad: la llave era muy sensible a la herrumbre y a la suciedad, el tensor tendía a atascarse, etc. Por eso, la las armas que contaban con llaves de rueda nunca fueron muy comunes entre la soldadesca y es más fácil encontrarlas entre cazadores, oficiales y la caballería, que si podían usarlas a caballo.



Llave de Pedernal

El último mecanismo que se conocería en la época, y que perduraría durante más de dos siglos con pequeñas variantes, es la llave de pedernal, llamada también de miquelete, de patilla, catalana, de chispa o de resorte. Inventado en los primeros años del XVII, se extiende rápidamente a partir de 1615 cuando se añade una tapa a la cazoleta que se abre al mismo tiempo que se aprieta el gatillo (las primeras armas no las llevaban y muchas veces el cebo se colocaba mal y se quemaba sin prender la pólvora del cañón).

Al apretar el gatillo de las armas que cuentan con una llave de pedernal, un fragmento de pedernal cae sobre un trozo de acero haciendo saltar chispas que caen sobre la cazoleta y el cebo, prendiendo la carga de pólvora del cañón. Es muy similar, por tanto, a la llave de rueda, pero esta se recarga mucho

más rápido, ya que lo único que necesita es introducir la pólvora en su lugar correspondiente (como el resto de mecanismos), echar hacia atrás el resorte que sujeta el pedernal y ya está preparada para disparar.

Aparte de la rapidez en la recarga, el pedernal cuenta con otras ventajas: simplicidad de la llave, reparaciones sencillas, no es muy caro y es más resistente. Por eso, la llave de pedernal se convierte rápidamente en la llave más conocida y utilizada en las armas de fuego (al principio, solo en armas cortas, ya que las largas, que suelen ser militares, no la adoptan completamente hasta mediados del XVII).

Sobre las Balas

“Ni la mejor esgrima del mundo tenía nada que hacer frente a una bala disparada a cuatro palmos.”

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

Las balas son los proyectiles que utilizan las armas de fuego y solía fabricarse, normalmente, de plomo, un metal que se funde y adquiere rápidamente la forma deseada, y que al dispararse se deforma, produciendo una herida mayor. También podía utilizarse la piedra en las armas de artillería, aunque a comienzos del siglo XVII lo normal era fabricar las balas de los cañones con hierro.

Al no existir en la época la estandarización que actualmente conocemos, es imposible hablar de calibres de armas, ya que cada una de ellas cuenta con un ancho de cañón ligeramente diferente. Por eso, en la mayor parte de las ocasiones es el propio usuario el que debe fabricarse sus propias balas, utilizando para ello lingotes de plomo (de donde podían salir hasta 30 o 40 balas) o los objetos más variados (como pesas de balanza, vidrieras emplomadas, etc). Tras fundir el metal en una hoguera se introduce en un molde para que adquiriera la forma deseada, y en cuestión de un minuto, se podía fabricar una bala (quizás más si se cuenta con moldes múltiples o más de uno). Es muy importante que cada usuario personalice el molde para sus balas, ya que ésta debía tener una medida muy concreta para no pasarse de grosor (lo que impediría que entrara en el cañón) o no dejarla demasiado pequeña (lo que conllevaría un tiro poco preciso y con escasa fuerza).

Armas de Lujo

“Lucía tan bella como de costumbre, con el detalle de un gracioso pistolete de plata y piedras preciosas sujeto a la cintura, que parecía de veras capaz de disparar una bala, y que portaba en forma de joya o adorno sobre la amplia falda de raso de aguas rojo.”

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

Al igual que ocurre con la pintura, la escultura o la arquitectura, el arte de la armería barroca, ya sea de armas blancas o de fuego, se convierte en símbolo de poder y ostentación entre la sociedad noble del siglo XVII: las cacerías reales se transforman en espectaculares ferias de armería, compitiendo los presentes por tener el arma más recargada y lujosa, y muchas damas de la corte acostumbran a lucir pequeños pistoletos decorados con joyas o grabados.

Y como sucede en las artes mayores, la armería europea se encuentra dominada por la escuela francesa, cuyas armas alcanzan una perfección y un lujo inalcanzables en otros países. Los grandes armeros franceses (Bertrand Piraube, La Roche, Le Lorrain, Chasteau...), que trabajan siempre con minuciosos contratos, fabrican las cajas de sus armas de fuego con nogal realzado y embellecido con marfil, plata y oro, mientras que las piezas de acero se cincelan y graban, o se damasquinan con metales preciosos, utilizando normalmente temas mitológicos o alegóricos.

La segunda gran escuela europea es la alemana, donde todavía se fabrican armas con llave de rueda de forma constante, y donde acostumbran a decorar la caja con incrustaciones de hueso y madreperla, aunque la escuela será conocida en toda Europa por sus bellas armas de caza, algunas con cañones de sección octogonal, y siempre decoradas de forma suntuosa. Los principales armeros de la escuela serán los hermanos Daniel y Emmanuel Sadeler, que trabajan directamente para el duque de Baviera, para el que construyen sus clásicas pistolas alargadas con figuras en relieve y azuladas, resaltadas sobre un fondo dorado.

Otro gran centro de producción de armas de fuego de lujo es la ciudad de Brescia, donde los armeros italianos de las familias Cominazzo y Lazzarino, que firman sus obras con el nombre completo, las decoran con placas de metal taraceadas sobre la madera de la caja.

Sobre la industria armera española, podemos resaltar tres centros principales: Vizcaya, Barcelona y Ripoll. La primera, que fabrica armas desde el siglo XVI, limita su producción a las armas militares y siempre en grandes cantidades. Barcelona, sin embargo, se dedica a elaborar armas de bajo coste. Y Ripoll fabricará armas de lujo, basadas en los diseños italianos de Brescia y en cuyas decoraciones predominan los arabescos, utilizando la madera de arce o frutal en las cajas.

Glosario de Armas de Fuego

- **Abrazadera:** Pieza que sirve para unir a su caja el cañón de un arma de fuego.
- **Afuste:** Parte de la caja que soporta el cañón.
- **Aparejo:** Véase *Guarnición*.
- **Atacar:** Apretar el taco en un arma de fuego (o en una mina o barreno).
- **Baqueta:** Vara delgada, pero fuerte, de madera con un casquillo de cuerno o metal, que sirve para atacar las armas de fuego.
- **Boca:** Entrada del cañón del arma.
- **Brocal:** Llamado también *Brocalete*, es la moldura que refuerza la boca de los cañones.
- **Cacha:** Placa que remata los costados de las empuñaduras de ciertas armas cortas.
- **Caja:** Soporte de madera del arma de fuego en que se ponen y aseguran el cañón y la llave.
- **Canutillo:** Tubo en el que se aloja la baqueta.
- **Cañón:** La pieza hueca y larga del arma de fuego, el lugar por donde sale el disparo.
- **Cazoleta:** Pieza cóncava de la llave (a modo de media esfera), inmediata al cañón, que se llenaba de pólvora. Recibía las chipas del pedernal o la mecha y se inflamaba, haciendo disparar el tiro.
- **Cebo:** Pólvora que se coloca en la cazoleta de las armas de fuego para producir, al inflamarse, el disparo.
- **Cobija:** Cubrecazoleta.
- **Culata:** Parte posterior de la caja de un arma de fuego, que sirve para asirla y afianzarla cuando se apunta y se dispara.
- **Disparador:** Véase *Gatillo*.
- **Escoria:** Residuo de la pólvora tras su combustión.
- **Gatillo:** Parte de la llave de un arma de fuego en que se apoya el dedo para disparar. En la época recibía el nombre de *disparador* (o, más exactamente, *cola del disparador*), ya que el gatillo era, en realidad, la pieza que sujetaba el pedernal en las llaves de pedernal.
- **Guardamonte:** Pieza de metal en semicírculo clavada en la caja sobre el disparador o gatillo destinada a protegerlo de cualquier golpe accidental, además de dar apoyo a la mano del tirador.
- **Guarnición:** Engastes y aditamentos de las armas de fuego. También llamado *aparejo*.
- **Horquilla:** Vara larga, terminada en uno de sus extremos por dos puntas, que sirve para afianzar y asegurar un arma de fuego larga mientras se dispara.
- **Llave:** Mecanismo de las armas de fuego que sirve para dispararlas.
- **Mecha:** Cuerda de cáñamo que sirve para prender la carga en las armas con llave de mecha.
- **Metralla:** Munición menuda con que se cargan las piezas de artillería, proyectiles y bombas.
- **Mocho:** Véase *Culata*.
- **Oído:** Orificio practicado en la culata de las armas de fuego para comunicar la recámara con la cazoleta.
- **Pólvora en Grano:** Pólvora presentada en forma de pequeñas bolas que son fácilmente desmenuzables.
- **Pólvora en polvo:** Véase *Serpentina*.
- **Serpentín:** Instrumento de hierro en que se pone la mecha o cuerda encendida para hacer fuego en las armas de fuego con llave de mecha.
- **Serpentina:** Pólvora en polvo.
- **Taco:** Cilindro de trapo, papel, estopa o cosa parecida, que se coloca entre la pólvora y el proyectil en algunas armas de fuego, para que el tiro salga con fuerza.
- **Turquesa:** Molde para fabricar balas de plomo.
- **Verga:** Arco de acero de la ballesta.

Armas de Fuego en El Capitán Alatraste JDR

Por Antonio Polo (en colaboración con Antonio Catalán, Rafael Ortega, Alfons Barba y Francisco J. Gómez)

“Después, mientras tiraba el arma descargada y metía mano a la toledana, Alatraste observó la pistola del otro adversario moviéndose hacia él, y tras ella unos ojos desorbitados por la acción, fijos y tan negros como el orificio del cañón que le apuntaba. Ahí terminaba todo, comprendió. Y no había otra.”

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

Nuevas Clases de Personaje

A continuación te presentamos algunas clases de personaje nuevas, todas ellas relacionadas de una forma u otra con las armas de fuego, y que puedes utilizar en tus partidas de *El Juego de Rol del Capitán Alatraste*. Aquellos rasgos que estén marcados con un asterisco (*) remiten a habilidades, ventajas o desventajas que se describen más adelante.

Arcabucero

“El sotalférez Minaya (...) había tenido un detalle de buen camarada: venir temprano a pedirle prestada a Alatraste una de sus pistolas, so pretexto de algún problema con las suyas (...)”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Sol de Breda*)

El arcabucero o maestro armero es el artesano especializado en la fabricación de arcabuces y otras armas de fuego, un trabajo preciso y metódico que trata de crear armas rápidas, fiables y lo más parecidas unas de otras, para que, de esa forma, las piezas puedan ser intercambiables y faciliten su reparación. Se les tienen en tan alta estima como a los maestros espaderos e incluso pueden firmar sus obras con un sello propio y sus iniciales. Además, no son pocos los que no sólo están capacitados para fabricarlas, sino que incluso son capaces de usarlas con gran desenvoltura.

Habilidades: Armas de Fuego, Artesanía (Armería), Artillería, Botica, Comerciar, Maña,

Pirotecnia* y tres Habilidades a elegir entre comunes y de villanía.

Ventajas Recomendadas: Buena Reputación, Letrado, Puntería*.

Desventajas Recomendadas: Defecto Físico (Duro de Oído, Manco, Tuerto).



Mercenario

“(...) soldados cetrinos, de piel tostada y menos altos que sus hombres flamencos, pero con poblados bigotazos, barba cerrada y fuertes piernas, que por allí andaban mosquete al hombro, espada en mano, revestidos de cuero y metal, tiznados de mugre, sangre, barro del dique y humo de pólvora.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Sol de Breda*)

El mercenario, normalmente extranjero, es el soldado profesional, aquel que ha hecho de la guerra su oficio y su beneficio, viajando donde le mandan, matando a quien le ordenan y cobrando según lo convenido. Y a pesar de lo que creemos, también España cuenta con brazos mercenarios entre sus filas, que acostumbró a pagar a alemanes, irlandeses, flamencos, franceses o ingleses, sobre todo a jinetes, para que empuñaran las armas en su nombre. Su lealtad es una bolsa que cualquiera puede llenar... y vive Dios que muchos de ellos bien valen su peso en oro.

Habilidades: Curar, Estrategia, Liderazgo, Milicia*, Pirotecnia*, Supervivencia, Táctica y tres

Habilidades libres a elegir entre comunes, de villanía y militares.

Ventajas Recomendadas: Aliados (Patrón), Espadachín, Iniciativa, Puntería*, Resistencia Física.

Desventajas Recomendadas: Avaricioso, Borracho, Defecto Físico, Enemigos, Impulsivo, Sanguinario, Villano (Extranjero).

Montero

“Conocéis, supongo, la afición del personaje a cazar temprano, con dos monteros como escolta. Aquí hay venados y conejos, y él es plático en eso: gran tirador, cazador intrépido...”

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

La afición a la caza en el Siglo de Oro nos es bien conocida a través de los diferentes retratos reales que Velázquez dedicó al tema, los bodegones que adornan estancias de antiguos palacios o los relatos que han conseguido llegar hasta nosotros. Y aunque en la corte la montería es poco más que un pasatiempo, fuera de las ciudades, en las poblaciones rurales, tramperos y cazadores subsisten con ella como pueden, vendiendo las piezas cobradas en el mercado o directamente en los caminos, al paso de los viajeros que por allí transitan, arriesgando muchas veces su vida cazando en los cotos reservados del noble del lugar.

Habilidades: Armas de Fuego, Cultura Local, Maña, Orientación, Rastrear, Sigilo, Supervivencia, Tregar y dos habilidades a elegir entre comunes y de villanía.

Ventajas Recomendadas: Empatía con los Animales, Nobleza, Puntería*, Sentido de la Orientación, Sentidos Desarrollados.

Desventajas Recomendadas: Mala Reputación, Pobreza, Timidez, Villano.

Nuevas Ventajas

Cargo (Variable)

La siguiente tabla de ocupaciones amplía la que aparece en las pág. 89-91 del manual de juego. Se trata de las ocupaciones de artesano, ya sea un arcabucero como el que describimos en este texto o para cualquier otro tipo de artesano de la época (carpintero, herrero, cantero, etc).

Puntería (2 puntos)

“Hizo tales movimientos de modo mecánico, sin dejar de buscar al otro con la vista, y cuando salió el tiro vi que al hereje, un piquero con un morrión enorme, se le abría un boquete en el peto de hierro y caía atrás, oculto entre sus camaradas.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Sol de Breda*)

Donde el personaje pone el ojo, pone la bala. Parece que ha nacido con un sexto sentido para alcanzar el blanco deseado utilizando cualquier tipo de arma de ataque a distancia, ya sean cuchillos arrojados, arcos, ballestas, pistolas, mosquetes o incluso piedras. El personaje gana un modificador de +2 al utilizar cualquier arma arrojada, de fuego (incluyendo arcos y ballestas) o haga una tirada de Lanzar.

Esta ventaja es incompatible con la desventaja Defecto Físico (Tuerto).

Esta ventaja no se puede adquirir con Puntos de Experiencia.

Ocupaciones de Artesano				
Empleo	Puntos	Requisitos	Comentario	Ingresos
Aprendiz	1	PS 3 o menos, Desventaja Edad (Joven).	El que aprende el oficio y hace de todo, menos su oficio.	5
Artesano	2	PS 3, Artesanía 12.	El que posee la capacidad y el permiso para ejercer el oficio.	10
Oficial	3	PS 3, Artesanía 15 y otra habilidad de Artesanía.	Artesano especializado. Normalmente dispone de un taller propio con artesanos y aprendices. Tiene su propia clientela y puede tener tienda.	12
Maestro	4	PS 3, Artesanía 17, otras dos habilidades de Artesanía, Desventaja Edad (Viejo).	Artesano de gran conocimiento y de mérito relevante entre los de su clase. Suelen trabajar poco y sólo para cosas determinadas, ya que deja el resto del trabajo en manos de sus oficiales o artesanos. Puede incluso contar con una gran industria, taller o fábrica.	25

Nuevas Desventajas

Coleccionista de Armas de Fuego (-1 punto)

Esta desventaja es similar a *Coleccionista de Armas* aparecida en *Maestros de Esgrima* (pág. 8), aunque a diferencia de aquella, en esta ocasión el personaje se ha convertido en un apasionado de las armas de fuego y hará todo lo posible por aumentar su colección con todo tipo de armas. Para vencer la tentación, el personaje podrá hacer una tirada de *Voluntad*.

Esta desventaja se puede separar con puntos de experiencia.

- Si no se poseen las herramientas adecuadas (incluyendo una forja): -4.

Ballesta (Común, E)

Esta es la habilidad necesaria para utilizar ballestas y arcos, armas consideradas obsoletas en la época en la que transcurren las aventuras del Capitán Alatriste, aunque todavía es posible verlas en alguna que otra competición deportiva entre nobles o en alguna cacería (sobre todo si participan moneros pobres).

Modificadores:

- Si el personaje tiene Espíritu 12 o más: +1.
- Si el personaje no está familiarizado con ese tipo de arco o ballesta: -2.
- Si el arma se encuentra en mal estado: -4.

Nuevas Habilidades

A continuación te describimos algunas Habilidades nuevas que el Narrador puede incorporar, si lo desea, a sus partidas de *El Juego de Rol del Capitán Alatriste*. Algunas de ellas son obligatorias para las clases de personaje que se han descrito antes, aunque si el Narrador no desea incorporarlas, siempre puede convertir esa Habilidad en otra, o incluso en una Habilidad libre.

Artesanía (Armería) (De Villanía, I)

Más que una habilidad nueva, *Artesanía (Armería)* es sólo una especialización de la habilidad de *Artesanía* que aparece en la pág. 51 del manual de juego. Con ella se pueden construir armas de fuego, repararlas, limpiarlas en profundidad o, incluso, fundir balas, siempre que se cuenten con los instrumentos necesarios para ello. Además, los maestros arcabuceros (o sea, aquellos que posean un nivel de habilidad mínimo de 15) pueden impermeabilizar la cazoleta de un arma, estriar un cañón, construir armas de fuego personales, fabricar armas exóticas e incluso inventar sus propios mecanismos, siempre a discreción del Narrador.

Modificadores:

- Si el personaje tiene Ingenio 13 o más: +1.
- Si el personaje tiene *Armas de Fuego* 14 o más: +1.
- Si el arma de fuego a reparar o fabricar no es familiar al personaje: -4.

Honda (Común, E)

Se necesita esta habilidad para poder usar con propiedad una honda, arma que todavía manejan (y con soltura) los pastores y algunos muchachos, que pueden incluso fabricarlas ellos mismos.

Modificadores:

- Si el personaje tiene Espíritu 12 o más: +1.
- Si el proyectil (la piedra) está desequilibrada o es demasiado grande: -2.

Milicia (Militar, I)

“Después me mostró una mano con la palma vuelta hacia abajo —el gesto silencioso que usábamos en Flandes para esperar mientras alguien hacía la descubierta— y se alejó cauteloso (...). El actor, visiblemente admirado de todos aquellos gestos y del entendimiento casi militar que se daba entre mi amo y yo, iba a decir algo; pero le tapé la boca.”

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

Esta habilidad representa el conocimiento teórico que posee el personaje sobre la vida en el ejército: los grados, los rangos, las costumbres y leyes (tanto las escritas como las que no), los símbolos, la jerga, como promocionarse, como licenciarse, etc. Con una tirada exitosa de esta Habilidad, un personaje sabrá como actuar, por ejemplo, durante un motín, como tratar correctamente a un maestro de campo o como debe

comportarse en mitad de una batalla. En resumen, la habilidad de *Milicia* es una mezcla de *Etiqueta*, *Callejeo* y *Habla de Germanía*, pero centrándose únicamente en el ejército y en su mundo.

Pirotecnia (Militar, I)

“Como diría nuestro amigo Alatríste, para la contramina es menester abundancia de pólvora...”

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

La pirotecnia, tal y como nos dice la Real Academia de la Lengua, es “el arte que trata todo tipo de invenciones de fuego, en máquinas militares y en otros artificios para diversión y festejo”. Por tanto, en *El Juego de Rol del Capitán Alatríste*, esta habilidad representa el conocimiento que posee el personaje sobre explosivos: su uso y manejo, su capacidad de destrucción y como deben utilizarse efectivamente para que cumplan su cometido a la perfección, ya sea para abrir una brecha en una fortificación, destruir un puente, acabar con una trinchera enemiga o fabricar unos fuegos de artificio.

Se hará una tirada de *Pirotecnia* para colocar una carga de pólvora, lo que puede tardar entre 15 y 60 minutos de tiempo de juego. Si se tiene éxito, la carga estalla como debe y todos contentos. Si falla, el personaje ha cometido alguna equivocación durante la colocación (la mecha se rompió, no prendió, la pólvora se ha humedecido...) y ésta no llega a estallar: el personaje deberá revisar las cargas durante otros 15-60 minutos y volver a realizar una tirada pasado ese tiempo. Además, hay que recordar que la pólvora no es un invento muy fiable y que si se obtiene un triple 6, o sea, una bonita pifia, el personaje deberá ir preparando un bonito sepelio porque las cargas les han estallado literalmente en las manos.

Modificadores:

- Si se estudia detenidamente (o sea, durante semanas o meses) la fortificación, el puente u otro lugar que se quiera derribar: +3.
- Si se tiene todo el tiempo del mundo para preparar las cargas: +2.
- Si se coloca la pólvora de forma apresurada: -2.
- Si las condiciones del terreno no son propicias (humedad, lluvia, etc): -3.

Recarga (Militar, D)

“Diego Alatríste acercó la boca al caño caliente del arcabuz, escupió dentro una bala, repitió con mucha flema los movimientos anteriores y disparó de nuevo.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Sol de Breda*)

Como se dice en el manual de juego, la recarga de un arma de fuego es una acción continua que dura 6 turnos (1 minuto). Para poder diferenciar las diferentes llaves o mecanismos de las armas de fuego, nosotros hemos considerado que las llaves de mecha tardan 6 turnos en ser recargadas, las de rueda 5 turnos y las de pedernal 4. Además, aquellos PJs que posean una clase de personaje que pertenezcan al estamento militar (o sea, que dispongan de acceso a las Habilidades militares) pueden aprender la habilidad de *Recarga*, una manera de simular en el juego la pericia de los soldados a la hora de cargar, atacar y cebar una arma en el menor tiempo posible.

Cuando el personaje desee recargar su arma puede hacer una tirada de *Recarga*: en caso de tener éxito disminuirá en 1 turno el tiempo necesario para hacerlo. Por ejemplo, si quiere recargar una pistola de pedernal, que tarda normalmente 4 turnos en ser recargada, lo podrá hacer sólo en 3 si tiene éxito en la tirada de Habilidad. En el caso de obtener un crítico, el tiempo se puede llegar a reducir en dos turnos, y la pifia significa que el arma cae al suelo, desparramándose las balas, la pólvora y el cebo, lo que significa el doble de tiempo para recargar el arma.

Esta Habilidad sólo puede usarse en armas de fuego o de artillería (por tanto, el arco, la ballesta, la honda no pueden acogerse a estas reglas).

Modificadores:

- El personaje tiene todo lo necesario a su disposición y a mano: +2.
- La recarga se lleva a cabo en un ambiente tranquilo (en una competición de tiro, por ejemplo): +2.
- El personaje tiene una Destreza de 12 o más: +1.
- El personaje no tiene los materiales cerca o tiene que buscarlos: -2.
- La recarga tiene lugar en un ambiente revuelto y caótico (en una batalla, por ejemplo): -2.

Nuevas Armas de Fuego

“Entonces empezaron los tiros de arcabuz, y la calle y la plazuela parecían una fiesta de cohetes y pólvora. Algunas balas zurrearon cerca del capitán y de don Francisco, y una se aplastó entre ellos, en el muro.”

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

Aquí tienes una descripción de algunas armas de fuego, además de una tabla con sus características principales para *El Juego de Rol del Capitán Alatríste*. Hemos creído conveniente añadir las características de las armas que ya vienen descritas en el manual por dos razones: para unificar en una

única tabla todas ellas y para diferenciar también las armas que pueden tener diferentes tipos de llaves.

Además hemos añadido un nuevo valor, la **Recarga**: en la página 67 del libro de reglas se nos dice que se tarda 6 turnos (1 minuto) en recargar un arma de fuego, pero hemos creído que esta regla quedaba un tanto obsoleta a raíz de lo descrito anteriormente sobre las diferentes llaves. Por eso, el valor que aparece en la Recarga de un arma significa el número de turnos que se tarda en recargarla, lo que puede variar según la llave o el tipo de arma. Algunas incluso cuentan con dos valores diferentes, y remitimos a la descripción del arma para comprender su significado.

Tabla de Armas de Fuego					
Arma	Habilidad	Daño	Mod.	Distancia Min / Max	Recarga
Arcabuz de Mecha	Armas de Fuego	+4	E	50 / 150	6
Arcabuz de Rueda	Armas de Fuego	+4	E	50 / 150	5
Arcabuz de Pedernal	Armas de Fuego	+4	E	50 / 150	4
Arcabuz de Tres Cañones	Armas de Fuego	+4	E	30 / 75	2 / 8
Arco	Ballesta	+1	E	50 / 100	1
Ballesta	Ballesta	+1	E	70 / 140	2
Carabina de Rueda	Armas de Fuego	+3	E	40 / 100	5
Carabina de Pedernal	Armas de Fuego	+3	E	40 / 100	4
Culebrina	Artillería	+5 / +3	E	100 / 300	10
Daga Mixta	Armas de Fuego	-1	E	5 / 15	4
Falconete	Artillería	+4 / +2	E	70 / 250	10
Granada	Lanzar	+3	-	-	-
Honda	Honda	+0	E	30 / 75	1
Lanzagranadas de Rueda	Artillería	+3	E	20 / 70	5
Mosquete de Mecha	Armas de Fuego	+4	E	60 / 175	6
Mosquete de Rueda	Armas de Fuego	+4	E	60 / 175	5
Mosquete de Pedernal	Armas de Fuego	+4	E	50 / 150	4
Petrinal	Armas de Fuego	+4	E	55 / 160	6
Pistola de Diapasón	Armas de Fuego	+1	E	20 / 65	1 / 8
Pistola de Rueda	Armas de Fuego	+1	E	20 / 65	5
Pistola de Pedernal	Armas de Fuego	+1	E	20 / 65	4
Pistola de Silla	Armas de Fuego	+2	E	30 / 75	5
Pistola-Hacha	Armas de Fuego	+1	E	20 / 65	5
Pistoleta	Armas de Fuego	-1	E	5 / 15	4
Revolver de Rueda	Armas de Fuego	+1	E	15 / 50	1 / 12
Tschinke	Armas de Fuego	+2	E	50 / 150	5
Descripción: - Arma: Nombre del arma. - Habilidad: Habilidad con que se utiliza el arma. - Daño: Modificador al daño del arma. - Mod.: Característica que modifica el daño del arma. - Distancia Mín/Max: La distancia mínima y máxima en metros para calcular el dado de daño que debe escogerse. - Recarga: Turnos que se tarda en recargar el arma. En el caso de que aparezcan dos valores de recarga, consulta la descripción del arma.					

- **Arcabuz:** El arcabuz se describe en la página 73 del manual básico, pero aquí lo presentamos en los dos tipos que podemos encontrar en la época, que son el arcabuz de mecha, utilizado principalmente en la guerra, y el de mecha y pedernal, para cacerías y monterías.
- **Arcabuz de Tres Cañones:** Se trata de un arma muy rara, que fabrican muy pocos arcabuceros y siempre por encargo. El arcabuz posee tres cañones, ya que tras disparar la primera vez se puede girar manualmente el cañón, colocar la mecha y ya estará dispuesta para volver a disparar. Por eso presenta dos valores diferentes de recarga: el primero corresponde a los turnos que se tardan en hacer girar un cañón, mientras que el segundo representa lo que se tarda en cargar los tres cañones una vez que hayan sido usados.
- **Arco / Ballesta:** El arco está completamente anticuado en la época de Alatríste, y la ballesta va camino de correr la misma suerte, y aunque Felipe IV ponga de moda las armas de fuego, aún se sigue usando en algunas competiciones deportivas y cacerías (son armas silenciosas, lo que es toda una ventaja en un coto pequeño), y cuenta todavía con tantos adeptos en la corte que en 1644 Alonso Martínez de Espinar, montero del rey, publica su libro *Arte de Ballestería y Montería*. De todas formas, hemos creído conveniente describirlas como un arma de fuego más para completar la tabla. Las dos utilizan la habilidad *Ballesta* que se describe en la sección de nuevas habilidades. Es posible encontrar también ballestas mixtas, que son básicamente una mezcla de una ballesta con una pistola de rueda. Son armas raras y ostentosas, más conocidas en Alemania que en España. Cuando se usan como ballestas, utiliza las características de una ballesta y cuando se dispara como un arma de fuego, utiliza las características de una pistola de rueda.
- **Carabina:** Este arma también se describe en la pág. 73 del manual de reglas, pero aquí presentamos sus dos variantes: la carabina de pedernal y la de rueda, ambas utilizadas principalmente en competiciones deportivas y en cacerías.
- **Culebrina:** Se trata de un cañón portátil que se dispara apoyándolo en una pared, en la borda de un barco o en un trípode, y por tanto se utiliza con la habilidad de *Artillería*. En la tabla aparecen dos valores de daño ya que pueden cargarse con balas de cañón (que hacen +5 de daño en una zona de 3 metros de diámetro) o con metralla, que permite disparar sobre un grupo numeroso de personas (afecta a 1D de personas, haciéndole a cada uno daño de +3, aunque se reduce su alcance máximo y mínimo a la mitad). Para poder recargar el arma es necesario contar con la ayuda de una o más personas además del que dispara.
- **Daga Mixta:** Este arma no es más que una especie de daga o machete, con un filo de unos 45 cm, que

oculta realmente un arma de fuego: los cañones se ocultan como relieves en el canto o en el lomo de la hoja, y la llave, que siempre es de pedernal, se construye en el nudo de la empuñadura. Se trata de armas de lujo, fabricadas por encargo para satisfacer el capricho de algún noble, y extraordinariamente raras y caras. Son pocos los arcabuceros que han conseguido refinar la técnica necesaria para construirlas, y se rumorea que algunos han sido capaces de fabricar espadas mixtas. Cuando se utiliza una daga mixta en combate cuerpo a cuerpo, tiene las mismas características que una daga y requiere el uso de la habilidad de *Armas Cortas*.

- **Falconete:** Igual que la culebrina, el falconete es un cañón portátil aunque más pequeño y que puede dispararse apoyándolo sobre un muro u horquilla. Se utiliza con la habilidad de *Artillería* y posee dos valores de daño: el primero si se dispara una bala de cañón (hace un daño de +4 en una zona de 2,5 metros de diámetro) y el segundo si se carga con metralla y se dispara sobre un grupo de enemigos (afecta a 1D-1 enemigos, mínimo 1, haciéndole a cada uno un daño de +2, aunque reduciendo su alcance máximo y mínimo a la mitad). Para recargar un falconete se requiere la ayuda de otra persona, además del que dispara.
- **Granada:** Las granadas de mano de la época, utilizadas principalmente en las batallas navales, son bolas de cerámica (en ocasiones de hierro) llenas de pólvora, unos 125 gramos, y metralla. Su uso estuvo más o menos extendido en la zona alemana durante la Guerra de los Treinta Años, pero no se extendió por Europa hasta la década de 1680. Se encienden con una mecha y se arrojan sobre el blanco deseado. Para utilizarlas se seguirán las reglas de *Lanzar* (pág. 63 del manual de juego) y explotarán al final del turno en el que han sido lanzadas, produciendo un daño de +3 en una zona de 3 metros alrededor de ella.
- **Honda:** Esta vieja arma, más propia de pastores y de muchachos (famosas eran las batallas de pedradas que tenían lugar en las ciudades), nunca llegó a desaparecer del todo y aún hoy es posible encontrarla en muchos pueblos. Aunque no se trata de un arma de fuego, hemos creído conveniente apuntar sus características para todos aquellos que deseen usarla: se utiliza con la habilidad *Honda* (que se describe más abajo) y al ser un arma típicamente de villanos, todos aquellos que la usen o porten ganarán un -1 a su Apariencia en ambientes cortesanos o nobles.
- **Lanzagranadas de Rueda:** Este arma de artillería portátil, llamada también *mortero*, posee un fuerte retroceso, así que se debe apoyar en un parapeto u horquilla para poder usarla. Gracias a su llave de rueda, dispara una carga de pólvora y una granada, que estalla al final del turno en el que haya sido lanzado, haciendo un daño de +3 en una zona de 3 metros de diámetro. En España es un arma

extraordinariamente rara, aunque en Alemania y Turquía es algo más usual encontrarlas en una batalla.

- **Mosquete:** Aunque en el manual de juego (pág. 73) no se hace distinción entre esta arma y el arcabuz, hemos creído conveniente separarlas y mostrar las características propias del mosquete. Se trata de un arma de fuego larga, con un cañón de unos 125 cm (mayor que el del arcabuz) y más pesado que este. Se podían construir con llave de pedernal, que era algo más ligero, o con llave de mecha o rueda, aunque en estos casos era necesario utilizar una horquilla para poder apoyar el arma.
- **Petrinal:** Un arma de fuego larga con llave de mecha, muy parecido al mosquete, pero ligeramente más corto y que se puede disparar sin utilizar horquilla, ya que, como su propio nombre indica (petrinal viene del latín *pectus*, “pecho”), la culata del arma se apoya contra el pecho del usuario.
- **Pistola:** Este arma, llamada también en España “arcabucillo”, se describe en la pág. 73 del manual de juego y aquí están las características de los dos tipos diferentes de pistolas según su llave: las de pedernal, las más usuales, y las de rueda, que están ya algo desfasadas y son algo más caras.
- **Pistola de Diapasón:** Al igual que la daga mixta, la pistola de diapasón es un arma extraordinariamente rara y que necesita un grado de conocimiento muy alto. Se trata de una pistola que posee una llave de rueda doble; o sea, cuando se dispara con ella, basta con darle la vuelta al arma y se tiene otra pistola preparada para disparar. Por eso presenta dos valores de *Recarga*: el primer valor es el número de turnos que se tarda en dar la vuelta al arma y el otro el número de turnos que se tarda en recargar completamente las dos llaves de la pistola.
- **Pistola de Silla:** Este arma de fuego con una llave de rueda aparece descrita también la pág. 73 del manual de juego, aunque hemos ofrecido sus características para completar la tabla.
- **Pistola-Hacha:** Una de las armas de fuego más insólitas de las que podemos encontrar en la época. Se trata de una invención alemana y que únicamente se fabrica allí, así que es muy difícil encontrar una pistola-hacha en España (Felipe II, por ejemplo, disponía tan solo de una en su colección privada). En resumen, se trata poco más que de una pistola con llave de rueda que cuenta con un cañón un poco más largo que el resto y que está rematado por un filo de hacha que permite utilizarla como arma cuerpo a cuerpo (se usa la habilidad *Armas Pesadas* y hace +2 de daño, modificado por la Fortaleza del atacante).
- **Pistolete:** Los pistoletos son pequeñas armas con llaves de pedernal, más decorativas que funcionales, y que también se describen en la pág. 73 del manual de juego.
- **Revolver de Rueda:** Una de las armas de fuego más sofisticadas, extravagantes y menos conocidas de la época (existen muy pocos arcabuceros en el mundo que sepan fabricarlos), ya que se trata del revolver más antiguo del que se tiene noticia, un arma de fuego con capacidad para tres cargas. A diferencia del arcabucillo, que posee múltiples cañones, el revolver de rueda tiene varias cámaras con la carga de pólvora y la bala, compartiendo el mismo cañón: cuando se dispara una carga, se gira la recámara del arma con la mano y ya está preparada para realizar otro disparo. Por eso, el revolver de rueda tiene dos valores en *Recarga*: el primero es el número de turnos que se tarda en girar la recámara y el segundo el número de turnos que se requiere para recargar completamente todo el arma.
- **Tschinke:** Se trata de un arcabuz de tamaño reducido y pequeño calibre muy popular en las provincias bálticas, donde se utiliza normalmente para la caza menor. Utiliza llave de rueda de aspecto arcaico y gran guardamonte con tres muescas destinadas a los dedos.



Arcabuz de Mecha



Arcabuz de Rueda



Arcabuz de Pedernal



Arcabuz de Tres Cañones



Carabina de Rueda



Carabina de Pedernal



Daga Mixta



Lanzagranadas de Rueda



Mosquete de Mecha



Petrinal



Pistola de Diapasón



Pistola de Rueda



Pistola de Pedernal



Pistola - Hacha



Pistoleta



Revolver de Rueda



Tschinke

Explosivos

“De ese modo, palmo a palmo, éstos avanzaban con la mina y aquellos con la contramina, dispuestos unos a hacer estallar varios barriles de pólvora bajo las fortificaciones holandesas, y empeñados los otros en hacer muy lindamente lo mismo bajo los pies de los zapadores del rey católico. Todo era cuestión de trabajo y rapidez. De quién cavara más deprisa y llegase antes a encender sus mechas.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El Sol de Breda*)

Vamos a dedicar esta sección exclusivamente a la pólvora, que era por aquellos tiempos el único tipo de explosivo conocido, al menos hasta el año 1628 cuando se descubre otro, el fulminato de oro, un líquido volátil que estalla al ser calentado o golpeado, aunque no será nunca muy utilizado hasta finales del siglo XVIII.

Como se ha dicho anteriormente, la pólvora está compuesta de salitre, carbón y azufre, siempre de una pureza química determinada. Por tanto, si un personaje desea fabricar personalmente su propia pólvora, deberá conseguir esos ingredientes: el salitre, una sustancia blanca y cristalina, se solía obtener de los montones de estiércol (cuanto más antiguos, mejor), el carbón se fabricaba quemando madera y el azufre, sin embargo, debía ser buscado o comprado, normalmente en forma de flor de azufre (o sea, en polvo). Una vez conseguidos los componentes, el personaje deberá pasar una cantidad de tiempo determinada mezclándolos (en función de la cantidad que desee obtener) y hacer luego una tirada de *Botica*: si la falla, los componentes no eran los adecuados o la mezcla no fue perfecta, y la pólvora será inútil. Si pifia, el pobre desgraciado sufrirá la explosión de la mezcla en su propia cara.

Si tiene éxito en la tirada, el personaje habrá conseguido fabricar la pólvora y ahora puede usarla en pequeñas cantidades para cargar un arma (cada disparo requiere unos 125 gramos) o hacer fuegos de artificio, o en grandes cantidades para abrir brechas en una muralla, destruir un puente o incluso hundir un barco. En estos últimos casos, sería recomendable que tuviera la habilidad de *Pirotecnia* (descrita más arriba).

Utilizada como elemento explosivo, cada medio kilo de pólvora produce 6D de daño en el punto central de la explosión, e ira disminuyendo en 1D de daño por cada metro de distancia que nos separemos del punto central (5D a un metro, 4D a dos metros,

3D a tres metros, etc). Si la explosión alcanza a un personaje, éste recibiría el daño en todo su cuerpo (o sea, no se harán tiradas de localización) y nunca se tendrá en cuenta la armadura. Si la pólvora utilizada se ha mezclado con metralla, el daño puede aumentar en 1D, 2D o 3D más, a discreción del Narrador. En el caso de afectar a objetos inanimados, como piedra o madera, el Narrador será el encargado de decidir, utilizando su propio criterio, como se han vistos afectados por la explosión, teniendo en cuenta las siguientes guías:

- Medio kilo de pólvora es suficiente para hacer volar una puerta.
- Cinco kilos de pólvora pueden valer para derribar un muro de piedra delgado.
- Diez kilos de pólvora pueden abrir una brecha en un muro de piedra grueso.

Todos aquellos que hayan sido heridos a consecuencia de una explosión, deberán hacer también una tirada de Fortaleza (con -1 por cada 2 puntos de daño recibidos): si fallan, quedarán sordos y aturdidos (-3 a todas sus acciones) durante tantos minutos como 20 menos su Fortaleza.

Las Llaves en el Juego

“Observó que, por hábito de cazador, mantenía un faldón del tabardo sobre la llave de la escopeta, para protegerla del agua.”

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

Como se ha podido ver antes, las armas de fuego pueden fabricarse con tres tipos diferentes de llaves o mecanismos de ignición (mecha, rueda o pedernal). A nivel de juego, estas llaves son muy parecidas y sólo difieren en tres aspectos secundarios, como son la recarga del arma, su respuesta frente a la humedad y al agua, la facilidad en su reparación y su precio. Este último aspecto aparece recogido en la Lista de Precios al final del capítulo, pero el resto lo vamos a tratar aquí.

- **Llave de Mecha:** La más antigua y la más sencilla de todas las llaves de ignición. Eso significa que es relativamente sencillo reparar una llave de mecha (se obtiene un +2 a la tirada de *Artesanía* (*Armería*) o *Maña*), aunque en caso de que se moje el arma (al caer al agua, si le llueve encima, si se usa en medio de una

niebla muy espesa, disparándose cerca de la espuma del mar), el arma es completamente inútil. Se tarda 6 turnos (1 minuto) en recargar un arma de fuego con llave de mecha.

- **Llave de Rueda:** Esta es la, además de la más cara, la más complicada llave de todas, lo que significa que no todos los arcabuceros serán capaces de reparar un arma con llave de rueda (se tiene un modificador de -2 a las tiradas correspondientes de *Artesanía (Armería)* o *Maña*). Pero al contrario que la llave de mecha, la de rueda es más rápida de recargar (se tarda 5 turnos) y se ve menos afectada por la humedad y el agua: por cada turno en que el arma esté mojada (ya sea metida en agua o expuesta a la lluvia) se debe tirar 1D. Si se obtiene un 5 o un 6, el cebo o la carga se moja y es necesario recargarla para poder disparar.
- **Llave de Pedernal:** La última evolución de la llave de ignición de las armas de fuego, además de ser más barata que la rueda y más sencilla en su manejo. Si se intenta reparar un arma de fuego con llave de pedernal, el personaje no sufrirá ningún tipo de modificador a su tirada, ni positivo ni negativo. Además, sólo se tardan 4 turnos en recargar un arma de pedernal, y en el caso de ser mojada, es capaz de aguantar más tiempo: por cada turno que el arma esté mojada, se debe tirar 1D, pero sólo quedará inutilizada en caso de obtener un 6 en el dado.

Algunos arcabuceros han sido capaces de impermeabilizar completamente la cazoleta del cebo de un arma de fuego con llave de rueda o de pedernal para que la lluvia y el agua no les afecte. Estas armas son mucho más caras que las normales (su precio se multiplica por diez), pero en caso de mojarse nunca se verán inutilizadas (excepto en el caso de que se sumerjan completamente en agua, ya que la carga del cañón se mojará y no servirá para nada).

También recordamos que el uso de un talabarte (llamado también cartuchera o “Doce Apóstoles”) disminuye el tiempo de recarga en 1 turno, como se puede ver en la Lista de Equipo al final de este artículo.

Daño de las Armas de Fuego

“Así que se encomendó al diablo, alzó la suya y le pegó un tiro a bocajarro al más próximo. Esta vez lo vio caer sobre la grupa, una pierna por alto y otra trabada en el estribo.”

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

Muchos aficionados se han quejado, y con razón, del poco daño que producen las armas de fuego a pesar de tratarse de armas primitivas, pero devastadoras. Como ya dijimos al comienzo de todos estos artículos, suponemos que se hizo para dar mayor protagonismo a las armas de esgrima, pero con una pequeña modificación podemos equiparar ambos tipos de armas y poner a las armas de fuego en el lugar que le corresponde. Simplemente aumenta en +1 el daño de todas las armas de fuego: así, por ejemplo, la pistola tendrá un daño de +2 (igual que una ropera), el pistolete de +0 (como una daga) y el arcabuz de +5 (pobre del personaje que se tope con un arcabuz enemigo cara a cara).

Las Heridas de Bala

“El hombre malherido por el pistoletazo seguía pidiendo confesión. Tenía un gran destrozo en el hombro, y el hueso de la clavícula rota asomaba por la herida, astillado. Iba a tardar poco antes que el Diablo quedara bien servido.”

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

Una de los mayores quebraderos de cabeza que acarrear las armas de fuego son las heridas que producen, ya que, al contrario de otras armas, que producen una herida o contusión más o menos limpia, los disparos provocan una fuerte hemorragia al tiempo que deja alojado en el interior de la víctima la bala del arma. Por eso, cuando se trate de curar una herida de bala, el médico deberá conducirse con más tacto que cuando maneje otro tipo de herida.

Primero se debe extraer el proyectil, lo que significa usar la habilidad de *Cirugía*. Durante la operación, el paciente estará normalmente consciente (a no ser que se encuentre desmayado de antemano o que se gaste una pequeña fortuna en adquirir láudano, utilizado como anestesia), en

ocasiones atado a la mesa y mordiendo algo para evitar gritar. Si se tiene éxito, el médico consigue extraer la bala; si falla, la bala sigue alojada en el interior del paciente y además recibirá 3 puntos extra de daño; si pifia, el personaje muere. En cualquier caso, el paciente hará una tirada de Voluntad para evitar caer inconsciente por el dolor, permaneciendo en ese estado durante 30 minutos.

El médico puede hacer todas las tiradas de *Cirugía* que desee hasta conseguir extraer la bala del paciente o hasta que este muera, y una vez extraída, el médico podrá hacer las pertinentes tiradas de *Curar* y de *Medicina* para que el paciente se restablezca normalmente, igual que si se tratara de cualquier otro tipo de herida.

Pero si no se consigue extraer el proyectil, la herida puede infectarse y acabar, más pronto o más tarde, con la vida del personaje. Para simularlo en el juego, cada día que éste pase sin que se extraiga la bala, el paciente no curará ningún punto de Bríos y además deberá tirar Fortaleza: si falla, la herida se infecta y cada día a partir de ese el personaje perderá 1 punto adicional de Bríos. Y así seguirá hasta que muera o hasta que un médico le extraiga la bala. Además, aunque consiga salvarse, si sus Bríos han llegado a números negativos, deberá tirar 3D para comprobar si la herida ha dejado secuelas (ver pág. 75 del manual de juego).

Fallos en las Armas de Fuego

“Grité, o creí hacerlo, en parte para alertar al capitán, en parte por el terrible dolor del retroceso del arma, que casi me descoyunta el brazo.”

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

Otra queja que tienen los aficionados al respecto de las armas de fuego tiene que ver con la facilidad con que éstas pueden fallar tal y como se explica en la pág. 74 del manual de juego: si calculamos la probabilidad, veremos que un arma de fuego fallará, aproximadamente, una vez de cada tres intentos. Aunque es cierto que en esta época estas armas son muy poco fiables si las comparamos con las actuales, puede parecer exagerado tal nivel de fracasos. Para evitarlo podemos olvidarlos de la regla del primer seis: o sea, sólo tendremos en cuenta la obtención de un triple seis (el arma estalla) o de un doble seis (el mecanismo se atasca).

También es posible utilizar la siguiente Tabla de Fallos de Armas de Fuego, siempre y cuando el Narrador lo permita. La tabla se utilizará siempre que se obtenga un doble o un triple seis (olvidate del seis único): tira 3D y aplica directamente el resultado. Advertimos que con esta tabla existe la posibilidad de salir indemne de una pifia con un arma de fuego, pero también es posible que nos estalle un arma obteniendo únicamente un doble seis.

Tabla de Fallos de Armas de Fuego	
3D	Efecto del Fallo
3 – 4	El arma se rompe: puede repararse si se cuenta con las herramientas adecuadas en un plazo de 1D de horas y sacando una tirada de <i>Artesanía (Armería)</i> .
5 – 6	El personaje se dispara a sí mismo en una pierna: recibe únicamente el daño del modificador del arma (no se tira el dado de daño).
7	El retroceso del arma desequilibra al personaje: tendrá -2 a sus tiradas durante el resto del asalto y sólo podrá defenderse, no atacar.
8	El disparo no se produce: la pólvora estaba defectuosa o no se atacó bien el arma. Se debe volver a recargar.
9 – 10	La llave del arma se encasquilla: para desbloquearla se debe hacer una tirada de <i>Artesanía (Armería)</i> o de <i>Armas de Fuego</i> con -4.
11 – 12	El disparo no se produce: la pólvora estaba defectuosa o no se atacó bien el arma. Se debe volver a recargar.
13 – 14	El arma cae al suelo: puede llegar a estropearse o romperse, pero lo dejamos a discreción del Narrador.
15	El retroceso del arma derriba al personaje: cae al suelo y tira Destreza. Si falla, el arma se le escapa de las manos.
16 – 17	El arma se rompe: puede repararse si se cuenta con las herramientas adecuadas en un plazo de 1D de horas y sacando una tirada de <i>Artesanía (Armería)</i> .
18	El arma explota: el personaje recibe el daño normal del arma, queda cegado durante 5 minutos (30 turnos). El arma queda inutilizable y es imposible repararla.

Lista de Precios

“(…) sacó del cinto el arma por la que esa misma tarde había pagado diez escudos a Bartolo Cagafuego: una pistola de chispa casi nueva, con dos palmos de cañón y guarnición damasquinada, que lucía en la culata las iniciales de un propietario desconocido.”

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

Aquí tienes las listas de precios que incluyen las nuevas armas de fuego (además de las viejas, para completarlas) junto a los accesorios y pertrechos que pueden incumbirles, ya sea munición, bandoleras, cargas de pólvora, etc. Los precios están expresados en reales y junto a ellos se encuentra el peso en kilos y una breve anotación.

Lista de Precios de Armas de Fuego			
Objeto	Precio	Peso	Notas
- Armas de Fuego* -			
Arcabuz de Mecha	100	10 k	Arma de fuego larga con un afuste de madera de unos 100 cm de largo.
Arcabuz de Rueda	200	10 k	Igual que un arcabuz de mecha, pero con llave de rueda.
Arcabuz de Pedernal	150	10 k	Igual que un arcabuz de mecha, pero con llave de pedernal.
Arcabuz de Tres Cañones	300	13 k	Arcabuz con tres cañones giratorios.
Arco	30	1 k	Un arco corto considerada arma obsoleta.
Ballesta	50	2 k	Ballesta de competición o de caza, utilizada cada vez menos.
Ballesta Mixta	350	3 k	Mezcla de ballesta y pistola de rueda.
Carabina de Rueda	160	6 k	Igual que la carabina de rueda, pero con llave de rueda.
Carabina de Pedernal	80	6 k	Mosquete corto que puede dispararse a tierra o a caballo.
Culebrina	1.000	500 k	Pequeño cañón portátil.
Daga Mixta	250	2 k	Daga con una pistola camuflada.
Falconete	800	250 k	Pequeño cañón portátil, menor que una culebrina.
Granada	50	1 k	Granada de cerámica llena de pólvora y metralla.
Honda	10	0,5 k	Arma de pastores y campesinos. Proporciona -1 a la Apariencia.
Lanzagranadas de Rueda	500	25 k	Arma de fuego utilizada para lanzar granadas a mayor distancia.
Mosquete de Mecha	120	15 k	Igual que el mosquete de pedernal, aunque más pesado. Requiere una horquilla.
Mosquete de Rueda	200	15 k	Igual que el mosquete de pedernal, aunque más pesado. Requiere una horquilla.
Mosquete de Pedernal	150	13 k	Arma de fuego larga más grande que el arcabuz (unos 125 cm de longitud).
Petrinal	100	8 k	Arma de fuego larga, aunque más pequeño que el mosquete.
Pistola de Diapasón	300	3 k	Pistola de rueda doble que puede utilizarse dos veces dándole la vuelta.
Pistola de Rueda**	100	1,5 k	Igual que la pistola de pedernal pero con llave de rueda.
Pistola de Pedernal**	50	1,5 k	Arma de fuego corta por excelencia.
Pistola de Silla**	75	2,5 k	Pistola más grande de lo normal y que se lleva en el arzón de la silla de montar.
Pistola-Hacha	250	2 k	Pistola con hacha incorporada.
Pistoleta**	60	1 k	Arma de fuego pequeña utilizada normalmente como adorno.
Revolver de Rueda	350	2 k	Revolver primitivo con una recámara de tres cargas.
Tschinke	150	8 k	Pequeño arcabuz utilizado para la caza en los países bálticos.
- Munición y Pertrechos -			
Aljaba	5	0,2 k	Carcaj que puede contener hasta 20 flechas o saetas.
Balas (20)	5	1 k	Balas de plomo.
Bala de Cañón	20	30 k	Munición de armas de artillería. Llamada también “Pelota”.
Bala Incendiaria	25	35 k	Munición de artillería envuelta en estopa encendida (lo que provoca incendios).
Bolsa de Cuero	1	-	Bolsa para guardar balas (puede contener hasta 20).
Bomba	30	40 k	Munición de artillería rellena de pólvora (aumenta el daño en +2).
Cuerno de Pólvora (Polvorín)	10	0,5 k	Puede guardar hasta 2,5 kg de pólvora. Es impermeable y se fabrica con cuerno.
Equipo de Limpieza de Armas	2	0,5 k	Si no se limpian regularmente las armas de fuego pueden estropearse.
Flechas o Saetas (13)	3	0,6 k	Fabricadas con madera y punta de metal.
Fornitura (Cartuchera)	10	0,5 k	Puede guardar un equipo de limpieza y hasta 40 balas.
Horquilla	2	1 k	Vara larga terminada en un extremo en dos puntas para sostener armas de fuego.
Lingote de Plomo	5	1 k	
Mecha	3	-	Medio metro de mecha que dura encendida 4 horas (aproximadamente).
Metralla	15	2 k	Munición de cañones, culebrinas y falconetes.
Molde de Balas (Turquesa)	5	1 k	Incluye una cazuela para derretir el plomo, el molde y unas tenacillas.
Palanqueta	30	3 k	Munición de artillería en forma de mancuerna para desgarrar velas de barcos.
Pedernal	5	0,2 k	Utilizado en la llave de pedernal y en la de rueda.
Pólvora (50 cargas)	2	2,5 k	

Objeto	Precio	Peso	Notas
Pólvora de Cebo (200 cargas)	3	2,5 k	
Pólvora (10 cargas de cañón)	10	10 k	
Talabarte (Doce Apóstoles)	2	0,3 k	Banda cruzada que lleva 12 cargas de pólvora preparadas: -1 turno para recargar.
Talabarte de Cartuchos	4	0,5 k	Banda cruzada con 12 cartuchos con pólvora, bala y taco: -2 turnos para recargar
Topes (20)	2	0,3 k	Puede ser de tela, de estopa, de papel o de cuero.

Notas:

*: Todas las armas que se manejan con la habilidad *Armas de Fuego* pueden fabricarse impermeabilizadas para que no les afecte el agua (el precio se multiplica por 10), o puede estriarse su cañón (gana +1 al ataque, su distancia mínima y máxima aumenta en un 50%, pero hace -1 de daño y el precio se multiplica por 3).

** : Estas armas, al igual que ocurre con las armas de esgrima, pueden fabricarse personales (aumentando en +1 el nivel de *Armas de Fuego* del dueño y únicamente para él), pero el precio se multiplica por 3.



EL CORRAL DE LA CRUZ

Antes de terminar la jornada creo que lo mejor sería darnos un buen homenaje. Entremos aquí, al famoso Corral de la Cruz, donde han estrenado comedias las más grandes plumas de España, y donde podremos disfrutar de singulares aventuras. Tenemos el corral, tenemos a los actores, tenemos las ganas de pasarlo bien... Sólo nos faltan las comedias, y a buen seguro que hoy nos ofrecerán un par de ellas que servirán, al menos, para pasar una buena tarde.

El Campo, el Campillo, Monasterios y Monesterio

Por Francisco J. González

Villa y Corte, julio de 162...

Se dice en los Mentideros

- Que a cierta dama de dudosa reputación, por mal nombre “la ensortijada”, se le han multiplicado los amantes, pues entró con uno en su alojamiento de manceba en la calle de patones a jugar a la gallinita ciega y quisiera el diablo que se incendiara la cocina, porque al darse de repente, la voz de “¡¡FUEGO!!”, salieron de la misma no uno, sino cuatro jovenzuelos que con sus ropas juntadas no habrían vestido a un recién nacido. Se le antojó a la dueña del lugar, que no era ciega como su gallinácea pupila, que había gallo encerrado y preocupada por las matemáticas, mando a sus criados enseñar a los señores multiplicados que los suyos no eran precisamente palos de ciego.
- Que la calidad de las vistas estrelladas mejora según con quién se disfruten, pues si no son miles, al menos son cientos aquellos que pretenden acompañar a S.S.M.M., al Conde de Olivares y a su casadera sobrina andaluza, Doña Inés de las Mercedes, a contemplarlas en el retiro de nuestro buen monarca, El Escorial. Se dice también que las intenciones originales del privado del rey, que es quién paga la minuta, distaban bastante de trasladar la corte, con todos sus gastos, siquiera por unos días, de Palacio a la Sierra. De ahí que más de una excelencia, bastantes suseñorías y muchísimos vuestras

mercedes, hayan obtenido la negativa de Palacio a formar parte de la comitiva.

- Que [un comentario en el mentidero sobre la última hazaña de los jugadores, ya sea pública o como rumor].

Las “gracias” de ser vecino del Monasterio de El Escorial

Artículo de Mauricio González Bombín

Profecía del Alcalde de Galapagar:

“Asentad que tengo noventa años y he sido veinte veces Alcalde y otras tantas Regidor, y que el Rey hará ahí un nido de oruga que se coma toda esta tierra, pero antepóngase el servicio de Dios”

Aquel nonagenario Alcalde preveía con sagaz ingenio, cuán grande es la amenaza y qué mal se defiende la propiedad corporativa, y más aún la particular, cuando tienen como vecinos Estado, reyes, nobles o clero; en fin, cualquier poderoso.

En 1561 se reúnen en Guadarrama los Secretarios Reales don Pedro del Hoyo y don Pedro Moya con el arquitecto Juan Bautista de Toledo, el padre vicario del monasterio de Guisando y otros monjes jerónimos para decidir los prolegómenos de la construcción del monasterio de El Escorial.

En 1595, Felipe II puso fin al pleito secular mantenido entre Guadarrama y sus pueblos vecinos

de Monesterio y El Campillo por la disputa de la comunidad de pastos del valle de Cuelgamuros. En aquella fecha Felipe II comisiona al Alcalde Galarza y le da plenos poderes para que recabe de las partes toda la información y que dejando fuera a cualquier otro tribunal, audiencia o chancillería, dicte sentencia justa de acuerdo con lo que estime mejor:

“...que los alcaldes y otros vecinos dela villa de Guadarrama y otras partes an hecho excessos, pretendiendo por fuerza usurpar la jurisdicción y aprovechamiento que las dichas villas de Campillo y Monesterio tienen prendiendo o pretendiendo prender algunos vecinos, ... tratándoles mal de palabra y haciendo otras fuerzas y violencias”

Tan eficaz fue Galarza, que en dos meses y medio puso fin a un pleito que duraba algunos siglos. Firmó en nombre del Rey una serie de transacciones con todas las partes implicadas, acordándose que todos los derechos, usos y aprovechamientos que tuviesen los vecinos de Guadarrama, se cedieran al Rey a cambio de que El Campillo, Monesterio y el propio Rey, renuncien a reclamar cualquier derecho que pudieran tener sobre los territorios del Real del Manzanares.

Entre 1563 y 1565 se construye el Monasterio de El Escorial, concediéndoselo el rey a la Orden de los Jerónimos, dotándoles para el mantenimiento todo el término de la antigua aldea de la Fresneda, unas 2.300 hectáreas, más la dehesa y bosque de la Herrería, de unas 500 hectáreas y algunos prados y huertas de menor extensión.

En 1571 los Jerónimos piden más a Felipe II, el cual parece no hacer caso, pero en 1584 Felipe II manda a los pueblos de Monesterio y El Campillo a un aparejador para que, en secreto, valore la torre-fortaleza, la iglesia y casas principales. En 1594 Felipe II compra al duque de Maqueda los pueblos de Monesterio y El Campillo.

En 1595 el Rey siente que no le falta mucho tiempo para ir a rendir cuentas ante Dios; de hecho le quedan tres años. Puede que esto le moviera a prestar más atención a las peticiones de los monjes Jerónimos. Y a qué velocidad lo hizo.

En el mes de febrero, nuestro ya conocido Galarza solventa todos los pleitos entre las villas de Monesterio y El Campillo que ahora son del Rey y la villa de Guadarrama y el condado de Manzanares. El 18 de marzo Galarza toma posesión de Monesterio y El Campillo, cambia a todos los cargos

municipales y entrega las llaves de la torre-fortaleza a fray Villacastín. En junio, Galarza se presenta en estos lares acompañado de maestros parederos y de pagadores reales. Según Galarza va marcando los límites de los términos municipales se va subastando la construcción de los muros que inmediatamente se levantan y según acaban los tramos se van pagando. Nunca este país vio ni verá semejante agilidad burocrática. Mientras tanto, Felipe II prohíbe a los vecinos que corten leña o jaras, que cacen, que pesquen,... en todo el término municipal bajo graves sanciones.

Durante el verano los apreciadores reales van comprando todo lo que los vecinos vendan: casas, pajares, tierras,... Seguimos con la eficacia. Pagan en el acto; escrituran en el acto ante los notarios dispuestos al efecto; trasladan a los antiguos moradores a las villas donde quisieran fundar sus nuevos hogares; y, a continuación, destruían los edificios comprados.

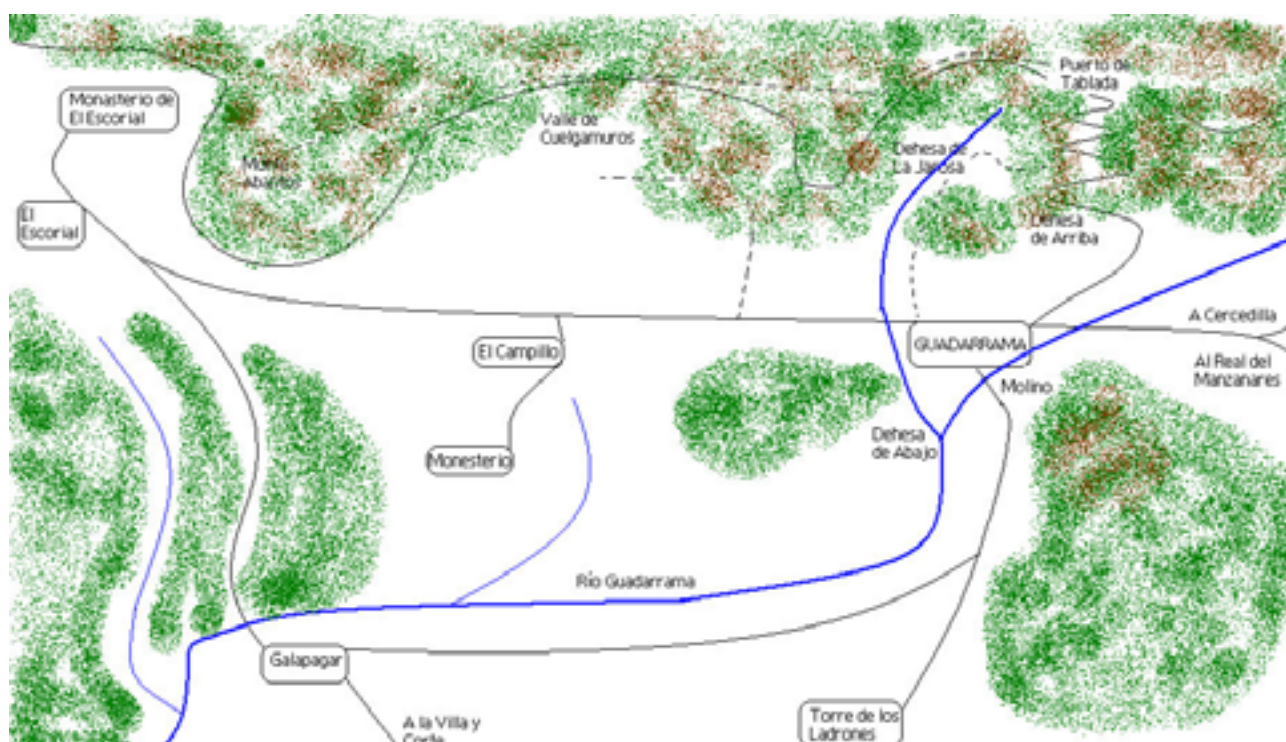
En esos meses se producen las visitas de algunos monjes —no Jerónimos, por supuesto— con la predica de que siendo el Rey y su poder de origen divino es de buen cristiano satisfacer sus deseos máxime cuando el piadoso fin es el de dotar a un monasterio. Además en agosto, el S.R. Ruiz de Velasco comunica a los vecinos que el Rey se sentiría bien servido si por propia voluntad le vendieran sus posesiones, las cuales se pagarían bien; y por último les advierte que en caso contrario recordasen que Su Majestad al ser dueño de todo puede mandarlas tomar por fuerza... Antes de acabar 1595 todo está comprado... lo que antes fueron dos pueblos ahora son una gran dehesa.

En resumen. El tener como vecino el nido de oruga supuso para los vecinos de El Escorial perder más de la mitad de su término municipal; para los guadarrameños perder los aprovechamientos comunales del valle de Cuelgamuros y para los vecinos de Monesterio y El Campillo el destierro.

“Al comprar Felipe II los dos pueblos que existían en los dos vedados hoy de caza, Campillo y Monasterio, sus 160 vecinos se diseminaron por los pueblos comarcanos..”

Bibliografía:

- SÁNCHEZ MECO, Gregorio: *El Escorial: De Comunidad de Aldea a Villa de Realengo*. Ayuntamiento de El Escorial, 1995.



El Convite

Los jugadores deberían ser invitados a El Escorial por alguna persona principal. Si han jugado *Juego de Damas*, no sería mal momento para que fueran con la condesa-viuda. Si sirven a alguien de primera línea, podría ser un buen momento para pagar un favor. O simplemente si alguno de ellos es lo suficientemente pícaro, podría conseguir pasaje para todos como cazadores o pajes.

Es aconsejable que se utilice la opción de ir acompañando a alguna figura de la Corte. Dará libertad de movimientos y puede constar como un gesto de confianza el que alguno de sus anteriores contratadores les invite a relacionarse con lo mejor y más noble de la Villa y Corte.

La teoría del viaje es sencilla. Se anuncia que viajarán en caravana, custodiados por las tres guardias (la borgoñona, la tudesca y la española) y por los monteros del rey (de nuevo, si se jugó *Juego de Damas*, podría incluirse la prometida del jugador “cazado” en el viaje, pues es dama de compañía de Puñoenrostro). Incluso la reina ha renunciado a la mitad de su cortejo habitual y sólo dos carros se llenarán de meninas, enanos y dueñas para hacer más agradable el fin de semana a la joven reina.

Por lo demás, es fácil hacer una cuenta con el resto de los carruajes. Uno con el Rey y la Reina.

Otro con el Conde de Olivares y su joven sobrina (si antes de jugar esta aventura, se entremezclan rumores sobre la dama o encuentros en fiestas si los jugadores hacen vida de corte, puede ser más que deseable que alguno de ellos quiera entrar en familiaridad con la joven, que por lo que se dice, ha venido a lo que ha venido). Cinco carruajes más, con figuras distinguidas de la corte, o cercanas al privado, por ejemplo: el Conde de Guadalmedina Álvaro de la Marca, la condesa viuda de Puñoenrostro, el secretario real Luis de Alquézar, Luis Méndez de Haro, marqués de Carpio, y Juan de Mendoza y Luna, marqués de Montesclaros. Otros cinco carruajes habrán de ir cargados de personalidades, nobles y artistas (un cronista, un poeta y un pintor al menos: Tirso de Molina, Góngora, Ruiz de Alarcón, el cronista y erudito Pellicer, Francisco de Zurbarán o Vicente Carducho, pintor en El Escorial como su padre y sus hermanos).

Los Entremeses

La teoría del viaje es sencilla. Se puede hacer en una jornada directamente hasta El Escorial. Sin embargo, la idea es otra algo distinta. Se espera la llegada de tres carruajes de provincias. Según las

cuentas, esperarán a la comitiva en la Villa de Guadarrama, al pie del Puerto de Tablada. De esta manera, harán noche todos en la citada Villa y al día siguiente harán dos horas por el Camino Real hasta llegar al Monasterio.

Allí pasarán ese día y el siguiente. Por fin, cuando el sol se oculte entre las montañas, se regresará a Guadarrama para despedirse de la comitiva de provincias y hacer noche. Al amanecer del día siguiente todos volverán a Palacio.

La cita es en las Losas de Palacio a primera hora de la mañana. Los jugadores serán avisados de la imposibilidad de llevar equipaje alguno. La negativa de portar armas de fuego. La necesidad de que luzcan sus mejores galas. Y toda otra ocurrencia que pueda aliviar de problemas a quien les haya proporcionado el pasaje.

En cuanto al viaje en sí. Podría decirse que nada cambia en siglos, pues no es nada cómodo hacer un viaje de cincuenta kilómetros, en caravana, con un sol de justicia y sin poder adelantar posiciones, ni marchar todo lo veloz que se quisiera. La salida de Palacio hacia el Camino Real es vitoreada por las gentes de Madrid. Internada en el Pardo y subida por la Cuesta de las Perdices, rumbo a las Villas de Las Rozas, Majadahonda y Torre de los Ladrones (Torrelodones). Evitado el camino directo por la Villa de Galapagar, se sigue hacia el Collado de Villalba y por fin la Villa de Guadarrama.

Para los jugadores, sería bastante adecuado que quien les ha invitado, les dedique una jornada de animada conversación. Exponer las posibles razones personales de cada uno en el presente viaje es una posibilidad. Admirar las virtudes como poeta de alguno de ellos, también. Perderse en un mar de diálogos sin salida, llenos de “vuestras mercedes sabrán” y “con sus permisos diré” tampoco sería la peor de las opciones. Aunque ni en la parada de la comida se permitirá el movimiento entre carruajes (seguridad y protocolo), debe de existir la sensación para los jugadores de que están en Corte, aunque sea en un camino polvoriento en el día en el que quemaron el infierno.

Está de más el apuntar que si alguno de los jugadores tiene defectos tales como *Villano*, *Costumbres Odiosas (Mal olor)*, o parecidos, viajarán como criados, en el pescante del carruaje o andando si no tienen cuidado. Las formas lo son todo y los invitados del principal pueden dejarle mal a este, de tener un lance inapropiado.

El Primer Plato

El cartel en el Camino Real, a la entrada del pueblo, sugiere lo más fundamental de la historia de Guadarrama. “Guadarrama. Villa desde 1504 por la gracia del Rey Fernando el Católico. 295 vecinos, censo de 1575” [lo que al cambio de vecino = pagador de impuestos, podría suponer de mil a mil quinientos habitantes reales].

Guadarrama es un clásico pueblo de la época. Atravesado por dos Caminos Reales, es encrucijada de viajeros y lugar de descanso obligado para aquellos que quieran traspasar el Puerto de Tablada, pues es bien sabido que se ha de descansar antes y después de cruzar puertos de semejante magnitud. Con varias cañadas reales en sus cercanías, siendo la Cañada Real llamada “Vereda del Puerto de Guadarrama” la más importante, los guadarrameños se han dedicado desde un principio a la ganadería y al alquiler de los pastos para la trashumancia. No hay apenas cultivos en los lados del camino. “Ni son tierras ricas, ni parece que les preocupe”, dirá alguno.

El pueblo en sí está estructurado en torno a los Caminos Reales, formando una plaza en su encuentro. En ella se encuentran una fuente, un par de robles centenarios, la parroquia de San Miguel Arcángel y las dependencias del Concejo de la Villa.

De las tres fondas con alojamientos que tiene la Villa, dos han sido alquiladas por la corona y la tercera, la situada en la plaza, está atestada por las gentes del pueblo. La mejor y más grande de las tres, está ocupada por el séquito real y el privado y su sobrina. La segunda está habilitada para el resto de la comitiva.

No son muchos los curiosos que se acercan a ver llegar la caravana al atardecer. Aunque parezca extraño, las ordenes de los Monteros del Rey son pasar tranquilos la noche y no intimar con los lugareños. Pero, ¿quién entre los jugadores pasaría por un lugar y no probaría sus caldos? De ser necesario, Alfonso de Navas, cortesano de Palacio y compañero de alojamiento de los jugadores, los invitará a pasarse por la Fonda del Arcipreste, la única abierta en esa noche.

Cuando los jugadores lleguen a la citada fonda, notarán de inmediato que existe un ambiente poco tolerante, sino hostil, para con la parada del Rey. La alegría y la música que se escuchan desde fuera cesan durante un instante al paso de los extraños. Lógicamente se vuelve a la normalidad en pocos segundos, pero puede dar qué pensar a los jugadores.

Más de cien personas abarrotan un lugar donde podrían estar cómodos no más de sesenta.

Una vez allí, Alfonso de Navas les confiesa lo mucho que le ha costado estar entre la comitiva y su intención de galantear, en la medida de lo posible, con Doña Inés de las Mercedes, o de no ser posible, con cualquiera de sus damas. Navas es alegre y no le importa pagar más del doble de lo acostumbrado en cualquier taberna madrileña por un vino tan aguado como el que pudiera encontrar allí. Sin embargo, los parroquianos insistirán en aguarles la fiesta a los recién llegados. Espontáneamente y con coro de risas y aplausos, surgirán frases como:

- *“Pisando el verde me crié, en esta mi pobre sierra, pisando verdes se criaron otros, en rica Corte. ¿No habré yo de pisar y cortar al pisaverde que todo me lo quitó?”*
- *“Renegad de los azadones, mis labriegos, pues es de hijo de algo el portar espada y sombrero de pluma, en vez de trabajar con las manos desnudas.”*
- *“Un brindis por el Rey, otro por España, pero dadme buen vino si quiero brindar por Guadarrama.”*
- *“Finas vestiduras traen aquellos que han viajado tanto (1ª voz)”. “Claro, mi buen amigo, pero por primera vez en un carro, los más burros son los que no se han manchado de polvo (2ª voz)”.*

Es natural que oyendo estas y otras barbaridades alguno de los jugadores salte y eche mano de la blanca. Alguna tirada de Espíritu permitiría distinguir a alguno de los guasones y no es poco probable la presencia de algún jugador con mal genio. No obstante, cuando alguno intente (y si nadie lo hace, seguirán las chanzas hasta corearles de insultos) saldar cuentas del honor, algún hidalgo local le responderá con buenas maneras algo así:

“No puedo decirle que no me gustaría atravesarle de parte a parte, pues la vida de vos (agravio en el tratamiento) se me da un ardite. Pero no puedo cumplir con ello, puesto que el Rey, Nuestro Señor (añadir tono irónico), nos ha prohibido portar armas en la noche de hoy, temiendo supongo que alguno de sus valientes (tono irónico otra vez) se hiciera daño al tropezar con alguna de ellas.”

A continuación, un número igual al de jugadores, más otro por Navas, invitará “amablemente” a los extraños a abandonar la taberna, dejando todo pagado más cinco reales por los daños ocasionados. Seguro que algún jugador preguntará cuáles son los daños; la respuesta del buen mozo serrano será atizarle con alguna silla a alguno (diciendo “estos que causáis en este momento vuestas mercedes”), empezando una pelea que será pareja (honor de pelea de taberna con desconocidos) a no ser que alguno desenvaine. Si eso sucede, la pelea se convertirá en intento de linchamiento, con enfrentamientos dos y tres a uno, amén de la posibilidad de aparición estelar por parte de alguna cuchillada trapera. Salir en medio de este follón costará cuatro asaltos en los que habrá que pelear, o al menos, recibir pelea.

Por suerte para los jugadores, a los seis asaltos de comenzado el disturbio, se oirán disparos desde fuera y a continuación la voz de un sargento tudesco amenazando con volar en pedazos la taberna entera si no se acaba el problema. Una escuadra con veinte arcabuceros se encuentra preparada a veinte metros de la taberna, con intenciones nada sanas. Por parte de los lugareños el problema acabará en ese mismo momento, incluyendo “perdonen vuestas mercedes si les hemos incomodado”, “quédense a tomar una más” e ironías de ese estilo.

El sargento tudesco, con su marcado acento alemán, escoltará y sermoneará a los jugadores hasta dejarles en sus alojamientos.

El Segundo Plato

Cuando por la mañana son levantados, un gran revuelo inunda la comitiva real. Unos cuantos pajes van de aquí para allá con mensajes para los más importantes. Enterarse de los rumores es fácil: el Rey está enojadísimo pues sólo dos de los tres carruajes de provincias han llegado a la cita. El conde de Peñafiel y su séquito no aparecen. Como tampoco hay una disculpa oficial por medio de posta, se dice que la posición del citado conde peligró ante la ira del monarca.

Poco más tarde, cuando la caravana está ordenada y lista para partir un montero del Rey hace aparición en la cabeza de la misma. Trae a grupas un cuerpo y tras bajarlo al suelo y rodearlo de acero, el valido en persona, con su clásico hábito negro y gorguera blanca se acerca a él.

Es un gran momento para escabullirse del protocolo y acercarse a los grandes, pues el revuelo es enorme y algunas personalidades de otros carros se acercan a verlo de cerca.

No obstante, las noticias corren como la pólvora. El hombre que está en el suelo es un criado del conde de Peñafiel. Está herido por arma de fuego, con numerosos cortes pequeños y ha corrido en la oscuridad toda la noche. Al parecer, el carruaje que traía al conde ha sido asaltado en la bajada del puerto de Tablada.

Media hora después, un montero del rey (el querido de alguna dama de compañía que quizás conozcan los jugadores) se acerca de carruaje en carruaje con la siguiente noticia:

“El conde de Peñafiel y su compañía, fueron atacados en el puerto que cruza esta montaña en la noche de ayer. El Rey da su dispensa para todo aquel que se una a las labores de búsqueda del conde y su gente. Ofrece además, la suma de cuatrocientos reales [o más, o menos, o lo que sea un gran premio para el grupo de jugadores] a aquellos que encuentren a las citadas personas, sus cadáveres o sus asaltantes, vivos o muertos.”

Después de avisar a todos los carruajes, acudirá al centro de la plaza y convocará de igual manera a todo aquel que quiera escucharle.

Si a los jugadores no les atrae la recompensa, puede utilizarse todavía la mano de quién les invitó. Puesto que no se va a organizar la búsqueda en conjunto, rápidamente se organizan apuestas entre los grupos organizados y sus valedores. Los grupos que se forman son los siguientes:

- Una escuadra con diez hombres de cada una de las guardias.
- Tres monteros del Rey.
- Acompañantes de Guadalmedina.
- Acompañantes de Puñoenrostro (¿los jugadores?).
- Seis cortesanos con afán de aventura.
- Dos grupos de siete lugareños.
- Guardias del marqués de Montesclaros.
- El hijo y los amigos del marqués de Carpio.

Dicho esto, el resto de la comitiva parte (ahora más ligera) hacia El Escorial. A partir de ese momento las cosas deberían quedar en manos por completo de los jugadores. Sin embargo hay que tener algunas cosas en cuenta:

- No están vestidos para ir por el monte. Recordemos que iban de Corte. Lo normal es

que fueran con sus camisas limpias, sus zapatos y sus calzas. Podrán comprar cosas más adecuadas por el doble de su coste habitual. Si se retrasan mucho cogerán las últimas y peores prendas. Botas que causan juanetes, capas raídas y jubones apolillados.

- No tienen armas de fuego. El Rey cederá un arcabuz de mecha y dos pistolas, más pólvora y 20 balines, para cada grupo.
- No tienen monturas. Ni las tendrán. Nadie alquilará ni venderá ninguna bestia de monta a las gentes del Rey. El Rey no parece querer ceder las de sus hombres.
- No tienen víveres y si van a ir de excursión los necesitarán. Por el triple de lo acostumbrado, tienen una muy buena comida serrana para empacar y llevar.
- No conocen el entorno. En teoría es fácil seguir un camino, pero después ¿qué hacer?. Necesitan un guía y su aventura nocturna no les pondrá las cosas nada fáciles. De entrada, nadie se ofrecerá y si preguntan por ello, tras varias negativas encontrarán un pastor de ovejas que les pedirá la nada desdeñable cifra de cien reales. En mano y en el momento. Si aún así, los jugadores aceptan, perderán el primero de los dos días que tienen dando vueltas inútiles por el campo, gracias a la guía de un pastor desganado.

Pueden entrevistar al criado que ha sido dejado en la fonda con cuidados médicos y una pequeña guardia para vigilar que no se haga daño. Su nombre es Jaime, tiene veinticinco años, está bastante asustado y esto es lo que les contará (esto y no otra cosa pues ya lo habrá contado unas cuantas veces y se lo tiene bastante aprendido; responderá con vaguedades e inexactitudes a otras preguntas):

“Venimos en viaje desde los dominios de mi señor, allá por Roa. Éramos bastantes, en un coche de cuatro caballos con una guardia a caballo. A parte de mi señor el conde, viajaba con él su secretario Ángel Quijada y su señora Doña Elvira. Mi señor está viudo y ninguno de sus hijos quiso acompañarle. Como sirvientes estábamos Cecilia, Guillermo, don Aljimiro y yo mismo. Además cuatro de sus guardias le acompañaban a caballo: Alejandro, Benedicto, Pablo y Tomás, sus apellidos no los recuerdo, discúlpenme vuestras mercedes. Además conducían el carruaje mi primo Sebastián y su hijo Adolfo. Así fuimos hasta hace cuatro días donde recogimos a los caballeros Tristán, Muñoz, el anciano don Martín Galarza y su hijo don Antonio

Galarza. Todo iba perfectamente bien hasta que ayer a última hora de la tarde, con los faroles encendidos y bajando las rampas del puerto, los caballos se pararon de pronto ante un árbol caído. Me bajé del pescante con mi primo Sebastián que llevaba uno de los faroles para ver si se podía hacer algo con respecto al árbol. En ese momento, una voz me heló la sangre: “Tengan a bien vuestras mercedes de no plantear problema y rendir sus armas”. Sonó en el lado alto del camino y quiso la suerte que mi primo apagara con cautela el farol con lo que al encontrarnos entre las ramas del árbol caído, no fuimos blanco fácil, porque al oír tan gallardas palabras los guardias desenfundaron sus pistolas de monta y se acercaron al origen de las voces, entre las jaras. “No se busquen más problemas de los que ya tienen” volvió a repetir la voz. Vi algunas mechas encendidas en la oscuridad y los guardias también debieron verlas, puesto que prepararon los perrillos a la vez que levantaban las armas hacia la oscuridad; pero no fueron lo suficientemente rápidos y tras un estruendo de luz y sonido, en el que llegué a distinguir al menos seis siluetas emboscadas, los señores Alejandro, Benedicto, Pablo y Tomás cayeron al suelo entre gritos y peticiones de confesión. Sólo Benedicto, desde el suelo llegó a disparar su pistola, alcanzando a uno de ellos, que también gritó. El pobre Benedicto no pudo disfrutar de su acierto, pues otro disparo más cayó sobre él y no dijo nada más. Viendo que mi vida valía menos de lo que se paga por beber de un río, me arrojé al lado contrario del camino y un disparo me alcanzó en la oreja izquierda. Aún así llegué a la ladera y me lancé por ella. Disculpenme vuestras mercedes si no les puedo contar más, puesto que entre mis botes y rebotes con la maleza, el pitido constante de mi oído y el miedo que tenía, no alcancé a saber si la contienda terminó ahí o no. Por fin, después de rodar durante un par de minutos me frené en unas zarzas. Salir de allí y encontrar el camino con las primeras luces del día, fueron el resto de mis andanzas, si vuesas mercedes me entienden. Ruego porque no le haya pasado nada a sus señorías por culpa mía, pero en aquel momento, lo más importante para mí era salvar el pellejo. Puede que sea un cobarde, pero soy un cobarde vivo y además, no portaba ningún arma con la que enfrentarme a ellos.”

La Historia Real

El Conde de Peñafiel a nadie interesa en esta historia. Sólo la mala suerte es la responsable de que haya sido atacado. El verdadero objetivo de todo esto es el anciano Martín Galarza y de pasada, su hijo, Antonio Galarza. Este hombre era un alcalde de la Villa y Corte hasta que su avanzada edad y los ingresos acumulados le permitieron un dulce retiro en su Segovia natal. Su mayor logro lo alcanzó bastante joven, en 1595, cuando Felipe II le encomendó la tarea de proveer de tierras, pastos y dominio al recién creado Monasterio de El Escorial.

Entre Guadarrama y El Escorial había tres lugares que son necesarios para el entendimiento de toda la historia. Los pueblos de Monesterio y El Campillo con 160 vecinos pagadores y El Valle de Cuelgamuros, bosque y pasto de aprovechamiento comunal para los vecinos de Guadarrama. Durante casi cuatro siglos, habían surgido pleitos continuos sobre la titularidad del lugar, puesto que los habitantes de los citados pueblos, usurpaban frecuentemente el lugar para explotarlo ellos mismos.

Galarza llegó y engañó al Concejo de Guadarrama diciendo que sólo podía solucionar el tema si se hacía de la siguiente manera: Guadarrama cedía los derechos de Cuelgamuros al Rey y este (Galarza en su nombre), se lo devolvía con garantías de usufructo. Además, el Real de Manzanares renunciaba a reclama sobre los pueblos de Monasterio y El Campillo. Guadarrama aceptó y cuando Galarza lo tuvo, su siguiente maniobra fue comprar estos pueblos al marqués de Maqueda (antes los había tasado en secreto); entonces y ayudado por una cuadrilla de obreros, notarios y pagadores reales fue comprando y aparcando (derribando casas y cultivos), todas y cada una de las propiedades, amenazando que si las tierras eran del Rey y no le eran vendidas, él podría tomarlas a la fuerza. Tuvo también el “gesto” de trasladar inmediatamente a las personas y sus pertenencias al lugar limítrofe que ellos eligieran. Muchas de aquellas 160 familias acabaron en Guadarrama.

Pero ni estas familias ni Guadarrama (que había perdido un gran terreno; actualmente ubicación del Valle de los Caídos) olvidaron lo sucedido. Años y años estuvieron esperando una ocasión propicia y al conocer por aviso de la Corona que deberían acoger a Galarza y a su hijo, que vendrían por el puerto, se pusieron a trabajar en la venganza.

Volviendo al momento presente, cabe decir que Guadarrama es bastante grande y lo lógico es que buscaran fuera del pueblo y sobre todo a partir del lugar donde se produjera la emboscada. Pero si alguno de los jugadores quisiera ir por allí en algún momento, es importante relatar lo que sucede en la iglesia y en el molino.

En la iglesia hay cuatro personas: el párroco don Gabriel, un monaguillo de nombre Carlos, la ama de llaves del párroco, doña Teresa, y un hombre malherido. Su nombre es Joaquín García y es el asaltante herido por el guardia Benedicto. Si alguno de los jugadores pregunta por él, el párroco les dirá nada más que el nombre y que se hirió en un accidente de caza, que le están asistiendo allí. No tiene por qué parecer verídico. Si le presionan él dirá que se debe al secreto de confesión y a su iglesia, que es el pueblo. A las malas, dirá que se ha acogido a antana y que la justicia real allí no vale nada. La segunda noche, el párroco partirá sin luces y con el monaguillo de guía, sosteniendo al moribundo. Su destino es el molino. Don Gabriel pertenece al clero secolar, no al secular; las ordenes de los de arriba y las amenazas se le dan un ardite. Según su doctrina, él recibe las ordenes directamente de Dios y mientras no le dé ninguna, entenderá que trabaja por el bien de su comunidad.

En el molino están presos los Galarza. El molino está cerrado y sus trabajadores montan guardia en su única entrada; combatirán a muerte si es necesario y en último caso trasladarán a los Galarza o los darán muerte en caso de no tener salida. Diez de ellos están fuera. Otros veinte, cinco de ellos veteranos de Flandes, esperan dentro hasta el momento de la venganza.

Si los jugadores inician la subida al puerto en busca de huellas o pistas, tendrán un largo camino, de unas tres horas hasta llegar al lugar del encuentro. Sabrán que han llegado porque allí, sobre una roca, un hombre les espera con un arcabuz con la mecha encendida y dos pistolas con el perrillo preparado. No quiere combatir, se llama Fernando Ruiz y habla con ellos desde una distancia segura. Les ha oído pedir ayuda en el pueblo (o sabe que la necesitan si es que no la han pedido) y él está dispuesto a prestársela. Su precio es una parte igual a la del resto si consiguen triunfar en su cometido. Su oferta es la de hacer de guía y se niega a combatir o a entrar en el pueblo con ellos.

Fernando Ruiz es un cazador de El Espinar, al otro lado del puerto de Tablada. Conoce casi todos los caminos de las dos laderas de las montañas y conoce la historia de Galarza (que comentará si es

presionado y poco a poco cuando oiga el nombre de Galarza, si lo oye). Sin embargo, el sonante es el sonante. Si puede conseguirlo y no disgustar a las gentes de Guadarrama (lo que sería muy peligroso para él), lo hará. No le importan nada ni el conde de Peñafiel, ni los Galarza. Lo hace según él, por cierta y tonta querencia que tiene con la Corona. Tiene además de las citadas armas, una espada y una daga. Cuando traben conversación con él se enterarán de que era batidor en los Tercios y que es probable que algún día vuelva para allí, tal y como están las cosas por su tierra. Lleva un galgo con él, de nombre “Fiel”. Es un buen rastreador y es bastante cariñoso; nada agresivo, salvo con los conejos, claro.

El Postre

En el lugar del asalto se ven aún manchas de sangre tapadas por arena movida; el pino derribado a hachazos en el lado izquierdo (hacia abajo) del camino; unas cuentas de un collar de mujer y unas huellas de carro y caballos que suben hacia arriba. Poco más tarde se adentran hacia la ladera por una pista forestal. Todo esto debería llevarles algo de tiempo y las consabidas tiradas de *Rastrear* y *Espíritu*. Si los jugadores no pueden, el cazador lo hará, pero tardará más tiempo que si lo hicieran ellos.

[Todo el tiempo de viaje debe modificarse en función de si los jugadores han perdido el primer día por otra parte o no; se trata de que consigan llegar al final de todo en el momento adecuado, es decir, horas antes del regreso del Rey a la Villa de Guadarrama; si acaso, en vez de premiar su lógica y buen hacer con mayor premura en el tiempo de partida, podría hacerse a la hora de repartir experiencia].

Tras horas de conversación en voz baja y de paseo por la montaña, el cazador advierte a los jugadores que están volviendo de alguna manera hacia las cercanías del pueblo y que van a dejar de lado la Dehesa de Arriba porque está al descubierto. Dice que si no han dejado el camino, pueden tomarlo más adelante de nuevo, cuando se vuelva a internar en el bosque. Para formar un paisaje, cabe decir que el bosque está plagado de pinos, jaras y zarzales. Se ven algunos acebos y especies de matorral bajo, típicas de la zona. El suelo está repleto de cubierta vegetal y las huellas son bastante

claras. Una tirada de Espíritu difícil les permitirá ver caza menor, como conejos, avutardas y perdices. Otra de Espíritu muy difícil hará que divisen algún corzo, rebeco o incluso un jabalí estático que les mire fijamente mientras pasan (no provocar a un cerdo de trescientos kilos con cuerno y una piel como el acero siempre es buena idea).

Efectivamente cuando vuelven a encontrar el camino en la linde del pinar, las huellas vuelven a estar ahí. Una hora más les llevará otra vez hasta la linde del pinar. Frente a ellos se encontrará la Dehesa del Pinar, según palabras de Joaquín Ruiz, cruzada por el arroyo de la Jarosa y flanqueada en tres quintas partes por el pinar de La Jarosa. Casi en el centro, se encuentra una pequeña edificación de una planta. Chopos, plátanos y almendros pueblan a salpicones los alrededores; ideales para ocultar pequeños grupos de hombres, según el cazador. El camino que habían estado siguiendo da allí una curva y regresa hacia el pueblo desde ese punto.

El lugar es la capilla de La Virgen de La Jarosa, patrona de Guadarrama y suele ser refugio para cazadores y pastores en invierno. Añade que él no se acerca a cielo descubierto ni maniatado. Según el cazador, las opciones son dos: ir a campo abierto durante dos kilómetros hasta la capilla o rodear por el pinar y cruzar sólo quinientos metros y el arroyo desde el lado opuesto. Una tirada de Espíritu difícil (un par de ellas en todo el tiempo que estén en la zona) descubrirá un reflejo metálico en la ladera opuesta a cierta altitud. Si deciden ir de frente llegarán a la capilla sin problemas.

Si deciden ladear por el pinar por evitar terreno al descubierto o por acercarse a investigar el brillo, tardarán dos horas en hacerlo y cuando lleguen, estimarán que están demasiado bajos como para que el brillo estuviera por allí. Para subir por la ladera hay que trepar y se necesitan dos tiradas exitosas para oler las mechas y ver el caño de un arcabuz asomando al lado de un tronco grueso de pino. Otra tirada de *Trepar* es necesaria y además, una de *Sigilo*. Si no son descubiertos tomarán desprevenidos a seis hombres, cuatro con arcabuz, pistola y dos con roperas desenvainadas. Tras ellos, a unos treinta metros, ocho caballos están atados en los árboles que sólo se ven una vez que llegas a la altura de los seis hombres. Si los jugadores ven a los caballos, los seis hombres les atacarán. Son soldados viejos y saben combatir.

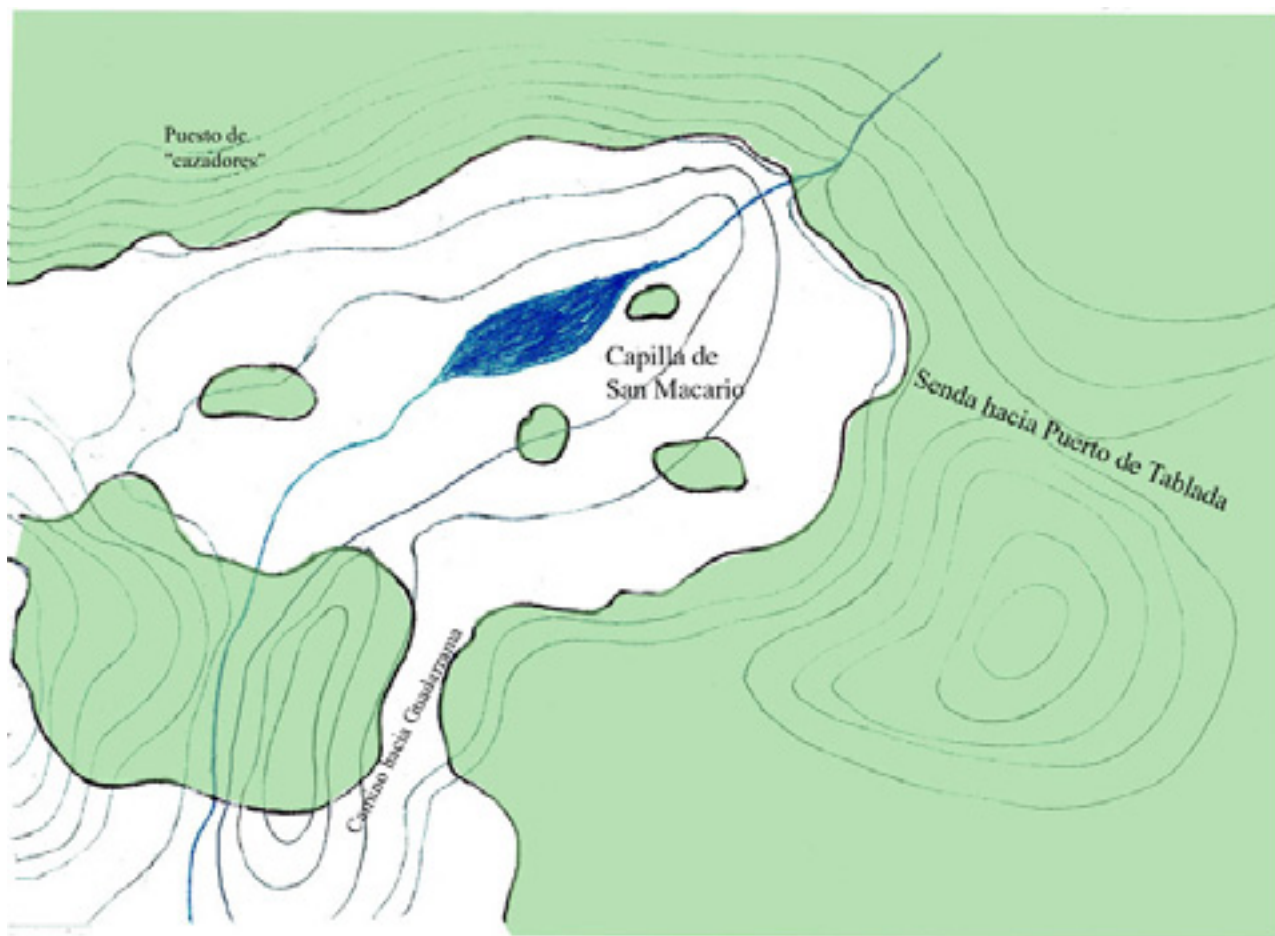
Si los seis hombres les descubren antes de que lleguen a su altura, les avisarán de que “somos cazadores y nos estáis espantando una presa. Os

rogamos volváis por dónde habéis venido y no hagáis tanto ruido; puede que vuestras presas estén más abajo, en la capilla”. Si los jugadores intentan subir, los hombres darán un segundo aviso y después entablarán un combate desigual en el cual ellos están en posición elevada y dispararán con más armas de fuego que los jugadores. Cuesta un turno de *Trepar* (con su tirada) el llegar a ellos, donde serán recibidos por los espaderos, que les llevarán un turno. La idea es convencer a los jugadores de que es mala idea entablar el combate con esas reglas (una tirada de *Táctica* podría ayudar); si aún así los jugadores quieren combatir allá ellos. Joaquín Ruiz no se dejará ver en ningún momento.

Si se van con el rabo entre las piernas hasta la capilla, encontrarán que el portón está asegurado con listones de madera y bloqueado. Desde dentro se oyen voces de auxilio y tras un par de minutos quitando maderos y listones, podrán entrar y descubrir a toda la comitiva. Allí se encuentran el conde de Peñafiel y sus acompañantes, incluidos tres de los cuatro guardias, que están heridos de bala, pero atendidos de sus heridas. No les han dejado armas, pero sí comida y bebida. Les han robado sus pertenencias y quitado los caballos. El carro se encuentra en un círculo de árboles cercano, disimulado con maleza y junto al carruaje, la tumba de Benedicto Sopelano, guardia del conde. Por supuesto, los Galarza no están.

El resto de grupos de búsqueda no han llegado muy lejos. Los grupos locales ni siquiera empezaron la búsqueda y se apuntaron por si había sonante de entrada. Los monteros cruzaron el puerto de Tablada hacia El Espinar, donde no consiguieron nada útil, pues nada útil había. Los cortesanos se divirtieron mucho las primeras horas; pero tras cansársele los pies decidieron ir a buscar a al fonda, donde no fueron mal recibidos. Los guardias del Rey... pues eso, son guardias. No pusieron mucho ímpetu. De hecho fueron los últimos obligados. El hijo del marqués de Carpio y sus amigos tardaron casi un día entero para poder salir de un pequeño valle al que ninguno recuerda como demonios accedieron. El resto pasó un par de agradables días en el campo, aunque se perdiera las estrellas de El Escorial. Queda claro que es por la intervención del cazador Joaquín Ruiz por lo que los jugadores puedan haber conseguido encontrar al conde.

Por cierto que no estaría de más que el conde les invitara a sus tierras a pasar una temporada; o les hiciera algún pequeño favor en la corte o algo así.



La Sobremesa

Volver a por los supuestos cazadores les servirá para cansarse aún más. Estos han cambiado de ubicación y a caballo, con lo cual les es imposible alcanzarles, según Joaquín Ruiz.

El conde está iracundo, aunque agradecido en el fondo. Por lo visto ya le habían explicado que con él no iba el asunto. Insiste en volver a la Villa de Guadarrama y jura castigar a los culpables de todo.

Joaquín Ruiz pedirá su paga antes de llegar al pueblo, para llegar a otra hora y por otro lugar al que ellos lleguen. De sufrir engaño requerirá el honor de los demás y se batirá por el suyo propio.

Preguntar al padre Gabriel por la casualidad de que el lugar para esconder a los cautivos fuera la capilla de La Jarosa, responsabilidad suya, sólo servirá para que el padre Gabriel les diga que él sólo va allí un par de veces antes de la Virgen, el 15 de agosto. También dice que el resto del año suele ser refugio abierto para pastores y cazadores (confirmando la versión de Joaquín Ruiz), que todo

el mundo lo sabe y que nunca le han robado nada allí.

El Rey llegará al anochecer y dará carpetazo al asunto. No conocía a Galarza y a su hijo y es incapaz de recordar quién le aconsejó en la corte que les invitara. Le cuentan que Galarza era impopular en las cercanías y eso le basta para echar tierra sobre el asunto, que se premie a quienes encontraron al conde y que el pueblo llano quede saciado con su venganza.

A la mañana siguiente, en el cartel de bienvenida a Guadarrama, los monteros encuentran los cuerpos de los Galarza. Están húmedos y desnudos; cada uno de ellos tiene infinidad de cortes. La caravana se detiene y cuando se reanuda la marcha, con los cuerpos debidamente metidos en el equipaje, se empieza a correr el rumor de que cada uno de ellos tenía 160 cortes, ninguno de ellos mortal, pero que a buen seguro, consiguieron entre todos ellos la muerte de sus víctimas. Nada se dice de la opinión del Rey al respecto, pero será tema de mentidero incluso en la Villa y Corte.

Notas acerca de la Aventura

Las tiradas, dificultades, características de los PNJs y cosas parecidas, quedan a juicio del Narrador. Cada grupo de jugadores tiene un nivel como jugadores y otro como personajes. Cada Narrador debería adaptar la aventura para que no fuera demasiado sencilla en caso de entablar combate. Visto está que no es necesario desenvainar la toledana para nada; pero en caso de hacerlo debe

quedar claro que esa no era la mejor opción. En mi opinión si se consigue rescatar a los Galarza, será fruto de un gran sacrificio, quién sabe si con muertos inclusive por parte de los PJs.

En cuanto a la linealidad de la partida, sólo he intentado dar una historia y una pauta a seguir. Es responsabilidad de cada narrador el dar o no dar opciones más variadas a su grupo de jugadores.

La Entretenida

Por Antonio Polo

Esta pequeña aventura, basada libremente en la comedia *La Entretenida* de Miguel de Cervantes, a la que pertenecen todas las citas que adornan el texto, está pensada para un grupo poco numeroso de PJs (de 2 a 4 como mucho). No es necesario que tengan altos niveles en habilidades de armas, ya que se trata de una aventura clásica de capa y espada, lo que significa enredos, amores y honra, y aunque puede llegar el caso en que haya que desabrigar las toledanas, quizás sea más importante el ingenio y la sutileza. Además de corta, la aventura puede llegar a hacerse muy lineal, así que recomendamos al Narrador que tenga manga ancha con los jugadores y les permita representar libremente sus personajes, que es, en resumen, de lo que se trata.

La acción transcurre en Madrid, a cuyas calles se hace referencia, pero nada impide trasladarla a cualquier otra ciudad de España.

El Alto Galán y el Bajo Villano

*“Las flores en el campo están
sujetas a cualquier mano:
a las del bajo villano
y a las del alto galán.”*

La acción comienza en las primeras horas de una fría madrugada madrileña, cuando los PJs se dirigen a sus viviendas. La razón exacta por la que se encuentra a horas tan desapacibles en plena calle la tendrá que decidir el Narrador o los propios jugadores: quizás vuelvan de algún trabajo o de

correrse una juerga, quizás trabajan como corchetes, quizás “trabajan” de noche, etc.

Sea como sea, el silencio y la quietud de la noche pronto se ven interrumpidos por el grito de un hombre, que pide clemencia y socorro invocando a todos los santos del cielo y a los que estén por llegar, aunque a pocos santos llega la lista, que igual que surgió el grito desaparece tras oírse una sonora bofetada que parece retumbar en todo Madrid. Probablemente, los PJs acudan, con mayor o menor diligencia, al lugar de donde proceden los gritos (si no es así, ya sabes: sacas el parchís, pones un DVD o te vas al cine), una estrecha y oscura calle, llamada de la Esgrima¹, donde cuatro tipos pertrechados a lo valentón acorralan contra la pared a un hombrecillo que viste a lo peregrino (sayal de paño tosco con manteo y gran escapulario al cuello, sombrero de paja y alpargatas). En las manos lleva un bordón (bastón de madera de los caminantes y peregrinos), que poca arma parece contra las espadas cortas y los cuchillos que los valentones llevan en las manos y con los que amenazan e intimidan al hombrecillo mientras le piden que “vaya soltando vucé los charneles, o como que hay Dux, esta sorna estira huercé las corvas” (lo que viene a decir, si los jugadores no lo han captado o han fallado una tirada de *Habla de Germanía*, que vaya soltando el dinero o le dejan tieso allí mismo).

Lo más probable es que los personajes decidan asistir al pobre peregrino desvalido (¿os he dicho ya

¹ Llamada así por una sala de armas que en ella existe, conocida por acudir el propio Lope de Vega. Quizás pueda tratarse de la sala de esgrima de don Atanasio de Ayala (pág. 38 de *Maestros de Esgrima*).

lo del parchís, el DVD y el cine?), y para hacerlo se puede recurrir al viejo, pero siempre efectivo, ataque por sorpresa, o acercarse lentamente tratando de intimidar a los valentones (sobre todo si los personajes van bien pertrechados o afirman venir en nombre de la justicia real). Sea como sea, los valentones tratarán primero de convencer a los personajes de que se marchen (*“Será mejor que no nos alboroten el aula; enseñennos vustedes las herraduras si no quieren tañer campanas junto al peregrino”*), pero llegado el momento, tampoco dudarán en usar sus armas. Así que lo más probable es que esa noche, en el callejón de la Esgrima, caigan estocadas como si lloviera.

Los valentones no son precisamente idiotas y no van a dejarse matar por los cuatro reales que pueda llevar el peregrino encima, así que si el combate se les da mal (y por ir mal queremos decir que uno o dos de ellos caigan gravemente heridos o muertos en los primeros asaltos), tomarán sin pensárselo dos veces las calzas de Villadiego. Durante todo el combate, el peregrino observará a los personajes, casi como si los evaluara; puede incluso, si las cosas les van mal dadas a algún PJ, llegar a intervenir, largando bordonazos contra algún valentón sin problema alguno.

Una vez terminada la riña, el peregrino se deshara en agradecimientos, arrojándose a los pies de los personajes y tratando de besarles los zapatos (no se extrañen, que no era un compartimiento raro en la época, aunque lo educado, previa tirada de *Etiqueta* o similar, sería que los personajes lo levantarán y no le dieran tanta importancia al asunto). Una vez tranquilizado se presentará como Silvestre de Almendárez, mercader de vocación y peregrino por obligación, que acaba de entrar en Madrid hace una hora por la puerta de Lavapies y que lleva un buen rato callejeando por la ciudad, completamente perdido pues no es capaz de encontrar la casa que anda buscando. Si los personajes son tan amables de acompañarle hasta allí, Dios les recompensará... y quizás también lo haga su primo, dueño de la casa.

Según las señas del peregrino, la casa se encuentra en la calle Huertas, cerca de la confluencia con la calle del Beso. Con una tiradita fácil de *Cultura Local (Madrid)*, los personajes la ubicarán fácilmente: es una calle que está a poco menos de 30 minutos de donde se encuentran, colindante al cementerio de la iglesia de San Sebastián, así que si deciden finalmente acompañarlo, Silvestre se lo agradecerá de nuevo y, durante el paseo, les contará la historia de su viaje a Madrid:

“Para agradecerles la merced concedida y para amenizar el paseo hasta nuestro destino, permitanme que les narre mi largo viaje y como la Providencia me ha transformado de próspero mercader en pobre peregrino. Hace muchos años, mi padre emigró a Lima, donde consiguió hacer fortuna rápidamente, pues era hombre de grandes recursos. Allí fue donde yo nací y gracias a mi padre pronto aprendí las letras y los números necesarios para manejar el negocio familiar, para convertirme a su muerte en su natural sucesor. Pero mi padre nunca olvidó al hermano que dejó en Madrid y al enterarse, hace ya una década, que había fallecido, escribió pronto a su sobrino y ambos acordaron mi matrimonio con mi prima Marcela, de la que cuentan que es tan bella como honesta, y nada más hay, creo yo, que se le pueda pedir a una esposa. De esta forma, la fortuna familiar quedaría en casa y el apellido Almendárez no se perdería.

Llegado ya el momento de la boda con mi prima, hace un mes embarqué para España, cargado el navío con grandes regalos en oro, plata, perlas, esmeraldas, anís y cochinilla, aunque parece que la Providencia divina no lo quería así, ya que llegada la embarcación al golfo de Cádiz nos sorprendió una tormenta que, tras zarandear el barco durante una hora, se lo llevó a pique. Como pude, y sacando fuerzas de flaqueza, me agarré entre el oleaje a un madero y prometí a Nuestro Señor Jesucristo que si salvaba mi vida, peregrinaría a Roma para agradecer la merced concedida. No recuerdo nada más hasta que desperté en una playa gaditana, donde fui recogido por una humilde familia de pescadores.

Así que, perdida toda mi fortuna y tal y como prometí, comencé mi peregrinación a Roma, viviendo de la limosna y orando ante las más celebradas imágenes que puede uno encontrar en el camino desde Cádiz a Madrid, donde continuaré mi viaje hacia la ciudad santa, no sin antes pasar a conocer a mi prima Marcela y a su hermano don Antonio, contarles mi triste historia y pedirles paciencia hasta mi regreso de Roma.”

Terminada la historia, los personajes y el peregrino llegan finalmente a la puerta de la casa de la calle Huertas, una humilde casona de dos plantas con un desgastado escudo nobiliario en el dintel de la entrada. Parece morada de hidalgos o caballeros, no muy lujosa pero bien conservada.

Por cierto, si algún personaje, tras escuchar la historia de Silvestre, desea hacer una tirada de *Detectar Mentiras* y tiene éxito, recomendamos al Narrador que mienta cual bellaco. No se trata más que de una sarta de mentiras, pero es mejor que los personajes no sepan nada todavía o la aventura acabaría mucho antes de comenzar.

Las Prendas de Honor

*“Sabed, señora, una cosa:
que, entre las prendas de honor,
es tenida por mejor
la honesta que la hermosa.”*

Los personajes acompañados del peregrino llegarán muy de madrugada a casa de la familia Almendárez, y una vez allí, Silvestre llamará fuertemente al portón. No mucho después abrirán la puerta una pareja de criados con el sueño en los ojos y la inquietud pintada en el rostro, que los únicos que acostumbran a molestar a tales horas a la gente de bien suelen ser los portadores de malas nuevas. Claro que la inquietud no les durará mucho, que al ver tras la puerta a un hombrecillo vestido de peregrino acompañado por los personajes (que, admitámoslo, rara vez suelen ser el colmo de la elegancia), les preguntarán de muy malos modos que que vienen a hacer a estas horas a una casa de bien. Silvestre sonríe y les ordena que le dejen paso franco a él y a sus acompañantes y que vayan despertando al señor de la casa. Los dos lacayos se miran incrédulos, agarran sendos garrotes que tienen a mano detrás de la puerta y le preguntan, en tono irónico, a quien deben anunciar, si al valido del rey o al nuncio de su Santidad.

Probablemente, los personajes estén ya echando mano a sus armas y preparándose a combatir de nuevo, pero el peregrino, sin amilanarse ni perder la compostura, les pide que anuncien a “Don Silvestre de Almendárez, primo hermano de don Antonio de Almendárez, señor de la casa, y prometido de su hermana doña Marcela de Almendárez, y a fe mía que os trincharía como a pavos si dispusiera todavía

de mi espada y estas ropas que llevo me lo permitieran...”

Mano de santo. Los criados abren los ojos sorprendidos, musitan una disculpa, sueltan los garrotes, abren de par en par las puertas y los hacen pasar al salón de la casa mientras corren a avisar al señor de la casa y a su hermana. En pocos minutos ven entrar en la sala a un hidalgo recio y ancho de hombros seguido de una hermosa joven. Ambos visten todavía ropa de cama, aunque se abrigan con buenos mantos.

Llega la hora de las presentaciones. El peregrino abraza a su primo y besa la mano de su prometida tras presentarse educadamente y, a continuación, hacen ellos lo mismo, presentándose como Antonio de Almendárez y su hermana Marcela. Los dos están bastante desconcertados, ya que Muñoz, el criado que mandaron a Sevilla para esperarle, llegó hace unos días con la noticia del naufragio y los creía ahogado en la bahía de Cádiz. Silvestre se hace cargo y les cuenta a sus primos la misma historia que a los personajes: el naufragio, la promesa hecha, como despertó en la playa gaditana, la peregrinación y su entrada en Madrid, cuando fue asaltado por cuatro malhechores “que a saber, primo mío, que hubieran hecho con mi persona si estos cuatro ángeles que Dios ha querido enviarme esta noche no me llegan a salvar”... Llega pues el momento de presentar a los personajes.

Don Antonio, todavía maravillado por lo ocurrido, agradece personalmente a los PJs su intervención y les pregunta como puede pagarles lo que han hecho por su primo. Nada impide que los personajes pidan, más o menos veladamente, algo de dinero (nunca más de 40 reales por cabeza, no se vayan a propasar), sobre todo si se ve a la legua que son villanos y las cosas no le van últimamente demasiado bien, ya que si no es así, la educación y las buenas maneras de un caballero (o sea, una tirada de *Etiqueta*) le exigen rechazar cualquier tipo de agradecimiento en metálico (“Por Dios, guarde eso vuesa merced, que uno es caballero y estas cosas van de oficio”). Se acepte o no el dinero, todos los personajes ganarán la ventaja *Favor*, ya que don Antonio afirmará estar en deuda con ellos y “como hombre cabal que soy, yo pago todas mis deudas”.

A continuación, se ordena a los criados y a las doncellas que preparen una buena cena, que arreglen el cuarto de invitados y que proporcionen a don Salvador ropas buenas y limpias, al menos mientras viva en su casa. Los personajes también estarán invitados a la cena, si así lo desean, aunque se disculpará por no disponer de más habitaciones

libres, que con gusto los hubiera alojado a todos ellos.

Llegado este momento, y mientras los criados van preparando las viandas y los cubiertos, los personajes que saquen una tirada de Espíritu a difícil podrán advertir cierta mirada de complicidad entre el peregrino y uno de los criados que responde al nombre de Muñoz, una mirada de reconocimiento tal vez. Pero poco podrán desentrañar, que Salvador sube a cambiarse y el criado lo acompaña para alojarlo en su habitación. Al mismo tiempo, si alguno de los personajes tiene la ventaja *Intuitivo* (o saca una tirada de Espíritu muy difícil) percibirá un ligero cambio de humor de don Antonio, ya que al entrar mostraba un aspecto abatido y ahora está exultante de felicidad, lo que no es para menos ya que, aunque los PJs no lo sepan, la llegada de su primo indiano, al que hasta hace pocas horas creía muerto, puede reportarle grandes beneficios, que desde que muriera el padre, la fortuna familiar se ha visto ligeramente mermada y cada vez va a menos, y Salvador puede remediar en gran medida sus problemas. O al menos, eso piensa...

Por cierto, antes de pasar a otra escena, el PJ que tenga mayor Aspecto Físico (o al azar si hay varios, aunque recomendamos que el personaje sea al menos hidalgo, por lo que luego se verá) puede llegar a advertir también (en este caso con una tirada normal de Espíritu) que una de las doncellas, bastante hermosa, parece mirarlo con muy buenos ojos...

Una Cena Tardía

*“Así es; y pues vos, primo,
con honra y vida venís,
mal haréis si mal sentís
del mal que por bien yo estimo.”*

Aunque la despena de don Antonio ya no es lo que era, sigue estando todavía lo bastante surtida para regalarles bien los paladares hasta a los personajes más sibaritas: un aperitivo de quebrantos y salpicón de vaca, un primer plato con un buen caldo de gallina caliente y de segundo una capirotada que para sí quisiera más de uno y más de dos grandes señores. De postre, y ya con la barriga bien surtida, se sirven confites, mostachones y unas cerezas. Todo ello regado como Dios manda: vino tinto de Membrilla o blanco de La Sagra.

Durante toda la cena, el ambiente en casa de don Antonio será relajado y distendido: Silvestre cuenta sus batallitas americanas y la narración pormenorizada del viaje en barco, don Antonio pondera las virtudes de su tío americano, al que conoció de niño pero que dejó en él una huella profunda (o eso dice él), Marcela sonriendo amablemente a las galanterías y piropos que Silvestre deja caer delicadamente durante la conversación y los personajes contando sus mil y una aventuras por esos mundos de Dios (vamos, si quieren contar alguna claro...).

Pero ya sabemos que antes que a un cojo se pilla a un mentiroso, y los personajes pueden comenzar a sospechar de la veracidad de la historia de Silvestre, siempre y cuando sepan de lo que está hablando éste. Por tanto, si alguno de los PJs ha estado en América (o tiene alguna profunda relación americana, como ser hijo de indiano o de indio, por ejemplo) puede hacer una tirada de Ingenio para advertir algunos equívocos en la historia del peregrino (giros lingüísticos inusuales, errores históricos, localizaciones inexactas, cosas así...), o si tiene al menos un nivel de *Marinería* o *Navegación* de 10, puede hacer una tirada por una de estas dos habilidades para detectar ligeros errores en la descripción del viaje y del naufragio. Si ninguno de los PJs se da cuenta de nada, no pasa nada, que más tarde llegará el momento de las sorpresas; y si alguno se da cuenta y se lo deja caer a Silvestre, él pedirá disculpas si el relato no es todo lo fidedigno que uno puede esperar, que ya le dijo un físico gaditano que era normal que tras sobrevivir a tan doloroso trace la memoria quedara ligeramente dañada y que con el tiempo podría recordar vívidamente su vida anterior.

Por cierto, durante la conversación, Marcela, como se ha dicho, se comportará como una perfecta anfitriona: digna, serena y, sobre todo, callada, sonriendo discretamente con los relatos y las aventuras de Silvestre y los personajes, pero al igual que ocurrirá con su hermano Antonio, ella se guarda para sí sus pensamientos, que no son otros que la repulsión que Silvestre le causa. Algo le dice que oculta algo y aunque es un tipo simpático, parece buena persona y no es lo que se dice repulsivo, sino muy al contrario, se estremece cada vez que él la piropea o le besa la mano, aunque sabe esconder muy bien sus sentimientos, ya que conoce la situación en la que viven ambos hermanos y lo beneficioso que resultaría para ambos su matrimonio con su primo. Naturalmente, un personaje intuitivo (lo mismo que antes: ventaja de *Intuitivo* o tirada

muy difícil de Espíritu) podría sospechar algo viendo el rostro de Marcela, aunque poco más que una cierta inquietud en sus ojos cuando mira al peregrino.

Terminada la cena, don Silvestre se retira a sus aposentos, volviendo a agradecer a los personajes su actuación en la calle de la Esgrima, y don Antonio los despide pidiéndoles encarecidamente que se pasen al día siguiente por su casa a eso de las seis de la tarde, que ha decidido junto a su hermana celebrar la feliz noticia de la “resurrección” de su primo con una pequeña fiesta, en la que habrá baile, cante y buena comida, y a la que están invitados.

Por cierto, antes de que los personajes abandonen la casona, la doncella de la que hablamos antes, la que le ponía ojitos tiernos a uno de los PJs y que se llama, por cierto, Cristina, se acercará como la que no quiere la cosa a este personaje (quizás para alargarle un arma, una capa o similar) y le susurrará al oído descaradas promesas de abrazos y besos si vuelve al día siguiente. Nada más dirá, retirándose antes de que el personaje pueda reaccionar, aunque si este saca una tirada de Espíritu verá que la escena no ha pasado totalmente desapercibida, ya que uno de los criados (precisamente aquel que tanto parecía conocer don Silvestre, el tal Muñoz, si es que advirtieron antes sus miradas de complicidad), lo mira fijamente y se retira junto a Cristina.

Sonrisas y Lágrimas

*“Esta verdad sé bien yo,
sin que en probarla porfíe:
ayer lloraba el que hoy ríe,
y hoy llora el que ayer río.”*

Los personajes tienen toda la mañana del día siguiente para descansar y recuperarse de sus posibles heridas antes de acudir a la fiesta en casa de la familia Almendárez, aunque también pueden tratar de obtener más información sobre los hermanos Antonio y Marcela y sobre su primo Silvestre. Para ello, los personajes pueden recurrir a los siempre útiles mentideros, aunque sólo obtendrán información útil en las Losas de Palacio. Allí, tras una tirada de *Etiqueta* para moverse entre tanto pretendiente y buscar a la persona idónea, y otra tirada de *Charlatanería* para sonsacarle a base de bien, sabrán que Pedro Almendárez, padre de Antonio, fue uno de los secretarios del duque de Lerma, valido del anterior rey, Felipe III, y por lo

que se cuenta, no era precisamente de los menos allegados. Pero tras la muerte de Pedro Almendárez, la fortuna de la familia cayó en las manos de su único hijo, don Antonio, que parece que no ha sabido administrarlo bien y aunque no sufren penurias económicas, tampoco se puede decir que naden en la abundancia.

Si los personajes sacaron la tirada de *Charlatanería* por un buen margen (al menos 4 o 5 menos de lo necesario), también conocerán la historia de Andrés Almendárez, el hermano de Pedro y tío de Antonio y Marcela, que viajó hace un par de décadas a América, concretamente a Lima, para tratar de hacer fortuna, y a fe mía que la hizo, que cuentan que tiene posibles y que incluso ha prometido a su hijo Silvestre con su sobrina Marcela para echar de esa manera una mano a la familia de su hermano Pedro.

Saciada la posible sed de conocimientos de los personajes, es hora de ponerse en camino a la fiesta a la que han sido invitados. No estaría nada mal (tirada de *Etiqueta* para “recordarlo”) llevar algún presente en forma de dulces y confites, pero con dulces o sin ellos, en cuanto lleguen a la casona de los Almendárez serán recibidos tan espléndidamente como en la noche anterior e invitados a pasar al salón-estrado de la casa, en la planta de arriba, la sala dedicada a recibir a los amigos íntimos y más allegados de cualquier familia. La habitación ha sido acomodada para la celebración, convertido el estrado en un improvisado escenario, engalanadas las paredes con colgaduras y bellos tapices, preparada una mesa con viandas y golosinas, y contratado un reducido grupo de músicos para amenizar la velada. Allí les esperan ya don Antonio y doña Marcela — que como anfitriones los reciben personalmente en la puerta de la sala—, don Silvestre, que ha trocado sus hábitos de peregrino en un buen traje de brocado y tafetán, y un reducido grupo de parientes y amigos de la familia. Sirviendo los platos sobre bandejas, los criados de la casa (si, la criada Cristina se encuentra allí y no se separará en todo momento del PJ en cuestión, al que susurrará de cuando en cuando dulces proposiciones; el otro, el tal Muñoz, no está en la sala).

Al parecer han sido los personajes los últimos invitados en llegar a la fiesta, ya que al poco de entrar ellos, algunos criados vestidos con disfraces coloristas irrumpirán en fiesta y encaramándose al improvisado escenario comenzarán a realizar algunos bailes festivos en honor de don Silvestre, el homenajeado (véase el apéndice *Las Seguidillas*).

Tras acabar el baile, los músicos hacen callar sus instrumentos y los criados comienzan a representar un pequeño entremés que han estado ensayando todo el día en honor de don Silvestre. Uno de los actores es el criado Muñoz, el que parece conocer don Silvestre y el que mira con tan malos ojos la relación entre Cristina y el personaje ya que, como habrá podido imaginar el Narrador, Muñoz está enamorado de la fregona y aunque no sea correspondido, no quiere que otro la tenga (ya se sabe: síndrome del perro del hortelano...). Así que mientras representa su papel de pícaro desvargonzado, comenzará a improvisar un pequeño y ácido monólogo, bastante malsonante y burlesco, que tiene como diana al personaje que recibe las atenciones de la criada. Creemos que no será necesario decirle al Narrador que es lo que hará exactamente Muñoz, ya que cada personaje es un mundo, pero sea lo que sea, no deberá dejar la menor duda de a quien se refiere el criado. Por ejemplo, si el PJ en cuestión es un soldado, Muñoz podría imitarlo corriendo a refugiarse del peligro en medio de una batalla; si tiene la desventaja *Gordo*, Muñoz lo imitará como si fuera un tonel; si va siempre bien arreglado, Muñoz puede dejar caer alguna referencia a la dudosa masculinidad del PJ, etc.

Ante esta improvisada actuación, el resto de criados se quedarán un tanto desconcertados (una tirada de Ingenio les permitirá percibirlo), mientras que los demás asistentes miran disimuladamente al PJ objeto de la burla, esperando su reacción. Si el PJ no tiene la característica de Honra, en su mano queda el hacer algo o no para remediar la situación, pero si la tiene, dile que o detiene inmediatamente la burla (con todas las consecuencias que eso conlleva, que recordemos que los criados se consideraban “extensiones” de sus señores) o perderá inmediatamente 5 puntos de Honra.

Si, como imaginamos, el PJ se levanta y echa mano de una daga o similar (las ropas tienen que dejar en la entrada, como mandan los buenos modales), Muñoz sacará una cuchilla de matarife que mantenía oculta en la caña de su bota y se lanzará también a por el personaje..., aunque no irá muy lejos, que sus compañeros tratarán de frenarlo, mientras el señor de la casa, don Antonio, intenta interponerse entre su invitado y su criado (si es que no lo han hecho antes los compañeros del personaje). El resto de asistentes comenzarán a levantarse de sus asientos, apoyando unos al personaje, exclamando otros el desatino que supone sacar un arma en casa del anfitrión. Mientras, un par

de criados corren rápidamente a la calle a dar cuenta a la justicia para que acudan rápidamente, que en casa del señor Almendárez va a correr pronto la sangre... Y, fijaté tú, que por una vez la encuentra cerca, nada más llegar a la calle...

Tenemos ya todos los ingredientes para una buena escena de enredo: Muñoz echando espuma por la boca y pidiendo a gritos que lo suelten (“¡Le voy a arrancar la *garrocha* a este *hi de puta horadado* y después le voy a meter este *flamenco* por el *majuelo* a la *zurrapa* de la Cristina!”), se supone que el PJ insultado haciendo tres cuartas de lo mismo, don Antonio y su hermana Marcela tratando de poner paz, la criada Cristina presa de un ataque de histeria, los invitados gritando a favor de uno o de otro, Silvestre a su aire en la mesa, los cuatro corchetes y el alguacil que entran a la sala (“¡Ténganse a la Justicia del Rey! ¡Ténganse que yo lo digo!”), algunos que arremeten contra ellos (“¡Ténganse vuestas mercedes a sus asuntos que nadie les llamó!”), éstos que sacan ya las herramientas de las vainas, los músicos que no saben si tocar una chacona o una zarabanda... Y los personajes haciendo lo que consideren más oportuno.

Deja que la situación se enrede todo lo que consideres oportuno, siempre y cuando no llegue la sangre al río, y en lo mejor de ella, diles a los personajes que acaba de llegar a la habitación un caballero bien vestido, con un lujoso traje, buenas joyas, ropera al cinto, atractivo de rostro y sombrero emplumado, que contempla sorprendido la escena sin atreverse a penetrar en la estancia. Tras él, un tipo que, por su indumentaria, parece su criado, aunque sus ropas tampoco son demasiado malas. Tras un momento de indecisión, el caballero se hace escuchar con un grito entre la algarabía del salón: “¡Señores! ¿Quién de vuestras mercedes es el que responde al nombre de don Silvestre de Almendárez?!”

El peregrino se levanta despacio, con la cabeza muy erguida mientras el resto de asistentes le observa, todos ellos más calmados ahora. “Soy yo, caballero. ¿Quién pregunta por mí?”

El recién llegado desenvaina su ropera lentamente y responde: “Yo soy quien hace las preguntas, ya que yo soy el verdadero don Silvestre de Almendárez, hijo de don Andrés de Almendárez. Y a fe mía, que vos no sois más que un bellaco y un impostor...”

La Verdadera Historia del Peregrino

*“Capigorrista soy tuyo,
y como padezco hambre,
tengo sutil el ingenio,
y en dar consejos soy sacre.”*

Creo que ha llegado el momento adecuado para contar la historia de tan peculiar peregrino, al menos para conocimiento del Narrador que se merece una explicación. Para empezar, el peregrino Silvestre de Almendárez ni es peregrino, ni se llama Silvestre. Su verdadero nombre es Cardenio de Santillana, un pícaro estudiante salmantino que hace unos meses llegó a Sevilla atraído por el oro americano como una mosca a la miel. Durante todo este tiempo ha vivido arrastrándose de taberna en taberna, sobreviviendo a base de trapacerías y sablazos y sin ver más oro que el que adornaba los retablos de las iglesias donde se acogía cuando las cosas le iban mal dadas.

Y estaba ya pensándolo en coger sus cuatro pertenencias y volver a Salamanca, cuando Cardenio conoció en una taberna portuaria de Triana a Muñoz, un criado jovenzuelo y algo pícaro que había venido desde Madrid para esperar la llegada del prometido de su ama, un indiano llamado Silvestre de Almendárez. Por desgracia, parece que el barco del indiano había naufragado en el golfo de Cádiz y tendría que regresar a Madrid para llevarle a su ama las malas noticias. Y como la necesidad es la madre del ingenio, Cardenio sumó dos más dos y le contó su plan a Muñoz: suplantaría al indiano para sacarle de esa forma a la buena señora algunos ducados para sus gastos (y, con suerte, calentarle la cama unas noches), repartiendo las ganancias a medias con Muñoz. El criado, que muere por comprarse un buen traje y medrar en la corte, aceptó la idea y a la mañana siguiente regresaba a la Villa y Corte.

Sólo le faltaba a Cardenio un obstáculo que salvar: ¿cómo podría hacerse pasar él por un rico indiano si no tenía un real que echarse a la boca? Tuvo entonces la feliz idea de hacerse pasar por naufrago salvado por la Providencia divina, y convertido en peregrino para agradecer el favor al Altísimo. De esta forma, si alguien investigaba la veracidad de su historia le dirían que efectivamente el barco se hundió y, al mismo tiempo, Cardenio tendría una excusa para abandonar la casa de la señora de Almendárez al cabo de unos días.

Poco después salió de Sevilla y ya se veía comiendo bien y durmiendo caliente cuando tuvo el

encontronazo con los cuatro valentones nada más llegar a Madrid. Por suerte para él, se presentaron los PJs y tras salvarle la vida lo acompañaron a casa de su “primo”.

Lo que Cardenio no sabe es que las noticias de la muerte de don Silvestre han demostrado no ser todo lo fiables que se podían esperar. Simplemente, el barco del primo de don Antonio se ha demorado más de la cuenta por una tormenta en el golfo de Cádiz y ha llegado con tanto retraso que los marineros trianeros daban por perdido ya el navío. Una vez llegado a Sevilla, y al ver que sus primos no han enviado a nadie a recogerle, don Silvestre ha salido para Madrid y al llegar allí ha preguntado por la casona de la familia y se ha enterado sin querer de la llegada de otro primo venido de las Américas y que tiene, casualmente, su mismo nombre. Y claro, no le ha sentado nada bien...

Escena Final

*“Yo soy, señor don Antonio,
vuestro primo verdadero,
y de ser éste embustero
darán claro testimonio (...)”*

Llegados a este punto, quedará en manos del Narrador y, sobre todo, de las acciones de los personajes la resolución, feliz o no, de esta historia, ahora que la sala de la familia Almendárez se ha convertido en algo muy parecido a cierto camarote cinematográfico muy famoso. Por de pronto, el estudiante Cardenio saca de debajo de sus ropas un pistolete cebado y una pequeña cuchilla de matarife que ha mantenido ocultos por si las cosas se torcían, como parece que así han sido, y los usará para tratar de quitarse de en medio a todo aquel que se le ponga por medio, que es precisamente lo que intentará hacer el verdadero Silvestre, que no dudará en atacar a todo aquel que se interponga entre él y su presa (aunque atacará siempre con *Pelea*, a no ser que el contrincante dé muestras de estar de parte de Cardenio o trate de detenerlo usando algún tipo de arma). Su criado, llamado Clavijo, se mantendrá siempre junto a su señor con su daga desenvainada y sólo atacará al que intente detener o dañar a Silvestre.

Mientras tanto, el criado Muñoz seguirá a lo suyo, dando jarabe de Toledo al personaje con el que se enfrentó, ahora con más ahinco ya que ha perdido por un lado a Cristina y por otro el dinero que

pensaba sacar de todo el asunto con Cardenio. Por cierto, Cristina sigue a lo suyo: en una esquina gritando, llorando y rezando, todo a la vez.

Los corchetes y el alguacil tratarán de poner orden entre tanta gente, primero con ordenes y gritos en nombre, sucesivamente, de la Justicia Real, de Dios divino y de los cojones del alguacil. Luego, si las cosas no se tranquilizan, será hora de utilizar las herreruzas y calmar los ánimos a base de bien, utilizando primero los pomos para calmar a los intranquilos (con la habilidad de *Pelea*) y liándose a estocadas con todos aquellos que parezcan peligrosos o que se pongan tontos con la justicia, que hasta ahí podíamos llegar, vamos.

Y el resto de invitados, criados y músicos, pues a lo suyo: defendiéndose si son atacados con lo que tengan a mano (cubiertos, instrumentos, comida...), gritando algunas mujeres, tratando de separar a los que combaten, ayudando a los caídos (si es que hay), un par de criados que se están poniendo ciegos de comer y de beber aprovechando la confusión, y algún que otro músico improvisando una chacona (sí, exacto, como si esto fuera un saloon del oeste pero con una viola en lugar de una pianola).

Don Antonio y doña Marcela contemplarán completamente atónitos la escena que se desarrolla en su casa y no saldrán de su asombro en mucho tiempo (léase, turnos de juego si se quiere), pero llegará un momento en que a don Antonio se le hinche la vena del cuello, salga de la sala, se dirija a su habitación, coja una ropera y el arcabuz que su padre utilizaba para irse a cazar (un arcabuz de mecha, por cierto), lo cargue y regrese a la habitación (en total, unos 10 turnos). Una vez allí disparará al techo, llamando la atención de todos los asistentes, que es de suponer que se detendrán y lo mirarán. Don Antonio aprovechará el silencio para preguntar lo que corre por su mente en esos momentos: “¿Alguien puede decirme que demonios está ocurriendo en mi casa?”.

Este debería ser el momento de los personajes, el instante preciso para llevar a buen puerto la aventura (si es que no lo han hecho antes, para bien o para mal). Silvestre promete calmarse, Cardenio lo contará todo si se le aprietan un poco las cuerdas, incluyendo, como no, la complicidad con Muñoz, que agachará la cabeza. Por cierto, los corchetes también se harán a un lado (que están en el interior de la casa de un noble, por muy venido a menos que esté), aunque detendrán a todo aquel que los haya herido.

Una vez tranquilizado el ambiente, detenidos Cardenio y Muñoz por orden de Don Antonio,

Silvestre pidiendo mil perdones a sus primos, la corchetería largándose con el estudiante, el pícaro y puede que algún que otro personaje (si se propasaron mucho, naturalmente), los asistentes, como los mochuelos, largándose a sus olivos, y los criados recogiendo el desbarajuste, creo que podemos dar por concluida esta pequeña aventura de enredos.

Conclusión

*“Desta verdad conocida
pido me den testimonio:
que acaba sin matrimonio
la comedia entretenida.”*

Los personajes que jueguen a esta aventura ganarán entre 2 y 3 PX por terminarla, además de 1 o 2 PX más a aquellos jugadores que hayan interpretado bien a sus personajes o que hayan aportado buenas ideas.

Sobre las consecuencias futuras que tendrá la aventura en la vida de los personajes, tendrán que ver mucho con la manera en que hayan terminado su relación con don Antonio: si consiguieron poner las cosas en su sitio sin muchos contratiempos, la familia de Almendárez se considerará en deuda con los personajes (o sea, que mantienen la ventaja de *Favor* que se ganaron al comienzo de la aventura) y les recompensarán con buenos presentes (joyas u objetos que puedan servirles, aunque ninguno que sobrepase los 50 reales de precio). Además, pasado un mes de lo sucedido, los personajes serán invitados a la boda de doña Marcela y su primo Silvestre, que se celebrará por todo lo alto, ahora que gracias a las riquezas (y a los conocimientos de su primo el indiano), don Antonio ha vuelto a ganarse un sitio en la Corte (que lo tengan en cuenta los personajes que deseen medrar en ese nido de intrigas que es el Real Alcázar...).

Si, por el contrario, la cosa acabó como el rosario de la aurora, con los personajes eligiendo el bando equivocado (o sea, a Cardenio) e hiriendo a Silvestre, a don Antonio, a los asistentes y puede que hasta al músico que tocaba la viola, los personajes perderán la ventaja de *Favor* que se les otorgó, sin olvidar que pueden acabar con sus huesos en la cárcel o en el cadalso si actuaron de forma particularmente sanguinaria (especialmente con la corchetería), a la par que ganarse un par de enemigos en las personas de don Silvestre y don Antonio (ya sabes, desventaja de *Enemigos* de 2

ptos). Y para aquellos que poseen Honra, recuerde el Narrador que está muy feo comportarse tan mal en casa de un anfitrión, lo que equivale a decir a perder 2 ptos de Honra (que sólo podrá lavar reparando la falta cometida y dorándole bien la píldora a don Antonio).

Galería de Personajes

Silvestre de Almendárez (Cardenio)

Indiano, peregrino, estudiante y gorrón.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 10
- **Armas:** Bordón 13/7 (+0), Cuchilla de Matarife 13 (+1), Pistoleta 11 (-1).
- **Habilidades:** Callejeo 11, Charlatanería 10, Fingir 15, Juegos de Azar 13, Latines 11, Ratear 11, Recursos 10, Seducción 13, Sigilo 10.

Muñoz

Un criado muy picaresco.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 13
- **Armas:** Cuchilla de Matarife 13 (+0)
- **Habilidades:** Habla de Germanía 10, Maña 11.

Antonio de Almendárez

Un hidalgo que va cada día a menos.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera 12/8 (+2), Daga 11/7 (+0).
- **Maniobras de Esgrima:** Entrada, A Fondo.
- **Habilidades:** Cabalgar 10, Etiqueta 11.

Marcela de Almendárez

La hermana bella de la familia

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Habilidades:** Etiqueta 13.

Cristina

La fregona casquivana

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Habilidades:** Seducción 13.

Don Silvestre de Almendárez

El único e inimitable.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera 15/10 (+3), Daga de Guardamano 14/10 (+1)
- **Armaduras:** Camisa Acolchada (1), Sombrero (1), Botas (1) y Guantes (1).
- **Maniobras de Esgrima:** Aumentar Número de Paradas (Niv. 1), Cuchillada*, Doble Ataque*, Entrada, Entrenamiento de la Mano Torpe (Niv. 2), Esgrima con Espada y Daga (Niv. 3), Parada Instintiva, Respuesta.
- **Habilidades:** Etiqueta 12.

(*: Maniobras descritas en *Maestros de Esgrima*)

Clavijo

Críado de don Silvestre

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Daga 13/8 (+0).

Valentones

Unos que pasaban por allí...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Espada Corta 12/8 (+1), Cuchilla de Matarife 11 (+0).
- **Armaduras:** Coletó (2) y Sombrero (1).

Criados

Lacayos y otras gentes de buen vivir.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Armas:** Garrote 11/6 (+0)

Corchetes y Alguaciles

Estos si que pasaban por allí...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera 13/9 (+2).
- **Armaduras:** Coletó (2).

Apéndice: Las Seguidillas

Durante la fiesta en casa de don Antonio, los músicos tocarán unas seguidillas que serán cantadas por los propios criados. Se trata poco más que de una composición poética bailable, y aquí tienes el

texto completo de la seguidilla, por si deseas utilizarlo en la partida:

*“Madre, la mi madre,
guardas me ponéis;
que si yo no me guardo,
mal me guardaréis.*

*Dicen que está escrito,
y con gran razón,
que es la privación
causa de apetito.
Crece en infinito
encerrado amor;
por eso es mejor
que no me encerréis:
que si yo no me guardo,
mal me guardaréis.*

*Es de tal manera
la fuerza amorosa,
que a la más hermosa
vuelve en quimera.
El pecho de cera,
de fuego la gana,
las manos de lana,
de fieltro los pies:
que si yo no me guardo,
mal me guardaréis.*

*Que tiene costumbre
de ser amorosa,
como mariposa
se va tras la lumbre,
aunque muchedumbre
de guardas le pongan,
y aunque más propongan
de hacer lo que hacéis:
que si yo no me guardo,
mal me guardaréis.”*

Enlaces Interesantes

Página de Arturo Pérez-Reverte: <http://www.capitanalatriste.es>

Página de Devir Iberia: <http://www.devir.es>

Lista de Correo Oficial del Juego: http://groups.yahoo.com/group/alatriste_jdr

Lista de Correo Alternativa del Juego: http://es.groups.yahoo.com/group/alatriste_rpg

Foro de El Capitán Alatriste: <http://noquedasinobatirnos.foro.st>

Página Personal de Joan Mundet: <http://www.joanmundet.com>

Página Personal de Raúl: <http://www.raulocaceres.tk>

¿Quieres colaborar con nosotros?

Si deseas colaborar con *Los Papeles del Alférez Balboa* de cualquier forma (ayudas de juego, relatos, narraciones, reseñas, aventuras, etc) manda un correo electrónico a la siguiente dirección:
anpolomo@yahoo.es