



FANZINE DIGITAL DEL JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

LOS PAPELES DEL ALFÉREZ BALBOA



NÚMERO III

Los Papeles del Alférez Balboa

Número 3 — Septiembre 2007

DIRECCIÓN

Antonio Polo

JUNTA DE ARBITRISTAS

Pedro Arnal Puente

Alfons Barba

Antonio Catalán

Francisco J. Gómez

Francisco J. González

Ricard Ibáñez

Ignatz

Ángel Paredes

Darío Pérez Catalán

Jordi Zamarreño

COLABORADORES

Manuel J. Belizón

Juan Eslava Galán

Juan Pablo Fernández del Río

David Ferrero Gómez

Alberto Martínez

David Nievas

Rafael Ortega

Antonio Soto

CORRECCIÓN DE ESTILO

Ignatz y Antonio Polo

PORTADA

Raúl Cáceres

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

Darío Pérez Catalán

MAPA DE SEVILLA

Basado en La ciudad del Quinientos de Francisco
Morales Padrón (Universidad de Sevilla, 1977)



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

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

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

Las ilustraciones son propiedad de sus respectivos autores.

La fuente JSL Ancient es propiedad de Jee Lee

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

SUMARIO

PRESENTACIÓN..... 3

AVISOS Y NOTICIAS (1623)..... 4

EL PATIO DEL REY 8

- La Semilla Primigenia del Juego 8

EL GARITO DE JUAN VICUÑA 11

- Los Naipes en el Capitán Alatraste 11

LA PUERTA DEL SOL..... 16

- Una novela: Ladrones de Tinta 16

- Un ensayo: El rey se divierte 17

- Una película: El Rey Pasmado 18

- Un juego de rol: Los Mosqueteros 19

- Un videojuego: Sid Meier's Pirates! 20

LAS GRADAS DE SAN FELIPE 22

- Galería de Personajes 22

- Cronología de Alatraste 24

- ¿Cuándo te das cuenta de que juegas...? 34

- Jugar con Alatraste (3ª Parte) 35

EL MENTIDERO DE REPRESENTANTES 37

- La Dama y el Jaque (1ª Parte) 37

- Madrid de Capa y Espada 44

LA TABERNA DEL TURCO..... 49

- Localización de Impactos Avanzada 49

- Fe de Erratas 52

ARBITRIOS PARA EL BUEN GOBIERNO 53

- La Sevilla de Alatraste 53

- Jugar en Sevilla 73

- Galería de Gentes de Fama 85

EL CORRAL DE LA CRUZ 90

- El Aureum Numerum Est... 90

- El Bastardo de Sevilla 97

- Sobre Lienzos y Amaneceres 104

- El Atlas del Rey 117

- Un Soldado Valiente 123

PRESENTACIÓN

Esta vez la cosa ha tardado más de lo esperado y creednos cuando os decimos que hemos hecho todo lo posible por sacar adelante este tercer número de *Los Papeles del Alferez Balboa* mucho antes, pero cuando no se puede, pues no se puede, y lo demás son excusas.

De todas formas, y finalmente, aquí lo teneis, el tercer número ya, y esta vez con marcado acento sevillano, para que nuestros personajes abandonen de cuando en cuando la Villa y Corte y correeten un rato por el Arenal sevillano, por su Alameda, que coman en las tabernas de Triana o se embarquen en el Guadalquivir rumbo a las Américas...

Pero como no todo va a ser sevillanismo en el juego, además del dossier lo acompañamos con nuestras secciones habituales: una bonita cronología del año 1623 (año en el que, por cierto, comienzan las aventuras de ya sabeis quien...), una breve mirada al proceso de creación del juego, unas reseñas bonitas, buenas y baratas, en la que por primera vez incluimos también un comentario sobre un juego de ordenador (que de todo come el hombre y más el homo ludens)...

Nuestros colaboradores siguen también comentando sus cosas en las Gradas de San Felipe, e incluso presentamos una extensa cronología de las novelas de Alatríste —¿Siempre quisiste saber que día fue la emboscada a Alatríste en el Corral del Príncipe? ¿O cuando se enfrentó Íñigo en la Alameda de Sevilla con varios enemigos? Pues ya podrás saberlo...—. A continuación, nos paseamos por el Mentidero de Representantes, donde se nos hablará largo y tendido de historias y cuentos, e incluso presentamos la primera parte de un extenso relato que nos regala Ricard

Ibáñez. Más tarde, en la Taberna del Turco, sentados plácidamente junto a un azumbre de buen vino sin cristianar hablaremos de reglas y mejoras, como una ampliación de las reglas de localizaciones de golpe que pueden mejorar nuestros combates.

Pero una vez terminados, no os levanteis, por Dios, que comienzan los Arbitrios para el Buen Gobierno, dedicados esta vez a Sevilla, la ciudad del Betis y puerta de las Américas, en la que se nos describirá pormenorizadamente sus calles y habitantes —recuerda que junto al PDF del fanzine, en el mismo archivo, incluimos un bonito mapa de Sevilla, para que no nos perdamos—, además de multitud de nuevas clases de personaje, más Ocupaciones para nuestros personajes más villanos y un buen puñado de ideas de aventuras, para que las cosas no se queden así.

Y para terminar, como siempre, nos retiramos al Corral de la Cruz y disfrutamos de las comedias que grandes autores nos traen. Esta vez nos quedamos con cuatro bonitas aventuras que harán las delicias de chicos y grandes.

Así que esto es todo... Casi nada, vamos... Esperamos de corazón que el retraso haya merecido la pena y que lo que aquí os traemos sea plato de buen gusto para todos.

Nos vemos en el número cuatro.

Nota Final: Visto lo visto, y vista la tardanza en la aparición de este tercer número, hemos decidido regalar a los lectores una aventurilla de última hora, escrita con ánimo jocoso e irónico, homenaje al sufrimiento al que se han visto abocados en los últimos tiempos los seguidores de Alatríste, ya fueran jugadores o no de rol... Léanla y lo entenderán. 





AVISOS Y NOTICIAS

♦ I 623 ♦



Como ya viene siendo habitual, la primera sección de Los Papeles del Alférez Balboa es la de Avisos y Noticias, en la que podemos encontrar las anécdotas y referencias más importantes de un año en concreto. Esta vez, siguiendo el orden impuesto en los números anteriores, le toca el turno a 1623, un año cargado de acontecimiento y especialmente importante para los jugadores de El Capitán Alatriste, pues durante el mismo tienen lugar los hechos acontecidos en la primera y segunda novela de la saga. De todas formas, para no repetirnos más que la cebolla, todos los hechos referentes a El Capitán Alatriste se pueden encontrar en la exhaustiva cronología alatristesca que publicamos también en este mismo número, para poder hacernos eco aquí de datos más históricos.

Por Antonio Polo y Ángel Paredes



Enero

Se publica una pragmática real que reprime el lujo en la Corte, especialmente en las vestimentas, a la par que prohíbe a las mujeres vestir con mantos como tapadas y sustituye el uso de las gorgueras (o *lechuguinas*) por las golillas. Como suele ocurrir con este tipo de decretos, muchos de los aspectos de la pragmática no surtirán el menor efecto (aunque otro sí, como la desaparición casi completa de las gorgueras).



13 de enero

Jacobo I de Inglaterra y su hijo Carlos, que prepara ya su viaje a España, prometen que, en caso de confirmarse la boda con la infanta, se le asignará un séquito independiente y católico. Además, aseguran que no perseguirán a los católicos que practiquen su religión dentro de su propia casa.



27 de enero

Carlos de Inglaterra y su favorito, Georges Villiers, conde de Buckingham, parten hacia España.



Olivares concede a Velázquez cincuenta ducados para que viaje por segunda vez hasta a Madrid, esta vez acompañado por su suegro, Francisco Pacheco, y por su discípulo, Juan de Pareja.



4 de febrero

Tras una solicitud realizada por el mismísimo Santo Oficio, Felipe IV ordena el cierre de todas las mancebías de sus reinos. El decreto, como no podía ser de otro modo, se cumplirá solo de forma transitoria.



10 de febrero

Preocupados por el excesivo aumento provocado en los últimos años, la Corona acuerda la adopción de medidas que permitan la reducción del número de servidores que existen, tanto en casas particulares —donde el máximo queda establecido en 18— como en la misma administración, donde se ordena reducir en un tercio el número de servidores públicos.



26 de febrero

Se celebra en Madrid una mascarada como parte del domingo de Carnestolendas: toman parte en ella noventa caballeros, vestidos “unos a lo antiguo, como emperadores romanos; otros a lo tudesco, y como africanos”. Forman parte de la comitiva el rey, Olivares, el infante don Carlos, los guardias reales y buena parte de la nobleza madrileña. La mascarada salió a las dos de la tarde del monasterio de la Encarnación y tras llegar a la plaza de Palacio los jinetes realizaron todo tipo de ejercicios de equitación ante los balcones del Alcázar, sirviendo de entretenimiento a la reina, las infantas, las damas y el cardenal arzobispo de Toledo, que miraban desde ellos.





17 de marzo

El príncipe de Gales, Carlos de Inglaterra, y el conde de Buckingham, llegan a las ocho de la tarde a Madrid completamente de incógnito —usaron durante el viaje el nombre de John y Tom Smith—, para poder solicitar la mano de la infanta María, hija de Felipe IV. Nada más llegar a Madrid los dos jóvenes se alojan en la residencia del conde de Bristol, John Digby, embajador inglés en la corte española, situada en la Casa de las Siete Chimeneas, aunque en los días venideros serían trasladados al Alcázar Real, a unas estancias acordes con su rango.



26 de marzo

Se celebra la entrada oficial de Carlos de Inglaterra a Madrid: sale del monasterio de los Jerónimos, donde le rinden homenaje los Consejos, las guardias reales, los representantes del municipio, y el rey Felipe, y se dirige por calles completamente engalanadas con colgaduras y tapices hasta el Alcázar. En los dos días siguientes, Madrid fue una sucesión de fiestas: corridas de toros, juegos de cañas, comedias, conciertos, iluminaciones y fuegos artificiales.



16 de abril

Para celebrar el domingo de Pascua y con motivo de la visita del príncipe de Gales, don Juan Alfonso Enríquez, almirante de Castilla, costea un torneo con mascarada en las plazas Mayor, de las Descalzas y de Palacio. Entre los enmascarados, el rey, el infante don Carlos, Buckingham y el propio Carlos Estuardo.



17 de mayo

Muere en Tordesillas don Francisco Sandoval y Rojas, duque de Lerma y antiguo valido de Felipe III.



El escultor Gregorio Hernández concluye el paso procesional del Descendimiento para la iglesia de la Vera Cruz de Valladolid.



Felipe IV autoriza el establecimiento en los reinos españoles de extranjeros católicos, para poder así combatir la despoblación que había causado la expulsión de los moriscos y el masivo éxodo de españoles hacia las Indias.



8 de julio

Muere en Roma el papa Gregorio VI. Le sucede en el cargo el cardenal florentino Maffeo Barberini, que adopta el nombre de Urbano VIII.



Marta de Nevares, esposa de Lope de Vega, se queda ciega y enloquece al poco.



El matemático alemán Wilhelm Schickard diseña en unas cartas escritas a Kepler un ingenio que denomina “reloj calculante”, que se considera la primera de las proto-calculadoras de la historia.



Agosto

Velázquez pinta su primer retrato de Felipe IV y realiza otro del príncipe de Gales —que está, por cierto, desaparecido—.



El marino Antonio de Oquendo es designado almirante general de la Armada del Océano.



21 de agosto

Para celebrar las capitulaciones matrimoniales entre Carlos Estuardo y la infanta María, se preparan unos juegos de cañas de gran suntuosidad y aparato, consideradas por todos como el espectáculo más brillante de todos los que se celebraron en homenaje al príncipe de Gales, alabadas por Ruiz de Alarcón, por el marqués de Villafranca, por Miguel Venegas, e incluso por Francisco de Quevedo, que escribió unos versos dedicados al rey Felipe IV, gran triunfador del torneo:

*Entró el rey en un caballo
que, cuando corre, parece,
de dos espuelas herido,
que cuatro vientos le mueven.
Cuando le vi con la lanza,
dije, sin poder valerme:
“Por el talle y por las armas
me has cautivado dos veces.”*



Pedro Calderón de la Barca ve representar su primera comedia, *Amor, Honor y Poder*, donde ya presenta el tema del honor, que tanto desarrollará más adelante.



12 de septiembre

Carlos de Inglaterra y el duque de Buckingham abandonan Madrid sin haber conseguido su propósito.



6 de octubre

Velázquez obtiene el nombramiento de pintor del rey, asignándosele un salario de veinte ducados mensuales. Gracias a su nuevo cargo puede establecerse definitivamente en la corte junto a su familia.



2 de octubre

Fallece en Vallfogona de Riucorp (Tarragona) el sacerdote y poeta Francisco Vicente García y Torres.



Una escuadra de cinco navíos holandeses navega hasta Chile y Perú para intentar provocar el alzamiento de los nativos contra los españoles, lo que no llegan a conseguir.



Las tropas españolas ocupan las tierras de las Grisones, lindantes con la Valtelina, al norte de Italia.



Se exige limpieza de sangre obligatoria para todos los integrantes del Santo Oficio.



Se funda en Perú la Real y Pontificia Universidad de San Francisco Javier, en La Plata, cuya dirección y organización quedan al cargo de los jesuitas.



Según el último censo realizado en Burgos, en la ciudad sólo quedan 4.200 habitantes. Sin embargo, según los cálculos realizados este mismo año, solamente en el Alcázar Real de Madrid y en sus alrededores trabajan alrededor de 1.700 personas.



25 de noviembre

Nace la princesa Margarita María, hija de Felipe IV y de Isabel de Borbón, aunque moriría al mes escaso de nacer.



8 de diciembre

Se celebra el bautismo de la recién nacida princesa Margarita, celebrado con grandes banquetes, libreas y comitivas de multitud de caballeros enmascarados portando antorchas. Especialmente famosas fueron también las celebraciones realizadas en Barcelona, con un espléndido torneo celebrado en la plaza del Borne.



Jerónimo de Cevallos escribe su obra *El Arte Real para el Buen Gobierno*.



El escultor italiano Bernini comienza a trabajar en el gran baldaquino que dominará el centro de la basílica de San Pedro, en el Vaticano.



Se ordena en Zaragoza la quema del Libro Verde de Aragón, donde se demuestra el origen converso de la mayoría de los linajes nobles procedentes de dicho reino.



Se publican las obras completas de William Shakespeare.



CALENDARIO 1623

ENERO

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

MARZO

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

MAYO

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

JULIO

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

SEPTIEMBRE

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

NOVIEMBRE

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

FEBRERO

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

ABRIL

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

JUNIO

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

AGOSTO

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

OCTUBRE

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

DICIEMBRE

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

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

EL PATIO DEL REY

Al contrario que en los anteriores números de estos papeles, esta sección, patrimonio exclusivo del oscuro personaje que perguenó aviesas intenciones y las plasmó en el juego de roles que todos conocemos, no estará dedicada a resolver cuitas y consejas, no por falta de ellas, que aun quedan algunas por dirimir, sino por dar un respiro a la mente y ofrecer más adelante otra buena selección. Y como la sección no podía quedar coja, aquí teneis un esbozo de las palabras que utilizó el Hombre de Negro para convencer a tan distinguida editorial que era él la persona adecuada para la creación rolera más deseada del universo. Y junto a las letras, las imágenes, en este caso, los bocetos que realizó Mundet sobre las maniobras de esgrima que luego aparecieron en el manual de juego. En resumen, un documento arqueológico rolero-alatristesco que seguro que encantará a más de uno.



LA SEMILLA PRIMIGENIA DEL JUEGO

Por Ricard Ibáñez

Todo tiene un principio... y todo sendero empieza por un primer paso. Cuando la editorial Devir negociaba con Arturo Pérez-Reverte los derechos de publicación del juego de rol del Capitán Alatriste, se les pidió una prueba de que se respetaría el espíritu de la obra.

Y claro, el mochuelo cayó en un servidor. Me encargaron que escribiera tres párrafos: uno de ambientación, otro describiendo un personaje histórico y un tercero que fuera fragmento de una aventura.

Y estos son. El lector avisado se dará cuenta que (como buen gandul que soy) luego los aproveché a la hora de escribir el juego...

Ambientación

EL FIGÓN DE MAESE VIRUELAS

Situado en los malos barrios de la villa, no es lugar para aguados, aunque de cuando en cuando alguno guste de acercarse, más atraído por el gusto a la aventura y las emociones fuertes que por los pobres platos que allí se sirven. Y bien contento que estará el aprendiz de aventurero si solamente sale del lance con un "Dios os guarde" en la mejilla y la bolsa menguada, pues es el figón de maese Viruelas lugar de reunión habitual de la gente de la carda: escapados de guras

o que han logrado sobrevivir a ellas, desmirlados aliviadores de sobaco que no fueron lo bastante hábiles para huir de los corchetes. Punteadores por la espalda, lindos de pocas palabras, rufos bravucones y valentones en general. Piltroferas que han tenido tiempos mejores y que van en camino de convertirse en pandorgas... Trabajo pendiente para el jinete de gznates, que le susurra a uno sus disculpas antes de dejarlo a las buenas noches...

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

Aquellos a los que les rujan las tripas pueden comer en el figón platos bastardos, muchas veces mal preparados, que apenas saben mejor que la mazamorra agusanada: callos, albondiguillas, grosura... Que no es lugar donde saborear lindezas como el jigote, el mirrauste o la pepitoria, aunque se puede consumir, si mucho se pide, un plato de olla podrida,



siempre que no se haga muchas preguntas sobre la carne que flota en el grasiento condumio...

VOCABULARIO DEL HABLA DE GERMANÍA

Aguado: Que toma vino con agua. Equivalente a nuestro "maricón".

Dios os guarde: Cicatriz en la cara.

La Carda: La gente del hampa, delincuentes.

Gurapas: Galeras.

Desmirlado: Sin orejas (castigo habitual para los ladrones).

Aliviador del sobaco: Ladrón.

Punteador, Lindo: Asesino a sueldo.

Rufo, valentón: Matón.

Piltrofera: Mujer fácil, que va de piltra (cama) en piltra.

Pandorga: Prostituta vieja y gorda.

Jinete de gznates: Verdugo de horca (que se monta sobre los hombros del reo ya colgado para acelerar su muerte).

A las buenas noches: Dejar muerto o inconsciente.

Fullero: Jugador de ventaja, tahúr.

Archimandrita de monipondio: Jefe de banda.

Hurgón: Estocada.

Personaje Histórico

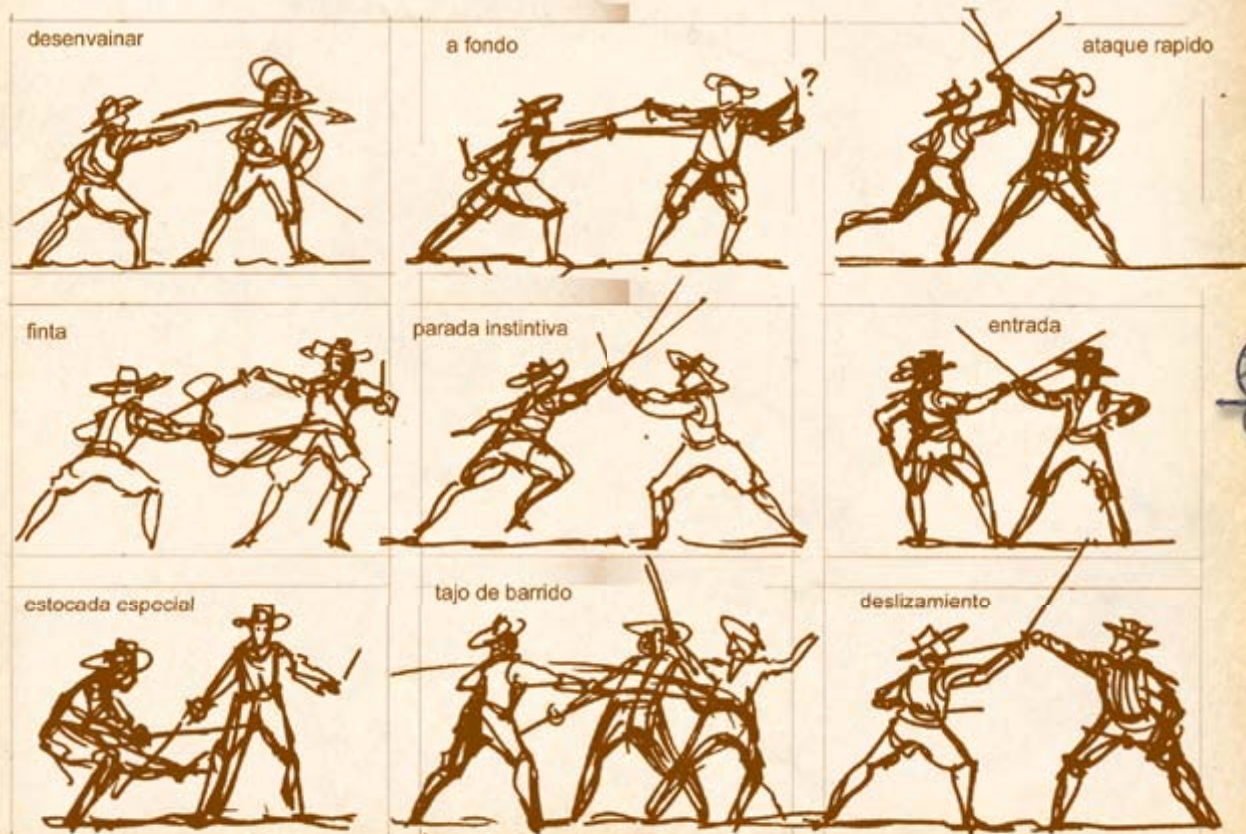
Don Luis Pacheco de Narváez

Es ya viejo ahora que el reinado de Felipe el Grande empieza, pero no hay en él una pizca de decrepitud o debilidad. Alto, delgado, de ojos fríos, pequeños y muy perspicaces, es don

Luis hombre a tener muy en cuenta en la Villa y Corte. No solamente por sus títulos (pues es Maestro Mayor de Armas de todas las Españas), ni por su posición en la Corte (que es alta, pues no en vano fue profesor de matemáticas y esgrima del mismísimo rey, cuando se formaba como príncipe...). No, Luis Pacheco es hombre peligroso por sí mismo. Pues es persona ambiciosa, no ya de fortuna, que tiene mucha, ni de poder, que aunque podría tener no cultiva como debería, sino de fama. Aspira a formar parte de la Historia, a cambiar los tratados de esgrima, a ser tenido como un grande de la espada no ya por sus contemporáneos (que así lo consideran) sino por las generaciones que han de venir... Que nadie se cruce en su camino, pues demostrará ser un mal enemigo.

Cuentan de él en los mentideros (y por una vez, el chismorreó es verdadero) que cuando publicó en 1600 su obra *De las grandezas de la espada* tanto Lope de Vega como Quevedo hicieron chanza de ella. Con discreción el fénix de los ingenios, con retorcido ingenio el de los pies cojos. En su obra, Pacheco unía sus dos pasiones, la matemática y la esgrima, y describía un novedoso sistema de paradas basado en las más puras formas geométricas. Tanto y tanto rió Quevedo que hirió el orgullo de Pacheco, y se resolvió solucionar el conflicto con los aceros. La chanza fue completa. Pues quiso Quevedo que el duelo, si así se puede llamar, se resolviera ante numerosos testigos, y él mismo, sentado en cómodo sillón (para no trabarse con los pies tullidos, según manifestó) se limitara a lanzar estocadas contra el maestro de esgrima, que podía moverse cuando le diera en gana, pero

CAPITÁN ALFÉREZ, JUEBO DEL. "SOBRE LOS MANEJOS DE LA ESPADA" 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.



que no podía atacar, solamente defenderse con su famoso sistema de paradas. El duelo se prolongó más de lo que debiera, y Pacheco resultó muy herido, no de cuerpo, sino de orgullo, pues a las crueles puyas que le lanzaba su enemigo (coreadas por los necios) se sumó el que su oponente lograra arrancarle el sombrero al maestro de esgrima con la punta de su acero (el epílogo de esta anécdota se sucedió casi cuarenta años después. Se tiene por cierto que, cuando Quevedo cayó en desgracia y fue acusado de traición, fue la voz del viejo maestro de esgrima una de las que precipitaron su caída).

Quedó así desprestigiado el maestro, y aunque publicó otro libro (*Nueva ciencia y filosofía de la destreza de las armas, su teoría y práctica*) no faltan voces autorizadas que afirman que, en realidad, es obra del que fuera su maestro, el sevillano don Jerónimo de Carranza, que se publicó en Andalucía a finales del pasado siglo como *Compendio de la filosofía y destreza de las armas*. Pero, como todos los rumores, en poca base se sustentan, y lo cierto es que nadie sabe mostrar un ejemplar del libro plagiado. Hablando de libros, dicen que el viejo esgrimista está preparando otro, de muy diferente tema: *Historia ejemplar de las dos constantes mujeres españolas*, libro galante, escrito sin duda para agradar a las damas.

Puede encontrarse a don Luis en su Academia de Esgrima, donde "hacen armas" (se entrenan, reciben clases) los hijos de los nobles de la Villa. Pero quedará chasqueado aquel que piense siquiera en cruzar su acero con don Luis: el viejo maestro solamente da clases personales a los más grandes. La mayoría han de conformarse con sus ayudantes.

Aventura

Si los personajes no han sido discretos en sus averiguaciones, Baltasar de Hurtado se enterará de que un grupo de valentones con pretensiones de hidalgo están haciendo demasiadas preguntas sobre sus negocios. Con todo, muy bocazas habrán tenido que ser los jugadores para que don Baltasar se tome la amenaza en serio, al menos al principio. Así que se limitará a decirle a César, su hombre de confianza, que se encargue del asunto.

César hará vigilar más o menos discretamente a los personajes que en su momento llamaron la atención, para averiguar donde viven y qué "socios" tienen (es decir, para localizar al resto del grupo). Después de ello, hará que un muchacho de la calle les lleve una sucia nota mal escrita con el siguiente mensaje:

"Si teneis preguntas sobre el de Hurtado, yo tengo respuestas. Os espero a las ocho en la venta de Camuñas. Traed oro."

Los personajes harían bien en sospechar, claro... De entrada, según las precauciones que los jugadores hayan dicho que tomaban (y su grado de paranoia) pueden o no haberse dado cuenta de que están siendo sometidos a vigilancia. Luego, la noticia en cuestión. Una tirada de *Literatura* puede hacer que se den cuenta que, aunque sucia y con mala letra, está escrita con buena ortografía... y no son tantos los que saben tanto de escritura. Es pues persona cultivada... ¿Y por qué citarles entonces en una venta fuera de la tapia de la Villa, por la noche, cuando las puertas están ya cerradas y la guardia no saldrá por mucho que deguelen a todos los santos a cinco pasos de la puerta? Huele a emboscada, y así lo tendrían que entender los jugadores (a no ser que sean memos integrales. Prepárate a terminar pronto la partida y marca disimuladamente el número del móvil de Puri, que aún podrás ir al cine con ella).

Interrogar al chaval que trajo la nota no servirá de nada: sólo sabe que se la dio un tipo con pinta de gran señor y poca cosa más... Claro que para estos comedores de mocos todo aquel que lleve botas y capa no demasiado raída ya es un gran señor... Capturar a uno de los que los están vigilando ya puede ser un poco más interesante, que no le pagan tanto como para que no diga (en especial si algún personaje le aplica la punta de una daga bajo la garganta) que su amo es un tal don César, que está muy interesado en sus idas y venidas... Y a estas alturas, los jugadores ya deberían saber que la "mano izquierda" de su enemigo, en lo que asuntos sucios se refiere, se llama precisamente César...

La pregunta está en si los personajes, a sabiendas de que posiblemente sea una trampa, acudirán a la cita o no... 





EL GARITO DE JUAN VICUÑA



Con el beneplácito del maestro tablejillero Antonio de Campos, damos paso en este número a otro seguidor de juegos de naipes y de mesa, de tableros y desencuadernadas, buen jugador, mal fullero y poco caballo, amigo de muy diversos divertimentos que nos ayudará a utilizar los instrumentos de Vilhán, las cuarenta y ocho, en nuestras partidas de roles, seguro que con buen quehacer y gran disfrute.



LOS NAIPES EN EL CAPITAN ALATRISTE

Por Juan Pablo Fernández del Río

Hace tiempo, leyendo un artículo de esta misma revista, firmado por Antonio Polo, en el que daba unos consejos para crear un ambiente adecuado en las partidas, me llamó la atención el hecho de que el uso en sí mismo de los dados de seis caras ya fuera de utilidad para ello, ya que estos eran los dados que los jugadores de la época utilizaban para jugar. Se me ocurrió entonces que se podría echar mano también de las cartas para el mismo fin, y por eso he querido idear una forma de jugar sustituyendo los hexaedros por los naipes. Ni que decir tiene que la baraja a usar debe ser la española, de 40 cartas (es decir, sin ochos ni nueves), pues esta era la baraja que utilizaban nuestros antepasados del Siglo de Oro.

Pero antes de entrar en materia, demos un pequeño repaso a la historia de los naipes españoles y a los juegos más populares.

Los Naipes del Siglo de Oro

La baraja española, tal y como la conocemos hoy en día, se fue configurando desde que los naipes entraron en Europa desde Oriente Medio. La baraja original ya constaba de cuatro palos, que se sustituyeron en cada país por los símbolos más representativos de su cultura. Así, en los reinos de la península se incluyeron la figura del rey, el caballero y el paje o criado (la Sota), y cada palo (Oros, Espadas, Copas y Bastos) representa un estamento de la sociedad medieval. Resulta curioso el hecho de que la baraja española es la única del mundo que no incluye la figura de la reina.

La baraja italiana tiene los mismos palos, tal vez debido a la influencia de los españoles durante la ocupación de Nápoles y Sicilia, con la diferencia de que la numeración de la Sota, el Caballo y el Rey (el cual se representa sentado), es 8, 9 y 10 respectivamente (en lugar de 10, 11 y 12). Se piensa que tal vez esta baraja, llamada también “napolitana”, se acerca más al tipo de baraja utilizada en España durante los siglos XIV al XVII, ya que nuestra baraja ha sufrido

diferentes modificaciones desde entonces, mientras que la napolitana ha variado muy poco.

En la época que nos ocupa, los naipes españoles son muy parecidos a los que hoy día imprime la firma de Heraclio Fournier, por lo que nos bastará con utilizar una baraja normal. Sin embargo, se conocen algunas características de las cartas utilizadas en el medioevo y el Siglo de Oro, especialmente las figuras (Sota, Caballo y Rey), las cuales diferían en algunos detalles con respecto a las actuales.

Los reyes aparecían dibujados siempre con barba (de hecho, a veces se les denominaba coloquialmente “barbas”), si bien a veces los reyes de oros y copas tenían un aspecto más juvenil. Todos los reyes aparecían sosteniendo los símbolos que representaban el palo al que pertenecían, con excepción del rey de oros, que sostenía un cetro.

Los caballos aparecían apoyados sobre sus patas traseras, tal y como se solían representar a los jinetes durante la Edad Media. En algunas barajas, el jinete aparecía desmontado y sujetando al caballo por la brida. Hasta el Siglo de Oro los caballos suelen mirar todos hacia el mismo sitio (derecha o izquierda), pero a partir del siglo XVIII, los de los palos de oros y copas miran hacia la izquierda, mientras que los de los palos de espadas y bastos miran hacia la derecha.

Con respecto a las sotas, al principio todas sus calzas eran rojas, pero dependiendo del impresor comenzaron a variar los colores de sus calzas y sus sayos, así como la posición de sus piernas y su colocación.

Otra de las características que hacen únicos a los naipes españoles son las pintas o discontinuidades en la parte superior e inferior de los rectángulos que rodean los motivos de los naipes. Las pintas se introdujeron en el siglo XVI para dificultar a los mirones el reconocimiento de las cartas. Los oros no tenían pintas, las copas presentaban una pinta, las espadas dos pintas y los bastos tres pintas. Así, con sólo se-



parar un poco las cartas, lo justo para ver el número y las pintas, el jugador podía saber de qué carta se trataba, y a los apuntadores¹ se les hacía difícil reconocerlas. De este tiempo data la expresión “le reconoció por la pinta”.

Podemos observar que los palos, ordenados según las pintas, son: Oros, Copas, Espadas y Bastos. Como dijimos antes, cada palo representa una clase social, y aquí aparecen ordenadas de mayor a menor poder: la monarquía, el clero, la nobleza y el pueblo llano, respectivamente. También se han propuesto otras interpretaciones, por ejemplo, el palo de Oros podría representar a los burgueses y comerciantes y no a la figura del monarca.

Los motivos de todos los palos aparecen ordenados a excepción del Tres de Bastos, que se representa con los motivos cruzados. El motivo que más ha cambiado a lo largo de la historia han sido las Copas; se las encuentra representadas en forma de cáliz, de urna, rectangulares, etc. El As de Oros solía llevar impresa la firma del fabricante. Algunas veces la firma también aparecía en el Cuatro de Oros y de Copas, e incluso en el Dos de Bastos y de Espadas.

Hasta la segunda mitad del siglo XVII, los naipes no tenían el reverso dibujado. El dibujo del reverso se incluyó para evitar que los jugadores contrarios reconocieran las cartas de su oponente (lo cual sirve para hacernos una idea de que las partidas en la época de Alatríste tenían mucho más de ingenio que de azar).

La popularidad de los juegos de naipes era tal que fueron apareciendo algunos refranes y expresiones que aludían a ellos: “cantar las cuarenta”, “barajar varias posibilidades”, “tener un as en la manga” y “ser un as” son sólo algunos ejemplos.

Algunos juegos de cartas del Siglo de Oro

En un momento determinado, para potenciar la ambientación de la partida, se podría simular una partida de cartas de verdad, jugando una o dos rondas de los juegos más famosos del momento. Para ello vamos a revisar algunos de los juegos de cartas más famosos del Siglo de Oro.

Rentoy

Se juega desde 1598, y fue muy popular durante todo el siglo XVII. Se jugaba con un número par de jugadores en dos equipos; las cantidades más comunes eran cuatro y seis, pero la literatura también menciona juegos con dos y ocho jugadores. Se usa una baraja de 40 cartas. El objetivo es llegar a doce puntos.

Al comienzo de cada ronda se reparten tres cartas a cada jugador, y a continuación reciben otra carta más que se da de vuelta; el palo al que perteneciera esta última carta es el triunfo. Todas las cartas de este palo son las más altas en el juego, y tienen el poder de capturar una carta que no es del mismo palo.

1. Para más información, consulta la página 241 del manual de juego (Nota del Autor).

Orden de las cartas de triunfo

Dos
Rey
Caballo
Sota
As
Siete
Seis
Cinco
Cuatro
Tres

En los otros palos, el orden es el mismo, excepto que el Dos es la carta más baja en lugar de la más alta.

La primera carta que comienza la baza define el palo de la baza, y solamente pueden ganar las cartas de este palo o las de triunfo. Si la primera carta que comienza la baza es un triunfo, todos deben jugar triunfos (si los tienen); esta jugada se llama “arrastré”. Este es el único caso donde hay obligación de seguir el palo. Cualquier equipo que gane al menos dos de las tres bazas, tiene un punto. Como dijimos, el juego se juega a doce puntos.

Sin embargo, el valor de la mano puede aumentarse. Por ejemplo, el primer jugador que hace una apuesta, eleva el valor de la mano a tres puntos; el equipo contrario puede aceptar, aumentar la apuesta o irse. Si un equipo acepta, tienen derecho a aumentar la apuesta otra vez más tarde. Los valores sucesivos que la mano puede tomar son 1 punto (el valor base), 3 puntos (primera apuesta), 6 puntos (segunda apuesta), y 12 puntos (el juego entero en una mano única).

Ejemplo: Supongamos que el Equipo A ya tiene 4 puntos, y el Equipo B tiene 5. Se dan las cartas, y comienza una nueva mano, con el valor base de 1 punto. Supongamos que el Equipo A aumenta el valor a 3 puntos, y el Equipo B responde aceptando y elevándolo a 6 puntos. Los resultados posibles son:

A puede irse, y en ese caso el puntaje es: A=4, B=8.

A puede aceptar la apuesta, y en ese caso el puntaje final sería 10 - 5 ó 4 - 11, dependiendo de quién gane dos bazas.

A puede responder (en ese momento o después) que eleva la apuesta a 9 puntos. Si B rehúsa esta apuesta, el puntaje es 10 - 5. Si B acepta, se terminan de jugar las bazas y el que gana dos de ellas gana el juego de Rentoy entero, porque 9 + 4 y 9 + 5 pasan de 12 puntos.

No tendría sentido que el Equipo B respondiera elevando la apuesta a 12 puntos, porque los 9 puntos son suficientes para que ganen ambos equipos; la única razón para hacerlo sería esperar que el Equipo A estuviera distraído.

La comunicación se permite en forma de charla (rara vez verdadera) o por señas. Hay una seña para cada carta alta, y los jugadores tratan de pasarlas sin que los vean los del equi-

po contrario. Las señas que aquí se ofrecen son de una variante canaria del Rentoy, que tal vez no correspondan con las del Siglo de Oro, pero pueden servir igualmente. Estas señas se pasan solo a uno de los jugadores, el líder informal del equipo. Como líder se solía escoger al jugador “más joven”, es decir, el primero al que le toque el turno dentro del equipo.

LISTA DE SEÑAS:

Dos de triunfo: mostrar la punta de la lengua. Este gesto curioso está en las fuentes antiguas.

Rey de triunfo: elevar las cejas.

Un solo triunfo bajo en la mano: elevar un dedo.

Dos triunfos bajos en la mano: deslizar la punta del pulgar sobre las puntas de los dos dedos siguientes de la mano.

Tres triunfos: llenar de aire los cachetes.

Cartas malas: cerrar ambos ojos.

La carta más baja del palo de triunfo: elevar los hombros.

Para hacer una apuesta, es necesario tener el turno de juego; la apuesta se puede hacer antes o mientras se juega la carta. Cualquier jugador del equipo contrario puede hablar, pero se recomienda que hable el jugador que ha recibido las señas. La respuesta puede ser irse al mazo, aceptar la apuesta o elevarla —obsérvese que cuando se responde, un jugador (pero no un equipo) puede elevarla fuera de turno—. En caso de que compañeros de equipo no estén de acuerdo, cuenta la primera persona que habló.

Truc

De origen catalán o valenciano probablemente, data del siglo XVII, y probablemente también del siglo XVI. Se usa una baraja de 40 cartas. El orden básico de las cartas es 3-2-1-Rey-Caballo-Sota-7-6-5-4, aunque existían variantes en las que se descartaban cinco y cuatros. En Cataluña se conocían variantes con cartas altas especiales, llamadas Matarrata y Truc d'Espaseta. Tenía las siguientes cartas altas: el As de Espadas, el As de Bastos, el Siete de Espadas y el Siete de Oros.

Los mecanismos del juego y el sistema de apuestas son idénticos a los del Rentoy. La diferencia está en el orden de captura de las cartas, y en la forma que se hacen las bazas.

Para hacer bazas, los palos son irrelevantes. No hay palo de triunfo. No hay concepto de seguir un palo para una baza, y cualquier carta de cualquier palo puede capturar cualquier carta de índice inferior, sin importar su palo; por ejemplo, un Tres de Copas puede capturar a un Dos de Bastos. Esto significa que son posibles las bazas empatadas. En caso de que en la segunda baza se empate, en la tercera baza se empate sale el jugador “más viejo”, o el ganador de la primera baza.

Las señas se usan como en el juego de Rentoy. Las cartas más altas son diferentes, por lo tanto las señas deben ser cambiadas.

LISTA DE SEÑAS:

As de Espadas: elevar las cejas.

As de Bastos: guiñar un ojo.

Siete de Espadas: mover ambos labios a la derecha (quizás mostrando la punta de la lengua).

Siete de Oros: mover ambos labios a la izquierda (quizás mostrando la punta de la lengua).

Treses: morderse el labio inferior.

Doses: besar el aire.

Ases bajos: abrir la boca un poquito.

Cartas malas: cerrar ambos ojos.

Estas últimas señas son muy similares a las usadas en Valencia.

Flor

Este juego data de 1610. Como los anteriores, se juega con una baraja de 40 cartas. El objetivo es hacer la combinación más alta de tres cartas. El valor de las cartas es el siguiente:

Carta	Valor
As	11
Dos	12
Tres	9
Cuatro	8
Cinco	10
Seis	6
Siete	7
Figuras	10

El jugador “más joven” tiene una ventaja especial: la primera carta tomada, si la muestra a todos los otros jugadores, adquiere automáticamente el valor de 10, aún si su valor natural es menor.

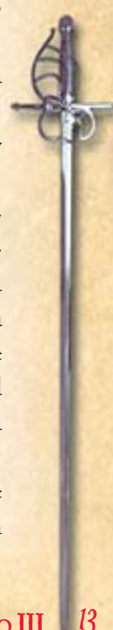
Las combinaciones son:

- ♦ Escalera de color de tres cartas (Flor - Tres cartas del mismo palo). En caso de que dos jugadores muestren una escalera de color de tres cartas, deben agregar los valores de ellas, más un premio de 20 puntos. El resultado es el valor de la escalera de color, que puede ir desde el más bajo que es 23 hasta el más alto que es el 32.
- ♦ Escalera de color de dos cartas (Dos cartas del mismo palo). El valor de esta escalera se encuentra agregando los valores de estas dos cartas, más un premio de 20 puntos, y puede ir de 33 a 53. Cualquier Flor vence a escalera de color de dos cartas.
- ♦ Carta alta: si nadie tiene una combinación mejor, la carta más alta gana.

En caso que dos ó más combinaciones de la misma clase y valor igualen, el jugador “más viejo” gana.

Al comienzo de la mano, se da una sola carta a cada jugador. Comienza una ronda de apuestas, sin poder aumentarlas. Al principio, los jugadores pueden pasar o apostar una ficha. Si alguien apuesta, entonces los otros jugadores, cada uno en su turno, puede igualar la apuesta o irse. Eso se hace hasta que todos los jugadores hayan tenido su oportunidad de ver la apuesta. Si todos pasan en esta primera ronda, la mano se anula, y las cartas se mezclan con el mazo.

Se da una segunda carta a cada jugador activo (que no se haya ido). Sigue una segunda ronda de apuestas, también sin



poder aumentarlas; sólo se permiten pasar, apostar, igualar la apuesta e irse. En esta ronda, la apuesta se fija en dos fichas, haciendo que tres fichas sea el riesgo total de cada jugador activo (contando la apuesta previa). Es posible que todos pasen la segunda carta; en ese caso, el pozo aún tiene 1 ficha por jugador activo, y el juego continúa con la tercera carta.

Una vez finalizada la ronda de apuestas de la segunda carta, se da la tercera carta a cada jugador activo; así comienza la tercera y última ronda de apuestas, con todos los jugadores activos que ponen sus apuestas a su turno. Ahora sí se permite apostar y aumentar las apuestas con no más límite que el número total de fichas que cada jugador tiene aún en la mano (llamado el resto). Si dos o más jugadores aún están activos al final de esta tercera ronda de apuestas, se muestran las cartas, y la mejor combinación gana.

Cierta evidencia sugiere una variante en la que si alguien tiene Flor, el jugador que no tiene Flor no puede participar en la ronda de apuestas. Si se hace cumplir esta regla, cada jugador que tuviera Flor tendría que anunciar su buena suerte.

Jugar al Capitán Alatríste con Naipes

Como hemos dicho antes, vamos a utilizar una baraja española de 40 naipes, como las que se utilizaban en la época. Al igual que ocurre con los dados, cada jugador puede tener su propia baraja, aunque basta con que el Narrador disponga de una, o dos a ser posible. En adelante supondremos que se usa una baraja (o dos, mezcladas) para todos los jugadores.

Antes de comenzar la partida, el Narrador baraja el mazo y lo pone en el centro de la mesa, para que todos los jugadores tengan fácil acceso a él. Este es el mazo de juego. A continuación, el Narrador debe robar la primera carta y ponerla boca arriba al lado del mazo de juego. Conforme se vayan robando cartas del mazo de juego, estas se dejarán boca arriba sobre la carta que robó el Narrador, formando así el mazo de descartes. La última carta que se haya robado del mazo de juego es la que debe quedar visible sobre el mazo de descartes. Cuando ya no queden cartas en el mazo de juego, se vuelve a repetir la operación: se barajan todas las cartas, el Narrador roba la primera y la pone boca arriba al lado del mazo.

Para no modificar el sistema de juego, las jugadas deben simular a las tiradas de dados. De esta forma, cada vez que se requiera una tirada de acción (que aquí llamaremos "jugada de acción"), se robarán tres cartas, simulando su valor las caras del dado.

Las cartas se deben robar una por una hasta haber robado tres. Tras robar la tercera carta, sumamos sus valores para obtener un número entre 3 y 18. Evidentemente, tres ases son un crítico, y tres seises son una pifia.

Pero, ¿qué ocurre si se roban sietes o figuras (Sota, Caballo y Rey)?

Los sietes adoptan el valor de la carta que haya en el mazo de descartes (es decir, la última que se robó del mazo de juego en la jugada de acción anterior, o la que robó el Narrador

si aún no se ha hecho ninguna jugada), pero no el palo. Si la carta del mazo de descartes es un Siete, los sietes adoptan el valor de la carta que les precede dentro de la misma jugada, o bien de la que les sigue si no les precede ninguna carta.

Existe una excepción: en caso de que se roben tres sietes (haya o no cartas en el mazo de descartes), el resultado es una pifia.

En el caso de las figuras, tenemos que empezar hablando de los tipos de habilidades. Cada tipo de habilidad está relacionada con un palo. Así, los oros se relacionan con las habilidades de escolástica, las copas con las habilidades sociales, las espadas con las habilidades militares y los bastos con las habilidades de villanía. Las habilidades comunes no se relacionan con ningún palo.

Así pues, el valor de las figuras depende del palo al que pertenezcan las cartas que se hayan robado y del tipo de habilidad que se esté usando. Si el palo de una de las cartas está relacionado con el tipo de habilidad, las figuras tendrán un valor bajo; de lo contrario tendrán un valor alto.

Figura	Valor Bajo	Valor Alto
   	3	4
   	2	5
   	1	6

Por ejemplo, si se está usando una habilidad de escolástica, que está relacionada con el palo de oros, y se roba una Sota de Oros, esta tendrá un valor de 3. En el mismo ejemplo, si se roba una Sota de Bastos pero una de las otras dos cartas (o las dos) son oros, la sota también vale 3.

Si el palo relacionado con la habilidad aparece en una figura (Sota, Caballo o Rey), el valor bajo sólo se aplica a las figuras del mismo tipo, pero no a las demás. Por ejemplo, si se hace una jugada de acción por la habilidad de *Etiqueta* (copas) y se obtiene un Rey de Copas y una Sota de Oros, el Rey adopta su valor bajo, pero la Sota no; a no ser que la tercera carta sea una Sota de Copas, o un As, Dos, Tres, Cuatro, Cinco, Seis o Siete de Copas, en cuyo caso la Sota de Oros también adopta su valor bajo.

Las habilidades de tipo común no están relacionadas con ningún palo. Por eso, cuando se realiza una jugada de acción usando una habilidad común, antes de robar las cartas el jugador debe decir a qué palo quiere jugar. Por ejemplo, si el jugador dice "juego a Oros", las figuras adoptarán el valor bajo si se roba al menos una carta perteneciente al palo de Oros.

Es de notar que esto ofrece diferentes combinaciones de críticos y pifias. Para imitar el lenguaje de juego de la época, podemos decir que, cuando se consigue un crítico gracias al rey del palo al que se juega, se ha conseguido un "crítico por la barba". También podemos decir, cuando se pifia debido a los reyes, que se ha hecho la "pifia del barbudo".

Durante un combate, al principio del mismo y al acabar cada turno el Narrador debe unir las cartas del mazo de juego y el de descartes y barajarlas. Esto significa que el primero que actúe dentro del turno no encontrará cartas en el mazo de descartes. Si participan más de seis combatientes habría que usar al menos dos barajas. Al finalizar el combate, se vuelve a barajar todo el mazo.

ALGUNOS EJEMPLOS DE JUGADAS

En estas jugadas se supone que el jugador juega a Oros (o que se usa una habilidad de escolástica) y que la carta del mazo de descartes es un Siete (por lo que los setes adoptan el valor de la carta que les precede, o de la que les sigue si no les precede ninguna carta).

Crítico por la barba:



Se ha conseguido gracias al Rey de Oros. Si el Rey fuera de otro palo, se trataría de una "pifia del barbudo". El otro Rey adopta el valor bajo (1) porque está presente el Rey de Oros, y ser un Siete la carta que hay en el mazo de descartes, el Siete adopta el valor de la carta que le precede, en este caso el Rey de Oros, que en esta jugada vale 1.

Pifia del barbudo:



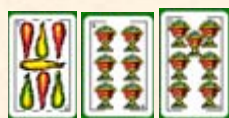
Se juega a Oros, y ninguna de las cartas pertenece a este palo, por lo que las figuras adoptan su valor alto (6). El desafortunado jugador ha robado entonces tres seises.

Crítico:



Los dos setes adoptan el valor de la otra carta que les sigue, ya que no les precede ninguna (y hay un Siete en el mazo de descartes). Como esta carta es un As, se han conseguido tres unos, o sea, un crítico.

Pifia:



Como la carta que hay en el mazo de descartes es un Siete, el primer Siete adopta el valor de la siguiente carta ya que no hay cartas que le precedan, y el último Siete adopta el valor de

la carta que le precede. Es decir, ambos adoptan el valor de la otra carta, que por desgracia es un Seis. Tres seises: pifia.

13:



Como se juega a Oros y ninguna de las cartas es de ese palo, el Caballo de Espadas adopta su valor alto (5). Como la carta del mazo de descartes es un Siete, el Siete adopta el valor de la carta que le precede (4). $5 + 4 + 4 = 13$.

8:



Como se juega a Oros, el Rey de Oros adopta su valor bajo (1), pero la Sota no, ya que no hay presente una Sota de Oros ni una carta del As al Siete que sea de Oros, así que adopta su valor alto (4). De esta forma, $1 + 4 + 3 = 8$.

ESTADÍSTICAS

He intentado que las jugadas se acerquen lo máximo posible a las características estadísticas de los dados. Como todos sabemos, el crítico y la pifia, en el sistema de juego del Capitán Alatríste, tienen una probabilidad de 0,46%, es decir, sólo una de cada 216 tiradas será un crítico o una pifia.

La probabilidad de crítico y pifia utilizando las cartas rondan en torno al 0,5%, pero aumenta hasta un 1,5% (tres de cada 200 tiradas) cuando la carta que hay en el mazo de descartes es un Siete. Es decir, que cuando se da este caso, el jugador tiene el triple de posibilidades de hacer un crítico o una pifia.

También es de notar que la probabilidad asociada a cada resultado no es estática, al contrario de lo que ocurre cuando se juega con los dados. La probabilidad cambia dependiendo de la carta que haya en el mazo de descartes, cuyo valor adoptarán los Sietes en caso de que salgan. Por ejemplo, cuando la carta del mazo de descartes es un As, la probabilidad de crítico se triplica y se aumenta la probabilidad de obtener resultados bajos (por debajo de 10), y cuando es un Seis, se triplica la probabilidad de crítico y se aumenta la probabilidad de obtener resultados altos (por encima de 10); si es un Siete la carta del mazo de descartes, como se apuntó antes, triplica la probabilidad tanto del crítico como de la pifia.

Esto hace que, dependiendo de la carta que esté en el mazo de descartes, los jugadores puedan estimar la probabilidad de éxito al usar cualquiera de sus habilidades en ese momento. Seguramente, si la carta del mazo de descartes es un Seis, tal vez se lo piensen dos veces si van a usar una habilidad que implique cierto riesgo, ya que esto significa que los setes que queden en el mazo de juego serán seises en la próxima jugada de acción.

Hay que señalar, sin embargo, que crítico y pifia no tienen exactamente la misma probabilidad de base (es decir, sin contar con la carta que haya en el mazo de descartes). La probabilidad de crítico es ligeramente superior a la de la pifia. 



LA PUERTA DEL SOL



Covelas, ensayos, películas, juegos de rol e incluso, como ya dijimos en la introducción, videojuegos, pues de todos ellos podemos obtener, a la par que diversión y disfrute, buenas ideas con las que alimentar más tarde nuestras partidas del Capitán Alatriste, que a buen seguro nuestros jugadores sabrán apreciarlo y nuestros propios espíritus disfrutarán con todo ello. Y aquí podrán encontrar reseñas oportunas sobre todos estos géneros, por si no hubiera tiempo o experiencia para saber por donde empezar, podamos echarle una mano, que entre gente de la Liga todo se puede conseguir...



UNA NOVELA: LADRONES DE TINTA

- ♦ Título: *Ladrones de tinta*.
- ♦ Autor: Alfonso Mateo-Sagasta.
- ♦ Editorial: Ediciones B.
- ♦ Año de Edición: 2004.
- ♦ Páginas: 574.

“Don Miguel yacía con los ojos cerrados. Se había quedado inmóvil y su respiración era profunda y tranquila. En aquel momento parecía frágil y desvalido. Sus ojos se hundían en las órbitas sellados por unos párpados de papel de arroz. Tenía la nariz aguileña y los pómulos emergían picudos sobre las guías del bigote. Los labios eran tan finos que apenas simulaban los de una herida. Su mano inútil quedaba oculta bajo las sábanas, y la otra, nervuda, reposaba abierta sobre su vientre. El sol iluminaba su rostro ceniciento.”

(Alfonso Mateo-Sagasta, *Ladrones de tinta*)

Corría el verano de 1614 cuando Isidoro Montemayor recibió el encargo del amo del garito de juego que controlaba para que encontrara a Alonso Fernández de Avellaneda, autor de una continuación de las aventuras de Don Quijote. Como editor de la primera edición —realizada 10 años antes— y promotor de la segunda parte que estaba escribiendo Miguel de Cervantes, no se podía permitir que alguien se aprovechara de esta situación. Y menos si tenemos en cuenta que ya le había adelantado dinero a cuenta a Cervantes.

Este es el hilo argumental que utiliza Alfonso Mateo-Sagasta para involucrarnos en el día a día de Isidoro. Y no solo en lo que hace referencia a la investigación —que lleva a buen fin—: nuestro héroe particular nos introduce en el Madrid de la época y nos describe con pelos y señales como vivían en la Villa y Corte. Nos encontramos con médicos, escritores, mesoneros, dentistas, covachuelistas, cortesanos y toda suerte de aprovechados que sobreviven como pueden en un Madrid lleno de todo tipo de gente. Y nos paseamos por los mentideros, los corrales donde se representaban las obras, los prostíbulos, los mesones, los mercados y casi todos los sitios donde a un buen rolero le interesaría meter la nariz.

Por si esto no fuera poco, también nos muestra las envidias que corroen a los grandes escritores de nuestro Siglo de Oro. Tras averiguar que Alonso Fernández de Avellaneda es un seudónimo, los diferentes amigos de Isidoro le ayudan a

leer a él y al lector entre las líneas de *El Quijote*, abriéndole todo un mundo de ironías y críticas que lanza Cervantes desde su libro. Críticas que podrían provocar la venganza de los Lope de Vega, Góngora, Tirso de Molina o Quevedo —que tal como describe el autor no se quedaban cortos a la hora de juzgar al rival—, o incluso de gente más poderosa como el mismo Medinasidonia. Así veremos acusar a Góngora de judaizante, a Cervantes de no saber escribir, bujarrón y cornudo o a Lope de escribir sobre lo que al pueblo gusta.

¿Cómo? ¿Todavía no habeis dejado de leer para ir a comprar el libro? ¿Queréis más? Pues sí, hay más —como dicen en esos anuncios de la tele—: todavía no os he explicado que no solo se restringe a la vida literaria o del día a día. El personaje principal consigue evolucionar hasta conocer a miembros destacados de esa época como Don Juan de Tassis, Conde de Villamediana, o el no menos conocido Alonso de Contreras. Nos describe las peripecias que debe pasar para conseguir la ejecutoria de hidalguía, como se movía el dinero de sobornos entre los Grandes de España, alguna de las fiestas de la Corte y las no menos “divertidas” de la farándula.

Pero no todo es diversión. Alfonso Mateo-Sagasta también nos muestra el lado más amargo, la enfermedad y la pobreza que corroía Madrid.

Personalmente, el libro me ha gustado más cuando lo he leído por segunda vez —para poder hacer este artículo con

más conocimiento de causa— que cuando me lo compré. Hay algunos aspectos que me alteraron en la primera lectura, como cuando proporciona al protagonista ideas que después pusieron en práctica los diferentes autores a los que me he referido —desde el “No se ponen cruces donde se mea” al guión original de *Fuenteovejuna*—. Pero tal como el mismo autor

pone en boca de sus personajes, en el momento que los pone en el libro ya no son los personajes reales.

Por cierto, todavía no os he dicho quién es Alonso Fernández de Avellaneda... ni os lo voy a decir. Bueno, si os poneis pesados os repetiré lo que dijo el oráculo al Marqués de Hornacho: “*Crancos Orbis Fel*”. 🐉



UN ENSAYO: EL REY SE DIVIERTE

- ♦ Título: *El Rey se divierte*
- ♦ Autor: José Deleito y Piñuela
- ♦ Editorial: Alianza Editorial
- ♦ Año de Edición: 1988.
- ♦ Páginas: 237 páginas.

“...la primera pieza de la que, con el tiempo, se convertiría en densa bibliografía histórica del siglo XVII, base documental de las aventuras del capitán Alatriste: los siete amenísimos volúmenes de Deleito y Piñuela sobre la España de Felipe IV.”

(Arturo Pérez Reverte, *El vendedor de libros*)

Antes de comenzar a hablar de este libro en concreto sería muy recomendable dar una serie de apuntes de su autor, José Deleito y Piñuela, historiador ya fallecido pero que dejó publicada una serie de siete libros de ensayos dedicados todos ellos a los usos y costumbres de la época de Felipe IV, considerados por muchos una de las principales fuentes de conocimiento sobre la vida en esa época incluso ahora, cincuenta años después de su publicación. Sin olvidar además que Deleito escribe de una forma tan amena que se te olvidará incluso que estás leyendo un libro de historia.

Por desgracia, buena parte de dicha serie nunca ha sido reimpresa desde entonces y es muy difícil encontrar sus obras en las librerías, aunque no ocurre con toda ella, ya que Alianza ha vuelto a editar tres de aquellas obras: *La Mala Vida en la época de Felipe IV*, *El Rey se divierte...*, de la que hablaremos ahora, y ...*También se divierte el pueblo*, incluso con varias reimpressiones, así que no sería nada difícil encontrar uno o los tres de estos libros —y a un precio bastante asequible, todo sea dicho de paso—. Así que, sin más preámbulos, pasemos a comentar lo que nos podemos encontrar en este estupendo libro.

El Rey se divierte trata de ser un ensayo sobre la vida íntima y pública de Felipe IV, su familia y la corte, olvidándose de temas políticos, religiosos o históricos. Y para ello divide el texto en varios capítulos que detallan todo aquello que nos puede servir para acercarnos más a su figura como hombre y a los lugares en los que habitó. Para empezar, y después de explicarnos su nacimiento, juventud y la llegada al trono tras la muerte de su padre, Felipe III, Deleito nos habla del rey y de su familia: conoceremos cuales fueron sus amantes, sus hijos —legítimos y bastardos—, sus esposas, sus hermanos..., salpicando las biografías de todo tipo de anécdotas y coplillas que amenizan mucho el libro.

El segundo capítulo, bastante más útil para los jugadores de *El Capitán Alatriste*, especialmente si se tienen jugadores cortesanos, está dedicado a la vida en palacio: desde una com-

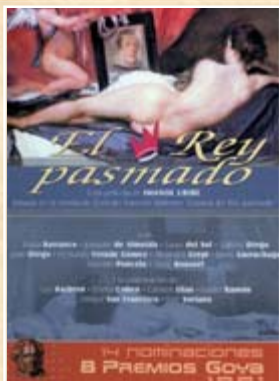
pleta descripción del desaparecido Alcázar Real —sus patios, sus torres, sus salas...— y del resto de palacios reales de Felipe IV, hasta la pormenorización de la rígida etiqueta que rodeaba a todos los Austrias, pasando por los diferentes tipos de guardias que protegían la figura del rey y de su familia, los criados, los bufones, la comida palaciega, etc.

A continuación, Deleito pasa a pormenorizar las mayores celebraciones que tuvieron lugar durante el reinado de Felipe IV, aunque claro, entre tanta descripción, nos cuenta con todo detalle la ambigua relación de Villamediana con la reina, la visita del Príncipe de Gales a Madrid, la construcción del Buen Retiro o las fiestas que se realizaron en toda España tras el nacimiento del primogénito, Carlos II.

El último capítulo está dedicado a la gran pasión del rey, la cacería —¿quién no recuerda los últimos capítulos de *El Caballero del Jubón Amarillo*?—, y describe los diferentes viajes que emprendió por toda la geografía española, deteniéndose especialmente en el que realizó en 1624 a Andalucía y el de Aragón y Cataluña en el 1626. Para terminar, el libro concluye con una detallada narración de cómo fue la muerte y entierro del propio rey.

En resumen y concluyendo, este libro, uno de los primeros de la serie de Deleito y Piñuela, es altamente recomendable para cualquier jugador y, especialmente, para cualquier Director de Juego de *El Capitán Alatriste*, sobre todo si piensa dirigir partidas ambientadas en el difícil mundo cortesano del siglo XVII. Es muy ameno para leer, está estupendamente documentado y nos puede servir para aportarnos multitud de ideas para nuestras partidas. Y como no hay uno sin dos, ni dos sin tres, en los próximos números hablaremos de ...*También se divierte el pueblo* y de *La Mala Vida en la época de Felipe IV*. 🐉

En otro número deberíamos hablar también de esta novela, pues debería ser otra de las lecturas obligadas de cualquier Director de Juego de *El Capitán Alatriste* (Nota del Autor).



UNA PELÍCULA: EL REY PASMADO

- ♦ **Título:** *El Rey Pasmado*.
- ♦ **Director:** Imanol Uribe.
- ♦ **Intérpretes:** Gabino Diego, Juan Diego, Javier Gurruchaga, Fernando Fernán-Gómez, María Barranco, Joaquim de Almedia, Eusebio Poncela, Laura del Sol.
- ♦ **Guión:** Joan Potau (basado en la novela *El Rey Pasmado* de Gonzalo Torrente Ballester).
- ♦ **Banda Sonora:** José Nieto.
- ♦ **Año de Producción:** 1991.

Aunque España nunca ha sido un país muy prolífico en cuanto a cine histórico —al menos el cine histórico que aquí nos interesa—, si es cierto que algunas de esas contadas películas bien valen ser comentadas y reseñadas en estos papeles, ya que ofrecen una inestimable visión de la época de los Austrias pues cuentan con un trabajo de investigación previo en cuanto a vestuario y ambientación que ninguno de nuestros lectores puede perderse. Como ejemplo se puede citar *El Perro del Hortelano*, la próxima adaptación al cine de *El Capitán Alatriste* o la película a la que hemos dedicado esta sección, *El Rey Pasmado*.

La película de Imanol Uribe, basada bastante fielmente en la novela homónima de Gonzalo Torrente Ballester¹, recoge determinados hechos históricos o pseudohistóricos, como pueden ser las dificultades de Olivares para tener descendencia, los líos amorosos de Felipe IV o las conversaciones de un monje con el demonio en plan amigotes, y los transforma en una fábula semifantástica, con demonios y ángeles colaborando contra las fuerzas de la Inquisición, representadas por un magistral Juan Diego —quizás lo mejor de toda la película— caracterizado como un fanático e intransigente dominico, para que el Felipe IV pueda ver desnuda a su legítima esposa, la reina.

Pero dejemos de lado el contenido de la película y centrémonos especialmente en su continente, que es el que nos ha traído hoy aquí a hablar de ella. Para comenzar, no tenemos más que aplaudir la elección de Gabino Diego como Felipe IV y de Javier Gurruchaga como Olivares, pues cualquiera que haya visto retratos de estos dos personajes, especialmente los velazqueños, no puede negar el gran parecido físico que poseían con estos dos actores, y aunque hemos de reconocer que quizás el Felipe IV de Gabino Diego sea un poco lerdo, también es cierto que la propia narración le obliga a adoptar ese papel.

El segundo punto que debemos resaltar es el del vestuario, todo un trabajo de investigación en el que se nota especialmente la influencia de la pintura del Siglo de Oro: Felipe IV y Olivares parecen sacados de cuadros de Velázquez, los inquisidores y frailes de Zurbarán, y los mendigos y pícaros de Murillo. Y por último, pero no menos importante, el de

la ambientación, y aunque buena parte de la película transcurre entre habitaciones y alcobas de palacios y alcázares, también podemos asistir en primera persona a los cotilleos del mentidero, a las reuniones de la Suprema —oscuras y amenazantes—, los conventos, la casa de una tusona, las calles durante la noche e incluso una buena misa en palacio, cargada de chismorreos y rumores.

En resumen, que no se trata de una película de acción ni de lejos y que su presupuesto, como ocurre en general con el cine español, es bastante escaso, pero que no por eso podemos pasar sin tratar de verla, pues seguro que podemos encontrar un buen puñado de ideas que enriquecerán nuestras partidas y incluso podrán sorprender a nuestros jugadores. Quizá sea una película difícil de encontrar en un videoclub, pero es posible que todavía se puede localizar alguna que otra copia en DVD en las estanterías de una buena biblioteca. No creo que os arrepintáis. 🐉



1. En otro número deberíamos hablar también de esta novela, pues debería ser otra de las lecturas obligadas de cualquier Director de Juego de *El Capitán Alatriste* (Nota del Autor).



UN JUEGO DE ROL: ROLEMASTER - LOS MOSQUETEROS

- ♦ **Título:** *Los Mosqueteros*.
- ♦ **Autor:** Kevin Scrivner.
- ♦ **Editorial:** Iron Crown Enterprises (ICE), Inc. (edición española por Joc Internacional).
- ♦ **Ilustraciones:** Keith Harrel-Steward (Vicenç Luján por la portada española).
- ♦ **Páginas:** 155 páginas en blanco y negro.
- ♦ **Cubierta:** rústica.
- ♦ **Contiene:** reglas, ambientación y módulos.

En los dos números anteriores de *Los Papeles del Alférez Balboa* hablamos de los que, hasta hace poco, eran los únicos juegos de rol escritos aquí y ambientados en el XVII que existían², así que hoy vamos a tener que dedicar la sección a uno de esos juegos de rol extranjeros que han tratado de cubrir la época histórica que a nosotros nos interesa. Y para ello hemos creído conveniente comenzar con el suplemento de capa y espada que ICE publicó para su *Rolemaster*, más que nada porque Joc Internacional se encargó de traducirlo al castellano allá por el año 1997, poco antes de su desaparición.

Ya que *Rolemaster* es un juego de rol universal, aunque centrado especialmente en lo fantástico medieval, toda la primera parte del suplemento está dedicada a modificar las reglas existentes y a añadir algunas nuevas que permitan a los jugadores introducirse en el género de capa y espada: cuales serán las profesiones de *Rolemaster* válidas para este tipo de partidas (introduciéndose además algunas nuevas, como el diplomático, el noble, el poeta, etc), qué habilidades primarias y secundarias se pueden utilizar, la magia —si es que la utilizamos—, las modificaciones que sufre el combate (que no son muchas, ya que se dedican principalmente a añadir nuevas reglas y tablas para usar armas de fuego y explosivos), y alguna que otra salvedad al reglamento para poder recrear el género (la esgrima, persecuciones en carruaje, saltos mortales, candelabros, cortinas, alfombras que derriban enemigos, etc).

La segunda parte del suplemento, a partir del capítulo 5, es quizás la más interesante para un Director o jugador de *El Capitán Alatríste*, ya que centra su atención en el tipo de escenario y en la ambientación para una buena partida de capa y espada. Se le da algún que otro consejo a los Directores de Juego, se reseñan los diferentes tipos de aventuras más comunes en este género (intriga palaciega, espionaje, diplomacia, etc), como mezclar la capa y espada con la fantasía heroica, e incluso podemos encontrar la descripción de diferentes subgéneros dentro de la capa y espada, que según

el suplemento son: el espadachín novelesco (*Los Mosqueteros* de Dumas, por ejemplo, o el propio capitán Alatríste), el espadachín de Hollywood (multitud de películas lo avalan), el “fuera de la ley” caballeresco (como el Zorro), el espadachín de *Las Mil y una Noches* (Simbad, por ejemplo), o las campañas históricas (historia pura y dura). Y aunque hablan también del género piratesco, no profundizan demasiado, ya que imagino que prefieren dejarlo para el suplemento de *Rolemaster* llamado *Pirates*, del que algún día también hablaremos.

También dedican un extenso capítulo a la ambientación histórica, con la descripción de los países más importantes del momento, como Francia e Inglaterra —si, no me equivoco: no mencionan a España nada más que como país adversario... Estos americanos y sus libros de historia...—, la sociedad barroca, la religión, los espectáculos, la ciencia, el dinero —con una buena lista de precios—, la guerra, las características de PNJs históricos o novelescos (como los propios mosqueteros de Dumas), tesoros de la época o una breve reseña de las ciudades más importantes, como París.

Por último, a partir del capítulo 13, el suplemento nos ofrece algunas aventuras con las que comenzar a jugar: cuatro módulos largos, seis módulos cortos, algunas ideas de aventuras y un par de PJs pregenerados. Aunque algunas de estas aventuras son fantásticas (por ejemplo, una trata de devolver la vida a Arturo), en su mayoría son más bien de corte histórico y podrían trasladarse fácilmente a *El Capitán Alatríste*, en algunos casos sin tan siquiera conocer las reglas de *Rolemaster*, ya que son módulos muy bien desarrollados en los que se dejan a criterio del Director de Juego la utilización de las reglas.

En resumen, *Rolemaster – Los Mosqueteros* es un suplemento útil para *El Capitán Alatríste* sobre todo si queremos centrar nuestra campaña en Francia o Inglaterra, ya que la ambientación gira en torno a estos dos países y los capítulos dedicados a sociedad pueden añadir mucha información si queremos sacar a nuestros personajes de los reinos españoles. ✎

2. No hace mucho se publicó *Lances*, un juego de rol autóctono ambientado también en el Siglo de Oro español. Por desgracia hemos tenido que dejar su reseña para el siguiente número (N. del A.).



UN VIDEOJUEGO: SID MEIER'S PIRATES!

- ♦ **Título:** *Sid Meier's Pirates! (Live the Life)*
- ♦ **Autor:** Sid Meier.
- ♦ **Desarrollo:** Firaxis Games.
- ♦ **Distribución:** Atari.
- ♦ **Plataformas:** PC y Xbox.
- ♦ **Requisitos PC:** Windows 98 o superior, Pentium 1.0 GHz o superior, 256 MB RAM, 1.2 GB de espacio en disco duro y tarjeta gráfica de 64 MB que soporte Hardware T&L.

¿Quién no ha soñado con navegar surcando las aguas del Caribe con la total libertad de un pirata? ¿O quizás como un cazador de piratas? ¿O un almirante español? ¿O un próspero mercader inglés? Todo esto se haya al alcance de la mano en esta experiencia de juego cuyo desarrollo es totalmente abierto, no careciendo por ello de una serie de líneas argumentales que es posible —aunque no necesario— seguir para llegar a buen puerto.

Es posible que los veteranos del teclado recuerden el título original —de mismo nombre y creador— del que éste supone una versión remozada. Pero Sid Meier no se limita a actualizar su clásico, sino que manteniendo toda la esencia de su predecesor lo renueva con nuevos gráficos, una excelente jugabilidad y un animado acompañamiento musical que hacen de él una experiencia enriquecedora tanto para los que ya tuvieron la ocasión de jugar al original como para los jugadores de nuevo cuño.

En cuanto a la historia, nuestro alter ego debe vengar la afrenta cometida por el malvado marqués Montalbán —sí, haceros a la idea, que al más puro estilo hollywoodiense los españoles somos los “malos” del juego— a su familia, habiendo de buscarlo por todo el Caribe para rescatar a los miembros de la misma. Bajo esta sencilla premisa podremos ir desarrollando subtramas en las que podremos ejercer de embajadores diplomáticos entre las naciones enfrentadas en dichas aguas —españoles, ingleses, franceses y holandeses—, como corsarios de las mismas, piratas libres, cazadores de los mismos, comerciantes, buscadores de tesoros... y hasta

de galanes de las hijas de los gobernadores de las diferentes colonias caribeñas, buscando medrar en la escala social de la nueva aristocracia indiana. Todo ello dejado al libre albedrío del jugador, que tendrá libertad en todo momento de elegir cómo forjar su destino.

Sin pretender ser un juego histórico o un simulador realista, alcanza unas cotas aceptables de credibilidad sin reñirse con una tremenda jugabilidad. Desde la ubicación detallada de decenas de ciudades y colonias —así como poblados indígenas, misiones religiosas o refugios pirata— a las que arribar (y con las que comerciar, tratar, atacar, saquear, reabastecerse, etc...) hasta la influencia de los vientos —cuidado con las tormentas— en la velocidad de navegación y en el combate naval —buscad el barlovento grumetillos, arr...—, pasando por animados combates de esgrima con los capitanes de los navíos enemigos al abordarlos. Y quien se atreva podrá demostrar su habilidad en la pista de baile de las mansiones de los gobernadores, bailando con sus hijas al son de auténticos minuetos, pero cuidado pues el más mínimo desliz puede dar al traste con las negociaciones diplomáticas. El nivel de detalle es excelente sin llegar a abrumar: marineros que caen al agua durante los combates, astillas, humaredas tras los cañonazos, diferentes tipos de munición con distintos efectos, mercaderías, piratas famosos, tesoros enterrados, antiguas ciudades perdidas de los aztecas, una gran variedad de barcos..., todo un mundo de posibilidades a explorar, propiciando una excelente rejugabilidad. Eso sí, puede llegar a hacerse tediosa la mecánica tras mucho tiempo de juego





continuado, pero te sorprenderás deseando volver a tomar el timón apenas lo hayas dejado. Ese fenómeno tan conocido de juegos similares: “un turno más” —en este caso en sus variantes “un abordaje más” o “una travesía más”—.

Sistematizando la dinámica del juego se puede hablar de siete situaciones de juego principales: la navegación marítima, el combate naval, los combates de esgrima, los puertos, los bailes con las hijas de los gobernadores, el modo sigilo y las batallas terrestres. Durante la navegación marítima se desarrollará la mayor parte del tiempo de juego: irás de un puerto a otro, persiguiendo piratas, transportando mercancías o personas, buscando presas —o la Flota de Indias española—. Cuando una persecución dé lugar a un combate naval pasarás a perseguir —o ser perseguido— y cañonearte con una o varias naves enemigas, dando lugar a un más que probable abordaje, durante el cual las tripulaciones combatirán a la par que tú haces lo mismo con el capitán enemigo (pudiendo hacerte con botín y la nave enemiga tras una victoriosa batalla... o acabar encarcelado tras una derrota). En los puertos tendrás acceso a múltiples opciones, como

mejorar los barcos de tu flota, reclutar tripulación, enterarte de chismorreos y rumores en la taberna local, comprar y vender mercancías o hablar con el gobernador, por poner algunos ejemplos. Llegado el momento, podrás complementar la diplomacia bailando con las hijas de los gobernadores, que podrán proveerte con útiles objetos e incluso llegar a algún compromiso estable. Y en el modo de sigilo habrás de moverte de noche y esquivando a la guardia en aquellas ciudades en las que desees entrar pese a no ser bien recibido. Por último podrás combatir en batallas campales contra la guarnición de la ciudad por la toma y saqueo de la misma, contando incluso con la opción de rendirla a otra nación. Podrás variar sutilmente la situación geo-estratégico-política con acciones puntuales, como acuerdos diplomáticos, provocar guerras, conquistar ciudades para otras naciones... y es en este aspecto donde se despliega totalmente el factor estratégico del juego.

Finalmente se observan ciertos toques “roleros” básicos —elementales— en el aspecto de las características y evolución de nuestro alter ego. Además de seleccionar la edad de comienzo (diversos momentos del siglo XVII, lo que afectará a las ciudades, su desarrollo y el equilibrio de poder de las naciones contendientes principalmente), el nombre y la nacionalidad, también habremos de seleccionar una habilidad especial entre varias, lo que hará que seamos mejores en ese apartado (esgrima, navegación, artillería, inteligencia y encanto o medicina). Aunque podremos retirarnos cuando lo deseemos, al final tendremos que acabar haciéndolo por edad, pues nuestro personaje irá envejeciendo y perdiendo capacidades con los años, las enfermedades y otras malas experiencias. ¿Acabarás retirándote como rico hacendado, gobernador de una colonia o quizás mendigando limosna por las calles? Dependerá de tu habilidad navegando, tu audacia y de a dónde te lleven los vientos. ¡Buena suerte marinero! 🏴‍☠️

LAS GRADAS DE SAN FELIPE

*J*al que fuera un cajón de sastre, las gradas reales eran cúmulo de personas y habladurías. Y estas otras gradas, quizás menos reales, pero igual de animadas que las del convento madrileño, también son una amalgama de gentes de aquella época y de sus habladurías, pues entre las siguientes páginas escuchareis al viejo trovador con su sonata del juego alatrístico, al satírico que despelleja los corazones y estares de diversos jugadores o al historiador que, parapetado entre libros amarillentos y olvidados, nos regala la historia de aquel que conocemos y admiramos. Sumerjámonos en la barahúnda, pues...



GALERÍA DE PERSONAJES

Aurelio de Zambonino

Por Antonio Soto

SEMBLANZA

Nacido en Sevilla en 1590 en una antigua familia de nobles italianos, de la que su abuelo asegura son descendientes de nobles patricios. Originarios de la antigua Lombardia se trasladan a España y se asientan en Sevilla.

Durante su infancia recibe una educación típica de una familia de bien, pero Aurelio se siente atraído por las armas y por el arte de la esgrima lo que hace que su abuelo, otro amante del arte de la ropera, le pague las clases pertinentes, situación que acaba en roces entre nieto y abuelo pues éste último quiere inculcarle el arte de la escuela italiana, pero Aurelio se siente más atraído por el arte del maestro Carranza del que oye hablar a sus amigos —amigos por cierto de muy distinto origen al suyo, pues siempre a pesar de su educación se relacionó con gentes según su abuelo no muy deseables—¹.

Profesión

- ♦ Aventurero

Características Básicas

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

Características Menores

- ♦ Aspecto físico: Corriente.
- ♦ Estatura: 1'76 m.
- ♦ Peso: 77 kg.

- ♦ Nivel de Riqueza: 4 (Medio).
- ♦ Posición Social: 4 (Hidalgo).
- ♦ Honra: 5 (Intacta).
- ♦ Edad: 33 años.
- ♦ Apariencia: +0.

Ventajas

- ♦ Clases de Esgrima
- ♦ Escuela de Esgrima (Escuela Española – Carranza)
- ♦ Espadachín

Desventajas

- ♦ Honor
- ♦ Lealtad (Patrón)
- ♦ Secreto (Espía en la corte jacobita a las órdenes del conde de Gondomar)

Habilidades

- ♦ Cabalgar 15
- ♦ Correr 13
- ♦ Curar 10
- ♦ Diplomacia 12
- ♦ Etiqueta 11
- ♦ Habla de Alemania 10
- ♦ Idioma Natal 10
- ♦ Idioma (Italiano) 10
- ♦ Idioma (Inglés) 9
- ♦ Intimidación 12
- ♦ Latines 11
- ♦ Saltar 13
- ♦ Supervivencia (La Carda) 10
- ♦ Voluntad 12

Habilidades de Combate

- ♦ Armas Cortas 16
- ♦ Armas de Fuego 16

1. La historia de Aurelio continúa en el relato *Olía a muerte*, que apareció publicado en el número 2 de *Los Papeles del Alférez Balboa*, págs. 44-50 (Nota del Autor).

- ♦ *Esgrima* 17
- ♦ *Esquivar* 7
- ♦ *Lanzar Cuchillo* 15
- ♦ *Pelea* 14

Maniobras de Esgrima

- ♦ *A fondo de retirada (ataque completo)*
- ♦ *Arrebato (ataque normal)*
- ♦ *Entrenamiento con Mano Torpe (3 niveles)*
- ♦ *Entrenamiento de Espada y Daga (3 niveles)*

Armas

- ♦ *Pistolas* 16 (+1) (acostumbra a llevar dos).
- ♦ *Ropera* 17/12 (+2)
- ♦ *Daga de Guardamano* 16/10 (+0)

Alonso de Santillana

Por Alfons Barba

SEMBLANZA

Alonso es el hijo de un comerciante de Santander, muerto por piratas ingleses. Viendo que él solo no podría convencer a nadie para que matara al jefe de los piratas, decide aguantarse la deuda de sangre y embarcarse con dichos piratas hasta encontrar la oportunidad de vengarse en persona. Convivió con ellos un par de años, aprendiendo el oficio y ascendiendo en sus responsabilidades. Por desgracia no pudo encontrar el momento para matar al jefe antes de que descubrieran su engaño, teniendo que escapar por piernas.

De vuelta a España se enrola como piloto en los barcos de Su Majestad consiguiendo éxitos notables que le valieron sucesivos ascensos hasta conseguir el mando de un barco y algunas capturas bastante jugosas que le permitieron gastos ostentosos en la Villa y Corte.

En Madrid está saliendo con una menina de palacio escocesa (lo que le permite seguir practicando el inglés). Por culpa de esta relación, mató a un actor que intentaba cortejarla bajo su balcón. El pobre no sobrevivió a la primera embestida...

Su última misión fué llevar a un embajador hasta Londres y volver. Mientras estuvo allí también alguien le intentó matar con una pistola —aunque todavía no se sabe el motivo—, pero tampoco sobrevivió al contraataque de Alonso.

Evidentemente, en la Armada todavía no saben nada del pasado pirata de Alonso...

Características Básicas

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

Características Menores

- ♦ *Aspecto Físico:* Corriente.
- ♦ *Estatura:* 1,80 m.
- ♦ *Peso:* 85 kg.
- ♦ *Nivel de Riqueza:* 5 (*Acomodado*).
- ♦ *Posición Social:* 4 (*Hidalgo*).
- ♦ *Honra:* 5 (*Intacta*).
- ♦ *Edad:* 32 años.
- ♦ *Apariencia:* +0.

Ventajas

- ♦ *Cargo* (*Capitán*)
- ♦ *Espadachín*

Desventajas

- ♦ *Honor*
- ♦ *Secreto* (*su pasado pirata*)
- ♦ *Lealtad* (*al Rey*)

Habilidades

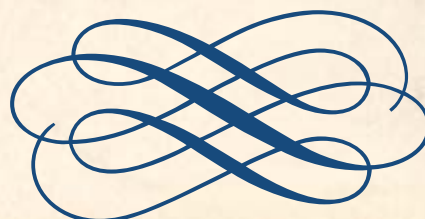
- ♦ *Cultura Local* (*Mediterráneo*) 12
- ♦ *Cultura Local* (*Atlántico*) 12
- ♦ *Estrategia* (*Naval*) 12
- ♦ *Habla Marinera* 12
- ♦ *Idioma* (*Inglés*) 10
- ♦ *Intimidación* 13
- ♦ *Liderazgo* 12
- ♦ *Marinería* 10
- ♦ *Navegación* 16
- ♦ *Orientación* 12
- ♦ *Táctica* 11

Habilidades de Combate

- ♦ *Armas de Fuego* 12.
- ♦ *Artillería* 14
- ♦ *Esgrima* 12.
- ♦ *Esquivar* 6.
- ♦ *Pelea* 12.

Maniobras de Esgrima

- ♦ *Ataque Rápido* (*Ataque Completo*)
- ♦ *Entrada* (*Ataque Normal*)
- ♦ *Trabar* (*Defensa Normal*)



CRONOLOGÍA DE ALATRISTE

Por Antonio Polo

"Ni él, ni don Francisco de Quevedo, ni Velázquez, ni el capitán Alatríste, ni la época miserable y magnífica que entonces conocí, existen ya. Pero queda, en las bibliotecas, en los libros, en los lienzos, en las iglesias, en los palacios, calles y plazas, la huella indeleble que aquellos hombres dejaron de su paso por la tierra."

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

Aunque en las páginas 232-234 del manual aparece una cronología de la época en la que se ambienta *El Capitán Alatríste*, siempre he pensado que era un poco inexacta, al menos en lo referente a la vida y obra de los protagonistas de las novelas, ya que parte, por ejemplo, del supuesto de que toda la acción de *El Sol de Breda* tiene lugar en el año 1625, error que procede directamente de la cronología oficial que se publicó en internet.

Por eso he decidido recurrir directamente a las fuentes principales —o sea, las novelas—, desmenuzar los hechos y presentarlos aquí de la manera más exacta que he podido, e incluyendo no solo los datos más relevantes, sino también las pequeñas anécdotas de las que solo se habla de pasada en el texto. Además, he añadido los datos aparecidos también en la última novela, *El Caballero del Jubón Amarillo*. Espero que este trabajo le sirva a alguien para sus partidas, aunque si no has leído las novelas *te recuerdo que la lectura de esta cronología puede desvelar buena parte de la trama*.

Nota: Las fechas que aparecen en *cursiva* no son exactas, sino fechas convencionales que tratan de datar un hecho del que no se tienen muchas referencias.

1534

- ♦ Una familia judía del pueblo de Alquezar (antepasados de Luis de Alquezar) se convierten al cristianismo.

1562

- ♦ **25 de noviembre:** Nace en Madrid el poeta y dramaturgo Lope de Vega Carpio.

1568

- ♦ **21 de julio:** Batalla de Jemmingen, en la que el ejército español del duque de Alba vence completamente al de Luis de Nassau.

1569

- ♦ Nace en Génova el militar Ambrosio de Spínola.

1571

- ♦ **7 de octubre:** Victoria en Lepanto de la flota de la Liga Santa frente a la armada del Imperio Otomano. En la batalla combate Miguel de Cervantes, en la que pierde la mano.

1572

- ♦ **Septiembre:** Durante el asedio de Mons se produce una de las encamisadas más famosas de la historia: quinientos mercenarios tudescos mueren a mano de las tropas españolas y su campamento queda reducido a cenizas.

1575

- ♦ Nace el maestre de campo don Pedro de la Daga.
- ♦ Nace en el pueblo de Cillas de Ansó (Huesca) Sebastián Copons.

1576

- ♦ Tras tomar la ciudad de Zierckzee, las tropas españolas se amotinan debido a la falta de pagas. Un buen número de ellos, 1.600, se hacen fuertes en la ciudad de Alost y se niegan a combatir a los holandeses.
- ♦ **4 de noviembre:** La guarnición española en Amberes es atacada por los vecinos y por seis mil holandeses. Los amotinados de Alost abandonan su ciudad, cruzan a nado y en barcas el Escalda y socorren a las tropas guarnecidas, venciendo sobre vecinos y holandeses, tras lo cual se produce el saqueo de Amberes y el incendio de multitud de sus edificios.

1579

- ♦ **29 de junio:** Tras varios meses de asedio, las tropas españolas de Alejandro Farnesio toman y saquean la ciudad de Maastricht.

1582

- ♦ Nace en un pueblo de León Diego Alatríste y Tenorio, hijo segundón de una familia de hidalgos labriegos.

1585

- ♦ **Julio:** Amberes es tomada por los tercios españoles: don Fernando de la Marca, conde de Guadalmedina, requisita como botín el tapiz de unos caballeros asediando un baluarte musulmán.

1587

- ♦ **6 de enero:** Nace en Roma Gaspar de Guzmán y Pimentel, hijo del conde de Olivares.

1588

- ♦ **28 de julio:** Desastre de la Armada Invencible: la enorme flota que Felipe II envía para invadir Inglaterra es derrotada por los ingleses y desarbolada por las tempestades, aunque consiguen regresar a España más de la mitad de las embarcaciones.

1589

- ♦ Nace Álvaro Luis Gonzaga de la Marca y Álvarez de Sisonia, hijo de don Fernando Gonzaga de la Marca, conde de Guadalmedina.

1594

- ♦ Alonso Contreras mata a otro pilluelo a cuchilladas.

1595

- ♦ Diego Alatríste se escapa de la escuela y de su casa, llega a Madrid junto a un amigo y se alista, mintiendo sobre su edad, como paje tambor en los Tercios de Flandes al mando del infante cardenal Alberto. Junto a él, y con su misma edad, también se alista Alonso Contreras.

1596

- ♦ **17 de septiembre:** Los españoles capturan la ciudad de Amiens. Durante el asedio, las tropas francesas e inglesas acaban con la vida de ochenta mochileros que forrajeaban por los alrededores. Además, la compañía del capitán don Diego de Villalobos, en la que servían Diego Alatríste y Carmelo Bragado, abandonaron el revellín de Montrecurt y durante cuatro horas acabaron con ochocientos franceses, sufriendo tan solo la pérdida de setenta camaradas.
- ♦ Una flota inglesa, lidera por Essex, saquea la ciudad de Cádiz.

1597

- ♦ Durante el asedio de Hulst, para despistar al enemigo sobre las intenciones del asalto al fuerte de la Estrella, los mochileros, pajes y mozos del ejército español se arman con picas, banderas y tambores y se les hace rodear por un dique haciendo creer a los holandeses que son tropas de refresco. Y durante el asalto, muchos de estos pajes entraron en la batalla como el resto de los soldados, como ocurrió con Diego Alatríste, por entonces mochilero tambor del capitán Pérez de Espila.
Terminado el asedio, el príncipe cardenal Alberto, gobernador de Flandes, procura plazas de soldado a muchos de los pajes y mochileros del asedio, contándose entre ellos el propio Alatríste, que tiene por entonces con quince años.

1598

- ♦ La falta de pagas y la indisciplina provoca numerosos motines entre las tropas de Flandes, haciendo perder a España bastante territorio.

1599

- ♦ **6 de junio:** Nace en Sevilla el pintor Diego de Silva Velázquez.

1600

- ♦ **17 de enero:** Nace en Madrid Pedro Calderón de la Barca.
- ♦ **2 de junio:** Batalla de las dunas de Nieuport: los tercios españoles son derrotados por una coalición de tropas holandesas, inglesas y francesas. Los tercios, amotinados poco antes de entrar en combate, soportan lo peor del combate ya que se dice que una mujer, la infanta Clara-Eugenia, había rogado que la socorriesen. En la contienda mueren 5.000 soldados españoles, incluidos 150 jefes y capitanes.
Con las tropas en desbandada, el Tercio Viejo de Cartagena, en el que luchaba Alatríste y Lope Balboa, se retira despacio y sin romper la formación, consiguiendo de esa forma salvarse 700 de los 1.150 hombres con los que empezaron la batalla. El extremeño Juan Vicuña, sargento de caballos, es herido gravemente en el brazo derecho, y lo perdería de gangrena semanas más tarde, lo que le permite obtener la licencia para abrir un garito en Madrid.

1601

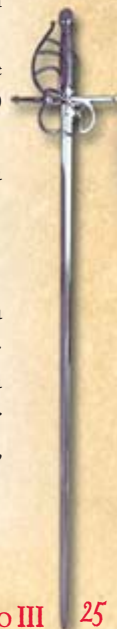
- ♦ **5 de julio:** Comienzo del asedio de Ostende.

1603

- ♦ Durante el quinto asalto a los reductos del Caballo y de la Cortina en Ostende, Diego Alatríste, Martín Saldaña, Sebastián Copons y Lope Balboa, junto a quinientos hombres más, abandonan las trincheras al romper el alba, corren terraplén arriba con el capitán don Tomás de la Cuesta a la cabeza y toman las primeras trincheras holandesas antes de trepar por el parapeto, donde luchan durante media hora: Alatríste es herido en la ceja izquierda (que le deja una pequeña cicatriz) y Martín Saldaña recibe una herida en la cara que le marca con una cicatriz desde la boca hasta la oreja derecha. Cuando el capitán ordena retirada, Lope Balboa y Sebastián Copons ayudan a Alatríste y a Saldaña a ganar las trincheras españolas.
- ♦ **24 de mayo:** Durante un combate naval contra los holandeses muere Federico de Spínola, hermano de don Ambrosio de Spínola.
- ♦ Nace en Sevilla Lopito Félix de Vega Carpio, hijo de Lope de Vega y Micaela Luján, siendo bautizado el 19 de octubre.
- ♦ Nace en Fontainebleu (Francia) Isabel de Borbón, futura reina de España.

1604

- ♦ En el asedio de Ostende, los flamencos realizan una carga de caballería durante el intento de socorro de la Esclusa: don Ambrosio de Spínola se ve sorprendido por la carga y tiene que refugiarse en un cuadro formado por sus soldados (entre los que se encuentra Diego Alatríste), donde lucha como el resto.



- ♦ **2 de septiembre:** Al octavo o noveno intento, los soldados del Tercio Viejo de Cartagena (entre los que se encuentran Alatrisme, Lope Balboa, Saldaña y Copons), al mando de don Ambrosio de Spínola, consiguen finalmente meterse dentro de las murallas de Ostende, saquear la plaza y rendir la ciudad.
- ♦ El Tercio Viejo de Cartagena marcha a las órdenes de Spínola a lo largo del Rhin hacia Frisia, donde toman las plazas de Oldensel y Linghen

1605

- ♦ Se publica en Madrid la primera parte de *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*.

1606

- ♦ **Invierno:** Diego Alatrisme participa junto a veintinueve compañeros y un capitán en una encamisada nocturna en Flandes, con el fin de sorprender a un destacamento holandés y aguantar allí hasta recibir refuerzos al amanecer. Por desgracia, esos refuerzos nunca llegaron y al final del día sólo dos soldados consiguen regresar: uno es Alatrisme, que se gana desde entonces el apodo de "capitán", y el otro es Lope Balboa.

1609

- ♦ **9 de abril:** Se firma en Amberes la Tregua de los Doce Años entre España y las Provincias Unidas. Tras el cese de hostilidades, Martín Saldaña se licencia de Flandes y consigue el nombramiento como teniente de alguaciles en Madrid gracias a un cuñado mayordomo en Palacio y, según se rumorea, la amistad de su mujer con un corregidor de la villa.
- ♦ **12 de abril:** Se ordena la expulsión de los moriscos de los reinos de España, orden firmada por Felipe III el 9 de abril. La expulsión comienza en el reino de Valencia, donde se producen sublevaciones que tienen que ser reprimidas por el Tercio de Cartagena: Alatrisme, sin embargo, se insubordina al considerarlo como un trabajo demasiado sucio ("puesto a degollar infieles, al menos que puedan defenderse"), solicita la baja del Tercio y se alista en las galeras de Nápoles, donde pelea contra turcos, berberiscos y venecianos.

1610

- ♦ **2 de abril:** Nace en Oñate Íñigo Balboa Aguirre, hijo del soldado Lope Balboa (que fue, a su vez, hijo de un soldado procedente de León, cerca de la frontera con Portugal) y de Amaya Aguirre.¹

1. La fecha del nacimiento de Íñigo está sujeta a contradicciones: en *El Sol de Breda*, aparece reflejada claramente en la página 166 cuando le escribe una carta a Quevedo, fechada el día 1 de abril de 1625, en la que dice que "mañana cumpla quince años". Por tanto, Íñigo tuvo que nacer el día 2 de abril de 1610. Pero en *El Oro del Rey*, que tiene lugar a comienzos de noviembre de 1625 (fecha en la que tiene lugar el segundo ataque inglés contra Cádiz, con el que empieza la novela), se dice que tiene "dieciséis años apenas cumplidos", lo que sería imposible pues no los cumple hasta el 2 de abril del año siguiente. Puestos a elegir, he preferido mantener la fecha que tan claramente aparece en *El Sol de Breda*, ya que no deja lugar a dudas de la edad de Íñigo.

- ♦ Nace María Calderón, *La Calderona*.

1611

- ♦ Nace Angélica de Alquézar².

1612

- ♦ Las galeras de Santa Cruz vencen e incendian una escuadra turca frente a La Goleta. Diego Alatrisme participa en la batalla.

1613

- ♦ La galera en la que sirve Diego Alatrisme es atacada por los turcos en la boca del canal de Constantinopla: la mitad de la tripulación muere acribillada por las saetas turcas. Diego Alatrisme, herido en la pierna, es hecho cautivo, pero la nave donde lo trasladan es apresada a su vez por dos galeras de Malta y se le libera.

1614

- ♦ Batalla de las Querquenes: los turcos caen sobre las tropas españolas mientras éstas vadean el lago y acaban con la vida del duque de Nocera. En la contienda, Guadalmédina es atacado por un moro que está a punto de acabar con él, pero es rescatado en el último momento por dos o tres soldados, entre los que se encontraban Diego Duque de Estrada y Diego Alatrisme; éste último le abre la cara al moro con su pica y consigue llevar al conde a rastras por el fango hasta la playa, donde, cargándolo a la espalda, sigue combatiendo hasta llegar el esquife de la última galera.

1615

- ♦ Una flota de cinco barcos españoles con mil seiscientos hombres, entre los que se encuentra Alatrisme, asolan durante cuatro meses las costas de Levante, desembarcando luego en Nápoles con un rico botín.
- ♦ Durante su estancia en Nápoles, Alatrisme tiene una riña al verse traicionado por una mujer: a la mujer le deja una cuchillada en la cara y acaba con la vida de su contrincante. Después, gracias al favor de Alonso de Contreras, se embarca rápidamente para España, con destino a Sanlúcar y Sevilla.

1616

- ♦ Diego Alatrisme, procedente de Nápoles, se asienta en Sevilla una buena temporada, ganándose la vida como espadachín a sueldo.
- ♦ Ginesillo el Lindo acaba con la vida de un corchete que lo llamó puto en público. Aunque es detenido e interrogado, es liberado por aguantar la tortura y no declarar su culpabilidad.

2. La edad de Angélica de Alquézar también es dudosa, ya que Íñigo no aclara nunca su verdadera edad. Suponiendo que él nace en 1610 y que deja a las claras en varias de las novelas que ella es más joven que él por un año o dos, he supuesto que nace al año siguiente, en 1611.

- ♦ **22 de abril:** Muere en Madrid Miguel de Cervantes Saavedra, siendo llevado a su sepulcro de las Trinitarias sin acompañamiento, sin pompas fúnebres y sin relación pública de sus exequias.

1617

- ♦ Sir Walter Raleigh asalta Lanzarote y La Gomera, y a continuación se dirige hacia las Indias. En el camino, la flota de Raleigh se encuentra con la Flota de Indias, en uno de cuyos barcos viaja el Licenciado Calzas; la nave pierde en la batalla un palo y mueren quince hombres.

1618

- ♦ **Mayo:** Quevedo viaja a Venecia como espía al servicio de su protector y amigo, el duque de Osuna, virrey de Sicilia. Tendrá que huir de la ciudad disfrazado de mendigo y dejando detrás a dos compañeros ejecutados.
- ♦ Alatraste se alista nuevamente en el Tercio de Cartagena al mando de don Ambrosio de Spínola, que lo recomienda para un plaza de sargento.
- ♦ Comienzan a investigarse los asuntos del valido de Felipe III, el duque de Lerma, y del duque de Osuna. El de Lerma solicita el capelo cardenalicio para evadir a la justicia. Uno de los investigadores de dichos asuntos era el contador Olmedilla.
- ♦ Lopito Félix de Vega, hijo de Lope de Vega, se alista en las galeras del marqués de Santa Cruz.

1619

- ♦ Diego Alatraste riñe con un alférez, lo reta a duelo y acaba con su vida. Es apresado, degradado y sentenciado a la horca, pero ese mismo día se amotinan las tropas de Maastricht tras cinco meses sin paga. Alatraste se niega a unirse al motín y defiende de los soldados al maestro de campo don Miguel de Orduña, acabando en el combate con dos o tres soldados tudescos. La acción le vale el indulto.

1620

- ♦ Durante una reunión en casa del conde de Miranda, Francisco de Quevedo y Luis Pacheco de Narváez, maestro de esgrima del rey, discuten sobre algunos puntos de un tratado de esgrima escrito por Pacheco, y tras tomar las espadas para una demostración amistosa, en el primer asalto Quevedo le da al maestro Pacheco en la cabeza, derribándole el sombrero. Desde entonces, la enemistad entre los dos es mortal.
- ♦ El duque de Osuna, amigo y protector de Quevedo, cae en desgracia: Quevedo es desterrado en La Torre de Juan Abad.
- ♦ **8 de noviembre:** Durante la batalla de la Montaña Blanca, colina cercana a Praga, el conde de Tilly derrota a las tropas de Federico V, rey de Bohemia y elector del Palati-

nado. En el segundo asalto de la batalla, bajo las órdenes de Boucquoi y el coronel don Guillermo Verdugo, Diego Alatraste, el capitán Bragado y Lope Balboa luchan juntos en las laderas de la colina, subiendo tras el señor de Bucquoi hasta los fortines. Por esta acción, Don Ambrosio de Spínola firma de su puño y letra un beneficio para conceder a Alatraste ocho escudos de ventaja por buen servicio ante el enemigo. Tiempo después, Alatraste los reclamará y se reducirán a cuatro escudos (que no cobrará hasta marzo de 1623).

1621

- ♦ **13 de julio:** Fin de la Tregua de los Doce Años: se reanudan las hostilidades entre España y las Provincias Unidas. Diego Alatraste y Lope Balboa vuelven a alistarse en el Tercio Viejo de Cartagena a las órdenes de su antiguo general, don Ambrosio Spínola.
- ♦ **4 de septiembre:** Comienza el asedio a la ciudad de Jülich, asedio que dura cinco meses. Durante la contienda, Lope Balboa recibe un tiro de arcabuz disparado desde uno de los baluartes. Moribundo, hace jurar a su compañero Alatraste que se ocupará de su hijo cuando fuera mozo. El Tercio de Cartagena queda muy reducido durante la contienda.
- ♦ **21 de octubre:** Es ejecutado don Rodrigo Calderón, secretario del duque de Lerma, acusado de malversación: el paleo del proceso estuvo a cargo del contador Olmedilla.
- ♦ La Flota de Indias, en su regreso a España, es diezmada por un fuerte temporal: muere la hermana de Luis de Alquézar y el secretario se hace cargo de su sobrina, Angélica.

1622

- ♦ Velázquez pinta un retrato de Luis de Góngora.
- ♦ **21 de agosto:** Es asesinado en Madrid de un balletazo don Juan de Tassis, conde de Villamediana y correo mayor del rey. Según se rumorea, la muerte se debió a un asunto de celos o de faldas. Poco después, el conde de Guadalmedina le compra al rey el cargo de correo mayor.
- ♦ **29 de agosto:** Batalla de Fleurus, en la que el Tercio Viejo de Cartagena, a pesar de la victoria obtenida por don Gonzalo de Córdoba, es completamente aniquilado tras aguantar a pie firme varias cargas de caballería. Alatraste, que fue uno de los últimos españoles que aguantaron en torno a la bandera del tercio (sostenida en alto por el capitán Bragado), queda herido gravemente en el costado y es licenciado por "herida grave y honrosa".
- ♦ **Otoño:** Íñigo Balboa es enviado por su madre a vivir con Alatraste a Madrid, acompañado por un primo y con una carta de presentación en la que recordaba a Alatraste sus compromisos y su amistad con el difunto Lope Balboa
- ♦ **Diciembre:** Debido a una cuestión de pleitos y testamentos, el conde de Guadalmedina encarga a Alatraste acabar

con la vida del joven marqués Álvaro de Soto, y durante la excursión de éste a la fuente del Acero, el capitán se bate con él y lo mata

- ♦ Muere en Sevilla el obispo Pérez de Espinosa, que deja en herencia quinientos mil reales y sesenta y dos lingotes de oro que procedían de las Indias sin haber pasado aduana, lo que obliga a la Corona a embargarlos.
- ♦ Es ajusticiado en la hoguera en Málaga por judaizante un hermano del poeta Garciposadas y de Garciposadas el Tostao, dueño de un burdel en Sevilla.

1623

- ♦ **Enero:** Felipe IV levanta la orden de prisión y destierro de don Francisco de Quevedo, que puede regresar por fin a Madrid.
- ♦ **Febrero:** Mientras Diego Alatríste y Francisco de Quevedo pasean por las gradas de San Felipe son asaltados por un marido presuntamente reflejado en un soneto satírico del poeta, que le pide explicaciones escoltado por un amigo. Esa noche, en la tapia de los Recoletos, Alatríste y Quevedo se baten con los dos hombres, a los que dejan malheridos.
- ♦ **23 de febrero:** Diego Alatríste es apresado en la cárcel de la Villa acusado de impago de deudas.
- ♦ **10 de marzo:** Auto de fe en Madrid: el padre Bocanegra manda a la hoguera a cuatro jóvenes criados del conde de Monteprieto que se delataron como sodomitas, al tiempo que el conde es desterrado a Italia y se le incautan sus posesiones. El auto de fe afianza el poder de Emilio Bocanegra en la Corte.
- ♦ **16 de marzo:** Alatríste sale de la cárcel y, tras entrevistarse con Martín Saldaña, recibe esa misma noche, junto a Gualterio Malatesta, al que conoce por primera vez, el encargo de acabar con dos ingleses que llegan al día siguiente a Madrid.
- ♦ **17 de marzo:** Durante la mañana, Íñigo habla por primera vez con Angélica Alquézar. Y esa noche, pasadas las ocho, Alatríste y Malatesta emboscan a los dos ingleses, aunque el capitán no ve muy claro el encargo y decide perdonarles la vida. Más tarde, en casa de Guadalmedina, conoce las verdaderas identidades de los viajeros: el marqués de Buckingham y Carlos de Inglaterra, príncipe de Gales.
- ♦ **18 de marzo:** Se extiende por Madrid la noticia de la llegada del heredero inglés y de Buckingham a la Villa y Corte para solicitar la mano de la infanta doña María.
- ♦ **19 de marzo:** La habitual rua del Prado madrileña se convierte en un homenaje a los visitantes ingleses y se permite a Carlos de Inglaterra ver por primera vez a la infanta doña María. Al atardecer, Martín Saldaña lleva a Alatríste al Portillo de Ánimas, donde es interrogado por Alquézar y Bocanegra y luego atacado por tres espadachines. Consigue sobrevivir gracias a la intervención de Íñigo.

- ♦ **23 de marzo:** Alatríste e Íñigo pasean por el mentidero de San Felipe. Angélica habla con Íñigo y se entera que, al día siguiente, el capitán y el joven acudirán al Corral del Príncipe.
- ♦ **24 de marzo:** Reestreno de *El Arenal de Sevilla*, de Lope de Vega, en el Corral del Príncipe, con la actuación de María de Castro. Durante la representación, Alatríste es atacado por cinco valentones, pero es ayudado en la reyerta por Quevedo, el marqués de Buckingham y Carlos de Inglaterra. Al final del combate, Alatríste es apresado y conducido a la cárcel de la Villa.
- ♦ **25 de marzo:** Alatríste es llevado por Martín Saldaña a presencia de Olivares, que lo libera, le concede el beneficio de cuatro escudos por su servicio en Flandes y le entrega un sello y una carta firmada por Carlos de Inglaterra.
- ♦ **Abril:** El marqués de Buckingham recibe el título de conde.
- ♦ Bartolo Cagafuego sale de la cárcel cuando su compañera, Blasa Pizorra, se amanceba con un escribano y convence al juez.
- ♦ **Julio:** Decreto real firmado por Felipe IV que prohíbe las casas de juego, aunque nunca fue llevado completamente a la práctica.
- ♦ **Agosto:** El beneficiado Ruiz de Villaseca difunde en el mentidero de San Felipe una décima en la que se describen los andares de Martín Saldaña como un “*paso de buey*” en alusión a la forma de obtener la vara de alguacil. Tres días después, el beneficiado recibe tres estocadas mortales en la misma puerta de su casa.
- ♦ **12 de septiembre:** Carlos de Inglaterra y el conde de Buckingham, junto a su séquito, abandonan Madrid para volver a Inglaterra.
- ♦ **20 de octubre:** En plena rúa del Prado, el cochero del marqués de Novoa le da seis puñaladas a su amo por llamarlo villano.
- ♦ **23 de octubre:** Aparece estrangulada una mujer dentro de una silla de manos frente a la iglesia de San Ginés, con un bolsillo entre los dedos que contiene cincuenta escudos y una nota manuscrita con las palabras “*Para misas por su alma*”. Esa misma tarde se corren toros en la Plaza Mayor (durante la cual, un toro jarameño empitona a un guardia tudesco que es sacramentado por el Dómine Pérez). Al atardecer, Quevedo le propone un trabajo a Alatríste.
- ♦ **24 de octubre:** Alatríste se reúne con Vicente de la Cruz y sus hijos y acuerdan rescatar a la hija de éste, Elvira, del convento de las Adoratrices Benitas. Ese mismo día, Bartolo Cagafuego acompañado de otros valentones (entre los que se encuentra un tal Antón Novillo de la Gamella) matan a un corchete y se acogen a sagrado en la iglesia de San Ginés.
- ♦ **25 de octubre:** Alatríste, Íñigo y Quevedo acuden a la misa de mañana las Adoratrices Benitas. Más tarde, Íñigo sigue el carromato de Angélica de Alquézar y habla con ella en la fuente del Acero, donde ésta le regala un

dije con símbolos de la cábala hebraica. Esa misma noche, Alatríste, Quevedo, don Vicente de la Cruz y sus hijos, acompañados de Iñigo, asaltan el convento y caen en una emboscada de la Inquisición: Iñigo y la hija de don Vicente son apresados; Alatríste, Quevedo y el mayor de los hijos de don Vicente, Jerónimo, escapan; don Vicente y su hijo menor, Luis, mueren en el combate.

- ♦ **26 de octubre:** Iñigo es llevado preso a las cárceles secretas de la Inquisición en Toledo y esa noche es interrogado por primera vez.
- ♦ **27 de octubre:** Alatríste, oculto en el garito de Juan Vicuña, se encuentra durante la noche con Quevedo en el pasadizo de San Ginés.
- ♦ **28 de octubre:** Iñigo es interrogado por segunda vez, esta vez en presencia de fray Emilio Bocanegra.
- ♦ **29 de octubre:** Guadalmedina se encuentra con Alatríste y Quevedo en el garito de Juan Vicuña: les promete seguir ayudado y entrega a Alatríste la llave y el plano de la casa de Luis de Alquézar.
- ♦ **30 de octubre:** Guadalmedina, Quevedo y Alatríste se entrevistan con Olivares en secreto bajo los árboles del Prado: el válido proporciona una pequeña pista que obliga a Quevedo a salir de Madrid camino del pueblo de Alquézar, en Aragón. Esa misma noche, Alatríste amenaza a Luis de Alquézar mientras duerme, pero es descubierto por su sobrina Angélica y tiene que huir por el balcón.
- ♦ **2 de noviembre:** Comienza a prepararse en la Plaza Mayor de Madrid el auto de fe del día cuatro, instalando el tablado y las gradas.
- ♦ **3 de noviembre:** Los presos salen de Toledo y son llevados a Madrid, donde llegan al finalizar el día.
- ♦ **4 de noviembre³:** Se celebra el auto de fe en la Plaza Mayor de Madrid en las que son sentenciados veinte presos: Elvira de la Cruz es quemada en la hoguera e Iñigo consigue salvarse sin condena cuando Quevedo amenaza a Luis de Alquézar con revelar que su sangre no es totalmente limpia. Durante el auto de fe, Alatríste es atacado por Malatesta junto a dos espadachines: mata a uno de ellos y deja a Gualterio gravemente herido.
- ♦ **7 de noviembre:** Alatríste visita el corral donde vive Gualterio Malatesta con la intención de matarlo, pero al verlo indefenso decide aguardar a otra oportunidad. **Diciembre:** Ruiz de Alarcón estrena en Madrid su comedia *El*

Anticristo, durante la cual alguien del público destapa una redoma de olor nauseabundo.

1624

- ♦ **28 de febrero:** Felipe IV llega a Sevilla en viaje oficial, acompañado, entre otros, por su hermano, el infante don Carlos, y por Olivares.
- ♦ El Tercio Viejo de Cartagena es reconstituido y sale por el Camino Español para incorporarse al asedio de la plaza fuerte de Breda. Los soldados son, en su mayor parte, veteranos, y entre ellos se cuentan Diego Alatríste e Iñigo Balboa.
- ♦ El capellán del convento de las Adoratrices Benitas, el padre Juan Coroado, es asesinado con un estoque por don Jerónimo de la Cruz en la misma puerta del convento, dándose luego a la fuga. Tras vengarse, don Jerónimo de la Cruz viaja con nombre falso a las Indias.
- ♦ **Agosto:** Comienza el asedio de Breda.
- ♦ **Septiembre:** Luis de Alquézar reúne una cuadrilla de jaques y rufianes, dirigidos por Gualterio Malatesta, a los que paga por realizar trabajos “especiales” para él.
- ♦ **Octubre:** Bajo las ordenes del maestre de campo don Pedro de la Daga (*Jiñalasoga* por mal nombre), el Tercio Viejo de Cartagena, al que pertenecen Diego Alatríste e Iñigo Balboa, toman la ciudad de Oudkerk, cercana a Breda. Durante el asalto, Iñigo conoce a Pedro Calderón de la Barca.
- ♦ **Octubre:** Martín Saldaña y sus hombres se enfrentan a un grupo de escarramanes que trataban de acogerse en la iglesia de San Ginés. Aunque consigue acabar con tres de ellos, recibe una grave estocada que lo tiene un tiempo en cama.
- ♦ **Noviembre:** Francisco de Quevedo pasa unos días en cama, enfermo de calenturas. Unos días después, el poeta se encuentra en la puerta de la taberna de Longinos al escritor Garciposadas acompañado por el bachiller Echevarría y el licenciado Ernesto Ayala. Garciposadas había desacreditado en uno de sus poemas a Cervantes, así que Quevedo, acompañado por el duque de Medinaceli y otros jóvenes caballeros, atacan al escritor y a sus acompañantes.
- ♦ **Diciembre:** El capitán de escuadra del Tercio Viejo de Cartagena, Carmelo Bragado, ordena a sus hombres (Alatríste y Copons entre ellos) realizar una incursión por el camino de Geertrd-Bergen hacia Breda.

3. En la página 193 de *Limpieza de Sangre* se dice expresamente que el auto de fe en el que participa Iñigo tiene lugar un “domingo día cuatro”. Esto supone, en mi opinión, un pequeño error: la acción tiene lugar en los últimos meses de 1623 (en la página 19 Iñigo lo dice claramente), una vez que Carlos de Inglaterra y Buckingham han abandonado Madrid a comienzos de septiembre (en ningún momento aparece ese dato expresamente, pero el texto lo deja entrever, ya que no se los menciona sino como algo pasado), pero ninguno de los tres últimos meses de ese año tiene un día cuatro que coincida en domingo. El cuatro de junio de 1623 lo es, pero es demasiado anterior, y el siguiente cuatro que coincide con el domingo es en febrero del año 1624, lo que no haría posible, por tanto, que la acción transcurriera en 1623. He decidido, por tanto, indicar que se trata del 4 de noviembre que, a pesar de ser sábado, es la fecha que parece coincidir más con lo relatado.

bate con un soldado, García de Candau, aunque será Alatríste el que acabe con él finalmente. Esa misma noche, Mauricio de Nassau ataca Oudkerk y es repelido por las tropas españolas.

- ♦ **Marzo:** El Tercio Viejo de Cartagena abandona Oudkerk y se traslada al asedio de Breda.
- ♦ **Marzo:** Durante el asedio a Breda, dos caballeros holandeses desafían a un duelo de cinco contra cinco a las tropas españolas por la muerte de uno de sus hombres: el capitán Bragado recomienda a Alatríste, pero las malas maneras de solicitarlo del maestre de campo, don Pedro de la Daga, y especialmente de sus dos entretenidos, don Carlos del Arco y don Luis de Bobadilla, le llevan a declinar la oferta. Esa misma noche, Alatríste se promete encontrarse algún día cara a cara con don Carlos del Arco.
- ♦ **Marzo:** Mauricio de Nassau comienza a levantar un dique junto al Sevenberge para tratar de inundar los alrededores de Breda y poder, de esa forma, derrotar a los españoles y llevar ayuda a su hermano Justino en Breda. Durante una encamisada del Tercio Viejo de Cartagena, las tropas españolas prenden fuego al dique.
- ♦ **4 de abril:** Muere en La Haya Mauricio de Nassau, que poco antes había tomado Goch, incendiado los bastimentos españoles de Ginneken y tratar de arrebatarles Amberes a los tercios.
- ♦ **Mayo:** Diego Alatríste enferma tras beber agua corrompida, pero consigue bajar las fiebres gracias a un cocimiento de hierbas de un boticario conocido.
- ♦ **Mayo:** Enrique de Nassau, sucesor de Mauricio, ataca a las tropas españolas que asedian Breda: el Tercio Viejo de Cartagena, durante un reconocimiento, es atacado en el reducto de Terheyden, donde muere el propio maestre de campo, don Pedro de la Daga. Gracias a las tropas italianas allí acantonadas, al mando de don Carlos Roma, y a los supervivientes del tercio, liderados de forma oficiosa por Diego Alatríste, los holandeses son rechazados.
- ♦ **Mayo:** El mulato Campuzano es detenido en Sevilla y acusado de una muerte —que era suya y de algún otro—, pero tras ser interrogado en vano es liberado sin pruebas.
- ♦ **5 de junio:** A las diez de la mañana, Justino de Nassau entrega la ciudad de Breda a las tropas de don Ambrosio de Spínola en el cuartel de Balanzón.
- ♦ Gaspar de Guzmán y Pimentel, conde de Olivares, es nombrado también duque.
- ♦ Son quemados en Madrid los poetas Garciposadas, amigo de Góngora, y un tal Pepillo Infante, criado mulato del almirante de Castilla, acusados de sodomía.
- ♦ **4 de octubre:** Un convoy de diecisiete naves —entre los que se encuentra el *Jesús Nazareno* en el que viajan Alatríste e Íñigo— rompe el bloqueo holandés en Dunquerque, ataca la flota arenquera neerlandesa, rodea Escocia e Irlanda, y se divide en dos: los mercantes y un galeón se desvían a Vigo y Lisboa y el resto pone rumbo a Cádiz.

- ♦ **1 de noviembre:** Al anochecer, la escuadra inglesa del vizconde de Wimblendom, con ciento cinco naves de guerra y diez mil hombres, ataca el castillo del Puntal en Cádiz, cuya defensa estaba a cargo del capitán don Francisco Bustamante. En menos de veinticuatro horas, el castillo queda reducido a ruinas, pero la resistencia de sus defensores retrasa el desembarco enemigo y permite a la ciudad prepararse para la defensa: a los soldados de las galeras del duque de Fernandina se unieron los vecinos de Chiclana, Medina Sidonia y Vejer. Todos juntos consiguen expulsar a los ingleses de Cádiz, que dejan atrás treinta naves perdidas.
- ♦ **4 de noviembre:** Juan Jaqueta le da una hurgonada a un mercader, cuñado de un canónigo de la catedral de Sevilla, por lo que se ve obligado a retraerse en el Patio de los Naranjos de la Catedral.
- ♦ **5 de noviembre:** Los justicias de la ciudad de Sevilla tratan de prender a un soldado de las galeras por haber matado a un alguacil, pero este es ayudado por otros soldados y mozos en la detención. Tras varias cuchilladas, los corchetes consiguen meterlo en la cárcel, que es cercada por los compañeros del preso, exigiendo su libertad o prenden fuego al edificio. Finalmente, los corchetes ahorcan al soldado en una de las rejas de la cárcel.
- ♦ Llega a la cárcel de Sevilla Bartolo Cagafuego traído desde Madrid, donde es sentenciado a galeras por delitos de bandidaje.
- ♦ **8 de noviembre:** El barco *Jesús Nazareno* atraca en la ciudad de Cádiz: en él viajan Diego Alatríste, Íñigo Balboa, Sebastián Copons y Curro Garrote, que desembarcan junto al resto de la tripulación. Allí reciben un mensaje de Francisco de Quevedo, que les aguarda en Sevilla como parte del séquito real, así que al anochecer Alatríste e Íñigo viajan al Puerto de Santa María, donde suben a la galera *Levantina* que viaja Guadalquivir arriba.
- ♦ **9 de noviembre:** Alatríste e Íñigo desembarcan en Sevilla, reuniéndose con Quevedo y el contador Olmedilla en la hostería de Enrique Becerra, para proponerle un trabajo bien pagado al capitán: acabar con una red de contrabando de oro y plata y apresar uno de sus barcos en Sanlúcar de Barrameda.
Esa tarde, Íñigo ve a Angélica y a Malatesta en la entrada a los Reales Alcázares. Más tarde, Alatríste, Quevedo e Íñigo cenan con Guadalmedina en la misma hostería. Al salir de allí, un grupo de corchetes los confunden con soldados y los atacan, aunque son vencidos a su vez.
- ♦ **10 de noviembre:** Alatríste, tras toparse de nuevo con Copons, y el contador Olmedilla interrogan al mercader y contrabandista genovés Garaffa. Al mismo tiempo, Íñigo se entrevista con Angélica de Alquézar en los Reales Alcázares, que lo convence para que la espere esa noche en la Alameda de Hércules, donde Íñigo sufre una emboscada, aunque salva la vida por la llegada oportuna de Alatríste, Quevedo y Copons.



- ♦ **11 de noviembre:** Diego Alatríste comienza a reclutar hombres para asaltar la urca holandesa *Niklaasbergen*. Esa misma noche acude al velatorio de Nicasio Ganzúa en la cárcel de Sevilla para continuar allí su recluta, encontrándose, entre otros, a Bartolo Cagafuego.
- ♦ **12 de noviembre:** Nicasio Ganzúa es ajusticiado con el garrote vil en la plaza de San Francisco de Sevilla.
- ♦ **13 de noviembre:** La Flota de Indias llega a la bahía de Cádiz.
Por la tarde, Alatríste, Íñigo y el contador Olmedilla van a Triana, donde se encuentran con los valentones que han contratado en el corral del Negro. Todos se embarcan en el Guadalquivir y zarpan de noche hacia Sanlúcar.
- ♦ **14 de noviembre:** Al atardecer, Alatríste y los valentones llegan a Sanlúcar.
- ♦ **15 de noviembre:** Durante la madrugada, la tropa liderada por Alatríste ataca la *Niklaasbergen*, en la que también se encuentra Malatesta. Tras conseguir tomarla y llevarla hasta manos de los soldados del rey, todos ellos se retiran a una venta cercana.
- ♦ **18 de noviembre:** Diego Alatríste, Francisco de Quevedo e Íñigo Balboa acuden a una recepción de los reyes en el patio de los Reales Alcázares. Durante la misma, Olivares entrega al capitán por orden del rey una cadena de oro.
- ♦ **Noviembre:** Guadalmedina contrata a un comediante de Puerto Lumbreras, de nombre Ginés Garciamillán, por su enorme parecido con Felipe IV y así poder sustituir al monarca en ciertas ocasiones.
- ♦ Pedro Calderón de la Barca estrena en Madrid *El astrólogo fingido*.

1626

- ♦ Arruinado por el juego y el ansia de figurar, Góngora tiene que vender su casa de la calle del Niño a Francisco de Quevedo, y se retira enfermo a Córdoba.
- ♦ Muere Andrés Pacheco, obispo de Cuenca, gran Inquisidor y protector de Francisco Quevedo.
- ♦ **Marzo:** Se publica en Zaragoza *La Vida del Buscón llamado Pablos*, que aunque aparece como de autor anónimo es obra de Francisco de Quevedo.
- ♦ **Marzo:** Una noche, mientras regresa a la taberna del Turco, Alatríste habla por primera vez con la actriz María de Castro, con su marido Rafael de Cózar, y conoce a don Gonzalo Moscatel.
- ♦ **Marzo:** Durante la recepción de Felipe IV en Barcelona, el almirante de Castilla discute con el duque de Cardona por un asiento junto al rey, lo que provoca su caída en d
- ♦ Don Antonio de la Cerda, duque de Medinaceli, es desterrado de la Corte tras pretender sacar de la cárcel a la fuerza a un criado suyo.
- ♦ **16 de mayo:** Tras discutir con Caridad la Lebrijana, Alatríste se bate con Lopito, hijo de Lope de Vega. A continuación, acude al corral de la Cruz para asistir a la representación de *La Huerta de Juan Fernández* de Tirso de Molina, y se ve luego con María de Castro.
- ♦ **17 de mayo:** Alatríste vuelve a discutir con Caridad. Más tarde, Alatríste e Íñigo conocen a Calderón de la Barca en el Mentidero de Representantes, visitan a Lope de Vega en su casa. Esa misma noche, Alatríste es atacado por dos sicarios cuando acude a encontrarse con María de Castro.
Un lacayo del marqués de las Navas acuchilla a un cochero por no cederle el paso en la calle Francos: el lacayo se acoge a sagrado en la iglesia de San Sebastián.
- ♦ **20 de mayo:** Íñigo y Quevedo visitan a la reina en el Alcázar Real: Guadalmedina informa a Quevedo de que el rey está pretendiendo también a María de Castro.
La condesa de Olivares, la de Lemos y la de Salvatierra dan una merienda en la huerta de Juan Fernández en honor del cardenal Barberini, legado de su santidad Urbano VIII, de visita en Madrid.
Esa noche, Íñigo acompaña a Angélica de Alquézar en una visita por las calles de Madrid, y terminan en la calle de los Peligros, donde asisten al duelo de Alatríste con Guadalmedina.
- ♦ **21 de mayo:** Martín Saldaña hace entrega al capitán un billete de María de Castro para que deje de verla. Más tarde, Alatríste es despedido del palacio de Guadalmedina y esa misma noche acaba con la vida de un asaltante.
- ♦ **24 de mayo:** Francisco de Quevedo e Íñigo Balboa visitan a la reina en la Casa de Campo. Esa misma tarde, ellos dos, junto Alatríste, Lopito y el capitán Contreras planean asaltar en unos días la casa de don Gonzalo Moscatel y raptar a su hija para que Lopito pueda casarse con ella.
- ♦ **26 de mayo:** Lopito, acompañado de Quevedo, Alatríste, Íñigo y el capitán Contreras, rapta a la hija de don Gonzalo Moscatel. Uno de los bravos que guardan la casa queda muy malherido por una estocada del capitán.
- ♦ **2 de junio:** Diego Alatríste e Íñigo son emboscados en un claustro abandonado por un grupo de jaques liderados por Malatesta y acusados de la muerte del doble de Felipe IV, el comediante Ginés Garciamillán: Íñigo huye antes de la llegada de la justicia y aunque Alatríste es apresado, tras dejar malherido a Saldaña y a Guadalmedina consigue ocultarse en Lavapiés.
- ♦ **3 de junio:** Quevedo e Íñigo tratan de convencer a Guadalmedina de la inocencia de Alatríste, que se oculta mientras tanto en la posada del Aguilucho, aunque sale por la tarde a visitar a Malatesta, de cuya casa se ve forzado a escapar.
El bravo contratado por don Gonzalo Moscatel y herido por el capitán Alatríste en el asalto a su casa, muere a consecuencia de las heridas recibidas.
- ♦ **4 de junio:** Íñigo y Quevedo salen con el séquito real camino de El Escorial.

- ♦ **5 de junio:** Durante la madrugada, Alatríste abandona Madrid, aunque es alcanzado por Martín Saldaña, al que deja malherido en el encuentro. Mientras tanto, en El Escorial, Iñigo conoce a Olivares.

Por la tarde, Alatríste es emboscado en el camino a El Escorial y apresado por Malatesta y Emilio Bocanegra.

Durante la noche, Iñigo comparte cama por primera vez con Angélica de Alquézar, y ésta le hiere con una daga en la espalda. Tras salir de su cuarto, se entera de lo que ha ocurrido con el capitán y, junto a Rafael de Cózar, parte en carruaje hacia la Fresneda, palacete de caza de Felipe IV.

- ♦ **6 de junio:** Felipe IV es emboscado mientras caza, pero es salvado de morir asesinado por Alatríste, que ha conseguido escapar de sus captores, por Iñigo y por Rafael de Cózar. Gualterio Malatesta es apresado por la Guardia Real.
- ♦ **23 de junio:** Lopito Félix se casa con Laura Moscatel en la iglesia de las Jerónimas: asisten a la misma como padrinos y testigos el capitán Contreras, Quevedo, Alatríste e Iñigo.
- ♦ **Septiembre:** Muere Laura Moscatel a consecuencia de unas fiebres malignas.
- ♦ Pedro Calderón de la Barca escribe su comedia *El sitio de Bredá*, donde se menciona al capitán Alatríste y la batalla del reduto de Terheyden.

1627

- ♦ **23 de mayo:** Muere en Córdoba el poeta Luis de Góngora.
- ♦ Felipe IV se enamora de la actriz María Calderón, *La Calderona*, y abandona a María de Castro.

1628

- ♦ **23 de agosto:** George Villiers, duque de Buckingham, es asesinado en Portsmouth por un oficial de marina puritano llamado Felton (al parecer incitado por una tal Milady de Winter).
- ♦ El almirante y pirata holandés Piet Heyn ataca la flota de Indias en la bahía de Matanzas (Cuba): destruye la mitad de la flota y consigue un botín de cuatro millones de ducados.

1630

- ♦ **25 de septiembre:** Durante el asedio de Casole muere de enfermedad don Ambrosio de Spínola, por entonces gobernador de Milán, murmurando las palabras "honor" y "reputación".
- ♦ El maestro de esgrima Luis Pacheco de Narváez denuncia ante el Santo Oficio los libros de Francisco de Quevedo *Política de Dios*, *Gobierno de Cristo* y *La Vida del Buscón* llamado *Pablos* (a pesar de que éste no estaba reconocido por el poeta).

1631

- ♦ **28 de julio:** Muere en Madrid el capitán y poeta valenciano Guillén de Castro, tan indigente que hubo que enterrarlo de limosna.

1632

- ♦ Diego López de Mora realiza la primera copia manuscrita de la comedia de Calderón de la Barca *El sitio de Bredá*, donde todavía aparece mencionado la intervención de Alatríste en el reduto de Terheyden.

1634

- ♦ La hija de Lope de Vega, Antonia Clara (Antoñita), de tan solo diecisiete años, se fuga con un galán, Cristóbal Tenorio, llevándose joyas y dinero.
- ♦ **Invierno:** Velázquez, que acababa de ceder el cargo de ujier de cámara a Juan Bautista del Mazo conformándose con la dignidad de ayuda del guardarropa real, pinta para las salas de pintura del salón de reinos del Buen Retiro el cuadro *La Rendición de Breda* en el que aparece retratado Diego Alatríste justo detrás del caballo.
- ♦ **6 de septiembre:** Victoria en la batalla de Nördlingen entre los ejércitos católicos del cardenal-infante don Fernando y las tropas protestantes suecas. Iñigo Balboa combate en la batalla.
- ♦ Lope Félix de Vega Carpio, hijo de Lope de Vega, muere al naufragar su nave en una expedición a la isla Margarita.

1635

- ♦ Velázquez finaliza el retrato de Angélica de Alquézar.
- ♦ **27 de agosto:** Muere en Madrid Lope de Vega, cuyo funeral fue un clamoroso homenaje de la ciudad de Madrid.

1636

- ♦ José Calderón, hermano de Pedro Calderón de la Barca, publica en Madrid la *Primera Parte de Comedias de don Pedro Calderón de la Barca*. En la comedia *El sitio de Bredá* han desaparecido del texto los cuarenta versos en los que se menciona al capitán Alatríste.

1638

- ♦ Los franceses sitian la ciudad de Fuenterrabía durante dos meses, siendo liberadas por las tropas españolas. Iñigo Balboa participa en dicha liberación.

1639

- ♦ Francisco de Quevedo, viejo y enfermo, es detenido acusado de una supuesta conspiración con Francia y encarcelado en San Marcos de León, donde las duras condiciones del encierro agravan su estado de salud.



1640

- ♦ Comienza la guerra de secesión portuguesa.
- ♦ Cataluña se declara independiente.

1641

- ♦ El duque de Medina Sidonia, enemigo de Olivares, pacta con Portugal la secesión de Andalucía: la conjura es descubierta y causa la desgracia al duque.

1643

- ♦ **19 de mayo:** Batalla de Rocroi en la que el ejército francés, al mando del duque de Enghien, derrota a las tropas españolas, dirigidas por Francisco de Melo, que asediaban la ciudad, acabando al mismo tiempo con la hegemonía militar de la infantería española en Europa. Diego Alatríste muere durante la batalla, mientras que Íñigo Balboa, que combate como alférez abanderado en el centro del último cuadro formado por la infantería española queda muy malherido y pierde la daga de misericordia que Alatríste le regalara en marzo de 1623 en las costillas de un francés.
- ♦ Felipe IV decide prescindir de su valido, el conde duque de Olivares, relegado al ostracismo por una facción palaciega encabezada por la propia reina Isabel.

1644

- ♦ **6 de octubre:** Muere Isabel de Borbón, reina de España, y es enterrada en el mausoleo real de San Lorenzo de El Escorial.

1648

- ♦ Se descubre una conspiración del duque de Híjar para convertir Aragón en un rey independiente.

1660

- ♦ **15 de abril:** Felipe IV sale de Madrid de viaje a la frontera francesa donde firmará, en la isla de los Faisanes del río Bidasoa, la Paz de los Pirineos con Francia y entregará a su hija mayor, María Teresa, como esposa de Luis XIV. En el séquito real viaja como teniente de los correos reales y capitán de la Guardia Española Íñigo Balboa que, poco después, con cincuenta años y recién casado con doña Inés Álvarez de Toledo, marquesa viuda de Alguazas, decide retirarse del ejército por asuntos particulares, desapareciendo de la vida pública.

1951

- ♦ **25 de noviembre:** La casa de subastas Claymore de Londres vende a la Biblioteca Nacional el manuscrito de 478 páginas *Los Papeles del Alférez Balboa*.



¿CUANDO TE DAS CUENTA DE QUE JUEGAS DEMASIADO A ALATRISTE?

Por Francisco J. Gómez

- ♦ Tus amigos, colegas y familiares comienzan a anteponer el tratamiento de “don” a tu nombre, o directamente se refieren a ti como “El Conde”.
- ♦ Puedes realizar una demostración de esgrima en un lugar público sin sufrir aparente vergüenza, batiéndote con el instrumento más a mano (léase bolígrafos, paraguas o periódicos enrollados).
- ♦ Has adquirido la costumbre de retorcerte la guía del mostacho, o la de atusarte el bigote... dejándotelo crecer a tal propósito si carecías de él.
- ♦ En tu vocabulario han sido sustituidas las expresiones más habituales para denotar sorpresa o enfado por otras como “pardiez”, “voto a tal” o “vive dios”.
- ♦ En algún lugar tienes una estantería que contiene una abultada bibliografía y videoteca que versa única, extensa y exclusivamente sobre el Siglo de Oro.
- ♦ Dejas perplejo a tus antagonistas dedicándoles bellísimos epítetos como “bellaco”, “hideputa” o “hijodalgo”.
- ♦ Te sorprende profundamente que tus interlocutores no se den por ofendidos al “vosearlos”.
- ♦ Ante una situación adversa y que requiere un gran esfuerzo automáticamente aflora un “no queda sino batirnos”.
- ♦ Empiezas a encontrarle el gusto a beber en jarras de barro o cerámica frente a los vasos de cristal.
- ♦ ¿Tenedor? No gracias, dejemos tan afeminado instrumento a venecianos y gabachos.
- ♦ A veces te refieres a la oficina como “la covachuela”, a estudiar o trabajar como “revolver los legajos” y a la mesa del despacho como el “scriptorium”.
- ♦ Practicas o has practicado esgrima, y si no posees una reproducción de una espada ropera es por falta de ocasión o dinero.
- ♦ Insistes en determinadas ocasiones en llevar la chaqueta o abrigo terciados al hombro (cuando no arrodellados en torno al brazo, ¡pardiez!).
- ♦ Te refieres al camarero del bar como “tabernero”, “posadero” o “mesonero”.
- ♦ Te planteas seriamente batirte en duelo con un compañero que ha pedido cerveza (“orín de asno”) en vez de un buen vino tinto; él se lo ha buscado, por hereje.
- ♦ Conoces a las monedas de 1€ y 2€ por sus verdaderos nombres, esto es, ducado y doblón respectivamente. En cuanto a los centimillos, no son sino maravedís, y las de 50 cts. son reales.
- ♦ Rindes fervoroso culto pagano y pleitesía a la divinidad cthuloidea, aquelarrens y alatrística —rolera en general— de “El Hombre de Negro”, aun a riesgo de ser prendido por el Santo Oficio y acabar de participante involuntario de algún ígneo espectáculo. “Ph’nglui mglw’naf’f’l’b Rickahrd R’lyeh wah’naagl fhtagn”.
- ♦ Asimismo veneras y te inclinas respetuosamente ante tus manuales y suplementos de Alatrisme, que ocupan un puesto preeminente y principal en la antedicha estantería.
- ♦ En más de una ocasión has intentado —con mayor o menor grado de éxito— despertar el interés del rol de capa y espada en amigos, familiares y/o conocidos.
- ♦ No existen para ti las mujeres, sólo las damas, y empiezas a ganarte a pulso el apelativo de “caballero” y “galán”.
- ♦ Recomendas a todo conocido (y desconocido) la saga de novelas del Capitán Alatrisme, aprovechando cualquier cumpleaños u ocasión similar para regalar alguno de sus títulos.
- ♦ Has participado/colaborado en *Los Papeles del Alférez Balboa*. Lo has hecho más de una vez.
- ♦ Abrumas a tu profesor de Historia del Derecho hablándole del derecho de las Indias, y haciéndole cuestiones al respecto que tiene dificultades en contestar.
- ♦ Llevas cavilando un tiempo sobre la creación de una “estocada imparable” para alguna de las escuelas de esgrima.
- ♦ Sonríes para tus adentros leyendo un escrito tan friki como éste. O peor aún, lo has escrito. 



JUGAR CON ALATRISTE (3ª PARTE)

Por Antonio Polo

Las dos primeras partes de este pequeño muestrario de consejos que vamos publicando en cada número de nuestro fanzine han estado dedicadas, respectivamente, a la ambientación y a la dirección del juego de *El Capitán Alatríste*, así que esta vez creemos llegado el turno de hablar de aquellos que moran tras las pantallas: es la hora de los jugadores.

Los jugadores de *El Capitán Alatríste* deben comprender que, al igual que en cualquier juego de rol, en este no puede ser todo llegar y besar el santo: “Yo me siento aquí, cojo mi hoja de personaje, mis dados y a ver por donde nos sale este ahora...”. Naturalmente, cada grupo de juego es un mundo y es normal que este tipo de situaciones se dé en buena parte de los casos, sobre todo si tenemos a jugadores principiantes, pero nos gustaría aconsejar a los jugadores un poco más curtidos en duelos y pependencias que traten también de trabajar activamente en su personaje y en el mundo en el que se mueve, no solo para aumentar la diversión de todo el grupo sino para, principalmente, aumentar la diversión propia. Y para conseguirlo tampoco es necesario tragarse la bibliografía completa de la Complutense sobre historia de España en el XVII. Ni mucho menos. Y aunque recomendamos encarecidamente la lectura de una, varias o todas las novelas del capitán, vereis que con un poco de ganas es suficiente.

Empecemos con nuestro personaje: lo tenemos delante y vemos números, letras y puede que hasta un retrato (que ayuda mucho, ¡pardiez!), pero es hora de abstraerse un poco y verlo “en tres dimensiones”. Quedaté con los “picos” de sus características, tanto los positivos como los negativos y comienza a moldearlo a partir de ahí: Fortaleza 14 es un tipo fornido; Posición Social 1 es un criminal, quizás con un buen estigma que lo demuestre a las claras, como un espalda llena de cicatrices de azotes o incluso algún tatuaje carcelario; una Apariencia de +4 es la de un tipo que destaca allá donde vaya, ya sea por su porte, atractivo, elegancia o maneras... Construye la idea del personaje a través de esos números, comentálos con tu Director de Juego y utiliza ese aspecto de forma activa en tus partidas: si habeis decidido que es un tipo verdaderamente fornido (Fortaleza 14), que haga alardes de tamaño o de biceps a la menor ocasión, y si se lo tienes que recordar a tu Director de Juego, pues hazlo: las reglas, como dijo aquel, solo están para lo que están...

Otro de los aspectos es la relación de nuestro personaje con el mundo que le rodea. Con un par de partidas con un Director de Juego medianamente decente —o sea, que se haya leído al menos el manual de juego—, cualquier jugador empezará a cogerle el tranquillo al ambiente, al lenguaje y las maneras del Siglo de Oro, y será hora ya de que ponga en práctica lo aprendido, sin temor a meter la pata. El que tiene boca, se equivoca, y si no, ya sabeis, el que este libre de pecado... Describe a tu Director de Juego lo que haces

y no le digas solamente “Tiro Etiqueta”, cuando puedes hacerlo mucho mejor: “Me acerco a la dama y tras una buena y galante reverencia, le solicito el siguiente baile”. Si el Director de Juego considera que es necesario tirar *Etiqueta*, ya te lo dirá, no te preocupes (o quizás no, pero no es eso lo importante). Y no me refiero únicamente a las habilidades de comunicación: una tirada de *Botica* pueden significar muchas horas mezclando y remezclando componentes hasta obtener (o no) el medicamento que buscábamos; un *Callejeo* puede sumergirnos en lo más bajo del Madrid de los Austrias y es un viaje que nadie debería perderse; los nervios que genera un tirada de *Ratear* para hacerle trampas a los mas granado de la jacarandina germanesca es algo a tener muy en cuenta... Como veis, todas las tiradas que hay en el juego pueden tomarse con mayor o menos consideración, pero nunca se deberían infravalorar porque con una simple tirada de dados podemos enmascarar mucha de la diversión que nos ofrece el juego.

Y dentro de todo este mundo de las tiradas está el importante capítulo del combate, que sufre a lo largo y ancho del mundo del síndrome del “ataco y paro”. No somos los primeros —ni seremos los últimos— que lo digan, pero no es que sea más importante, sino que es más divertido el convertir las acciones de combate de nuestros personajes en verdaderas narraciones de intriga y dolor de barriga. La mayoría sabeis de lo que hablo —ya he dicho que no somos los primeros que lo decimos—, pero de todas formas un buen ejemplo nunca ha matado a nadie:

“(...) en cuanto el inglés tendió la espada para defenderse a distancia, afirmó un pie, avanzó el otro, dio un rápido toque de su acero contra el enemigo, y apenas apartó aquél la espada, Alatríste lanzó un golpe lateral con la vizcaína para desviar y confundir el arma del contrario.”

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

¿Qué ha sucedido en este breve párrafo? Pues a nivel de juego lo que tenemos es todo un asalto de combate explicado: Alatríste tiene más velocidad que el inglés y por tanto ha decidido optar por un ataque completo (una maniobra de *A Fondo* o *Ataque Rápido* y le sobra su *Entrenamiento con Espada y Daga* para largarle un ataque con la vizcaína en combate cerrado), a lo que el pobre Buckingham solo puede responder con una defensa completa (parada + parada). Lo que, magistralmente, describe Pérez-Reverte es lo mismo que hemos dicho aquí, pero nadie negará que es bonito describirlo como lo hace el maestro; no todos tenemos ese arte, pero, voto a tal, tampoco estamos escribiendo para el Nobel de Literatura. Y recordar siempre el excelente trabajo que suponen las maniobras de esgrima para ayudarnos en esta



tarea: no solo aparecen correctamente descritas sino que las ilustraciones ayudan muchísimo para poder imaginarlas en vivo y en directo.

Y ahora dejemos de lado el espinoso asunto de “tiradas vs. narración” y hablemos de una de las características principales del juego de *El Capitán Alatriste*: la honra. La vida en el Siglo de Oro español se regía por la honra y una honra intachable abría muchas puertas, aunque más se te cerraban si la perdías. La gente mataba, literalmente, por la honra: por un insulto, verdadero o fingido; por una frase descuidada; por una galantería a una mujer equivocada... El propio Felipe IV llegó a desterrar a grandes cortesanos por ofensas que ahora nos parecerían poco menos que estúpidas. Y este espinoso asunto debe dejarse ver, palparse, sentirse en nuestras partidas, y no solo de mano de los Directores de Juego, sino, principalmente, de los jugadores, que deben mantener su Honra intacta a toda costa, pues la alternativa de no hacerlo es terrible (y así debe hacerlo constar el Director de Juego en sus campañas). Claro que algunos jugadores con personajes de Posición Social 3 o menos me dirán que ellos no, que no tienen Honra ni la desventaja *Honor* ni falta que les hace, y aunque es cierto que así es, no deben olvidar vuestras mercedes que en aquella España desde el más alto al más bajo se solía regir por la Honra: que eran pocos los que sufrían en silencio los cuernos (al menos si era cosa sabida), los insultos o las alusiones a la fe y a la patria, por muy poca Posición Social que se tenga. Recordar que la Posición Social baja

sigue siendo una desventaja (e importante). Si teneis duda con esto último que os he dicho, considerarlo desde otro punto de vista: una Posición Social baja no implica escapar a los dictados de la Honra, si no que en caso de deshonorar al prójimo, éste tiene completa libertad en decidir el castigo oportuno —que no suele ser agradable, ni mucho menos—, olvidándose de los duelos y todas esas zarandajas que, al fin y al cabo, son cosas de hidalgos y caballeros.

También es importante dedicar algunas palabras a los Puntos de Experiencia, que en muchas ocasiones se gastan a lo loco sin importar la procedencia de los mismos. Y no quiero decir con esto que los personajes se vean obligados a subir sólo aquellas habilidades que hayan demostrado usar en la partida, sino que es necesario tener en cuenta que esa subida lleva aparejada un método que lo haya permitido: una maniobra de esgrima significa entrenamiento y clases en escuelas de esgrima; aumentar la *Etiqueta* puede significar muchas mañanas perdidas en palacio dando tumbos de un patio al otro del Alcázar; la Posición Social no se gana por la cara, sino con gravosos gastos y horas y más horas de paciente espera delante de innumerables despachos de cova-chuelistas. Y no hablemos de las Ocupaciones, que muchos las ven simplemente como una manera de tener ingresos fijos a la semana, olvidándose de los deberes que conllevan: tener la Ocupación de Corchete puede llegar a ser muy importante tanto fuera como dentro del juego (imaginaté si no a un policia entrando en un tugurio lleno de criminales...), o un

criado, o un familiar de la Inquisición, o incluso un soldado. Muchas profesiones se notan en el vestuario, en la apariencia, en los modales, en las maneras e incluso en el andar, y a la gente de la época no se las daban con queso (estoy seguro que ocho de cada diez lectores serían capaces de reconocer a un legionario en un bar). Recordemos que la habilidad *Fingir* se utiliza para comportarse de manera distinta a como se es en realidad...

Y para ir terminando nos queda todavía un último punto: la muerte de un personaje, uno de los más importantes hitos en la vida del PJ —de hecho, es el último—, y que debe ser recordada en el futuro si es posible: unas últimas palabras (“Cuida de mi hijo, Diego”), un buen entierro, algunas misas de cuando en cuando, reuniones en su memoria son cosas que no hacen daño a nadie, y seguro que el dueño del personaje agradecerá ver como todavía se acuerdan de él sus antiguos compañeros de cuando en cuando.

Pues aquí han quedado alguno que otro consejo más sobre las partidas de *El Capitán Alatriste* que espero que le sirva a alguien para disfrutar aún más de sus sesiones de juego. Y para el próximo número vamos a dejar el espinoso tema de las aventuras y su creación. 





EL MENTIDERO DE REPRESENTANTES

Y ahora llega el momento de descansar un tanto y dejar de hablar de reglas, manuales y suplementos varios. Ahora tenemos que deleitarnos con el arte de la prosa y el sutil encanto del papel, la tinta y la pluma. Y nada mejor para ello que dos novelistas muy relacionados con Alatríste y su mundo. El primero es maese Ibáñez, al que no veo necesario volver a presentar —revisar si no las páginas anteriores de este fanzine, de fanzines anteriores o incluso del manual de juego, gandrrios...—, que nos trae la primera parte de una historia folletinesca ambientada en el siglo de oro. Y el segundo es Juan Eslava Galán, amigo personal de Mr. T, y al que agradecemos desde aquí el habernos permitido publicar uno de sus artículos que tanto tiene que ver con nuestro capitán. Disfrutarlos que bien valen una misa.



LA DAMA Y EL JAQUE (PRIMERA PARTE)

Por Ricard Ibáñez

A Modo de Introducción

En un mesón no muy lejos del Potro, el que tiene un caballito pintado a modo de rótulo, se ha reunido lo mejor de la jacaranda cordobesa. Están allí el Abad, así llamado por santiguarse muy devotamente cada vez que deja a alguno a las buenas noches, tras un par de mojadas, y maese Raúlo el pintor, que antaño lo fue, aunque tiempo ha que cambiara el pincel por la toledana y el taller del artista por la sala de armas. Entre tanto jaque no faltan damas, algunas de medio manto, otras tapadas, como la Verdulera, famosa por sus manos, tan hábiles a la hora de acerrar bolsas ajenas como de echar mano al jifero o al filoso, que se dice que andan bien trufadas sus ropas de dagas y cuchillos, tantas que más de pícara parece una ferrería vizcaína.

Anda en tan buena compañía uno que no se sabe si es valentón o cuevachuelista, vestido siempre de negro, para mejor disimular así las manchas de tinta que siempre honran sus manos. No es de la ciudad, pero si germano de la liga, y con él brindan tan singular compañía, unos con vino, otros, los que han servido al rey —y no apaleando sardinas, sino en los campos de Flandes—, con cerveza, bebida a la que allí en el norte se habían acostumbrado. El motivo de la celebración no es otro que el que un amigo común, un rufo por todos conocido llamado el Jaquetón, se casa al día siguiente.

—Y —dice el hombre de negro, que al ser forastero es el más ignorante en la materia—, ¿cómo ha sucedido para que se me lleven al Jaquetón a la antana, y no para acogerse a sagrado ni para vaciar cepillos, sino para ir de casorio?

Todos miran al Abad, que por ser buen amigo del Jaquetón, es el que más sabe del hecho, junto con la Verdulera, y ambos, tras intercambiar una sonrisa cómplice, empiezan a gorgolear...

I. El Burlador

No le gusta a Cosme andar por las calles de noche, que la vieja Córdoba es demasiado amiga, para su gusto, de recovecos y estrecheces, y pese a que el encalado blanco refleja un poco la luz de la luna llena, cualquier buen vecino puede vaciar su bacinilla sobre una cabeza descuidada, gritando el preceptivo “agua va” cuando el “agua” ya le ha bien rociado a uno. Con todo, los criados no pueden hacer otra cosa que obedecer, y cuando el enamorado de su amo supo que algo sabía de tocar la guitarra —malhaya fuera la hora en que se le ocurrió comentarlo— se lo asignó como acompañante de sus salidas nocturnas, cuando iba a rondar a ésa o aquella dama —siempre casadas o prometidas, por supuesto— que como buen burlador que se tenía trataba de conquistar. Escaso ha sido el éxito obtenido hasta entonces, pero el amo no desespera, y a Cosme se le ha pasado ya por la cabeza más de una vez que, al final, tanto va el cántaro a la fuente que se quiebra, y el día menos pensado le darán al señorito burlador algo más que un susto...

Y el día —o más bien, la noche— al parecer ha llegado, que Cosme pronto nota que la candileja que suele alumbrar la imagen de San Rafael que se encuentra junto a la casa de la dama de turno de su señor bien apagada que está. Podría ser cosa del viento, si no fuera que no sopla ni la más mínima brisa. Y la oscuridad es demasiado oportuna para gusto del criado...

Por ello no le sorprende cuando una mole se mueve un poco en las sombras. Y juzga para sí lo buen amo que el suyo le ha sido, por un lado, y lo que valora el pellejo propio, por el otro, y cierto es que no tarda mucho la balanza en decantarse hacia el lado bueno, que retrasa el paso, da media vuelta y



echa a calcorrear como alma que lleva el Diablo, que enseñarle las ancas al peligro no es tan mala cosa cuando lo que se juega es la salud propia por un asunto ajeno.

Se queda así solo el lindico, y tarda poco más que su sa-coime en darse cuenta que el dado bueno se le ha trocado en fusta, pues un valentón con pinta de rajabroqueles le cerró el paso. Gasta el bravonel buena hechura, que no es poco alto y casi tan ancho como largo. A la luz de la luna distingue el burlador una barba rubia rodeando un rostro rubicundo, y se le antoja fugazmente por la sesera que el tal fulano será tudesco. Luego se fija en el colete de piel que le protege la barriga, en la mata amigos que lleva colgada de un tahalí, a lo matasiete, en el cuchillo que le cruza la faja, y no se deja engañar por la sonrisa amigable y campechana, ni por la voz, con un acento asombrosamente cordobés, que en estos momentos le dice:

—Mal anda huercé por estos lares, que ni es la primera vez que los frecuenta ni la primera que se le avisa. Y como poco caso ha hecho, ha decidido el dueño de la casa —y de la dama que está tras esa reja— repetirle lo dicho, quizá un poco más fuerte, a ver si así nos damos por enterados...

No hace el valentón asomo alguno de echar mano a la toledana, pero el frustrado burlador no espera más, que de pronto se da cuenta de con qué clase de fulano se jugaba las costas. Sus dedos llegan a rozar la empuñadura, no más, pues el jaque lo acibarra por la pechera con una mano grande como un capón, mientras con la otra le sujeta la propia para que la filosa siga doncella en su vaina. Luego lo voltea y lo estampa contra la pared cual si fuera un morlaco. Pierde con el topetazo el burlador el resuello, y antes de que pueda meter algo más de aire en sus entrañas el jaque estrella contra él toda su mole, aplastándolo contra el muro con tal fuerza que nota crujir las costillas. Ni se entera cuando le arranca la espada del cinto, ansioso como está de recuperar el resuello, y se deja arrastrar como un pelele hasta el centro de la calleja. Sólo cuando ve la daga dentada sobre su cara entiende qué le va a suceder...

—Vamos a ver... Me han dicho que os haga un chirlo de no menos de quince puntos... ¡Pardiez que no va a ser fácil! ¡Que bien poca es la jeta que gastáis! ¡Os voy a tener que hacer varios, para que me salgan las cuentas!

El burlador abre mucho los ojos, patalea, trata de gritar, de zafarse... Pero tiene al corpulento jaque sentado sobre su estómago, con una manaza apretada en su boca para que no se haga avisón a la gurullada, los ojos entrecerrados, calculando dónde hacer el primer corte...

II. El Aprendiz de Hurgonero

A la taberna la llaman los que saben la del jaquetillo, pese a tener pintado un caballito pequeño que parece bien pisar en el rótulo de madera sobre la puerta. Juego de palabras curioso, de diminutivo de jaco —caballo bastardo y plebeyo— y de jaque, mucho más peligroso que el anterior por muy

pisador que sea. Al dueño lo llaman simplemente patrón, y es otro juego de palabras para chanza de la parroquia, que no en vano estamos en Córdoba y son los de la ciudad tan amigos de darle a la deshuesada y tan hábiles a la hora de enredar al prójimo con laberintos tejidos con su propia saliva que en germanía al estafador se le llama *cordobés*. Y diciendo esto, todo está dicho.

El origen del mote lo saben los que conocen el verdadero nombre del patrón, que no es otro que Rafael, santo patrón de la ciudad. Otros murmuran que bien le cae el mote, que muy santo es, pues gusta de bautizar el vino añadiéndole agua... Pero bien sabe el patrón a quien servir vino "cristiano" y a quien sacarle el turco, es decir, el bueno y sin aguar, que quien tantos años lleva en el oficio forzoso es que haya desarrollado ojo para no enfurecer a aquellos que son de pronto brusco y mojada rápida.

En éstas que cruza el umbral un parroquiano nuevo. Parpadea un poco, acostumbrándose a la penumbra del lugar, que contrasta con el sol de justicia que cae en la calle. Eso permite que los presentes lo estudien en silencio, mientras él anda un poco cegado. Bigotes afilados, tahalí y canuto de soldado, banda cruzándole el pecho a lo capitán... los avisados simplemente lo ignoran. No es más que un simple mostrenco que se da aires de hurgonero y de soldado viejo. Nada de lo cual deba preocupar a un rufo curtido de verdad.

El recién llegado se retuerce el bigote, con una media sonrisa, mirando de soslayo, cuando por fin puede, el efecto que ha causado entre la concurrencia. Nadie lo mira, y eso lo decepciona y enfurece un poco. Él viene de la Villa y Corte, y aunque cierto es que poca fortuna se labró en ella, esperaba que se le hubiera pegado lo suficiente del ambiente de la Carda para impresionar a esos palurdos provincianos. Sin duda necesitará que su toledana muerda algo de carne, que no hay nada como manchar el suelo de colorada para darse a conocer en tales ambientes. Se dirige pisando fuerte hacia el patrón y le pide de su mejor vino. El patrón, que ya se ha dicho que sabe reconocer a las gentes, le sirve un calepino de tragos bien aclarado en el Guadalquivir, que como tal presenta como su mejor clarete, y nunca mejor dicho. Se queda el forastero sorbiendo el mejunje, pensando a quien regalarle un hurgón, y por fin se fija en uno que está solo, en mesa aparte, dando buena cuenta con mejor apetito de una capirota, que ayuda a bajar con sendos tragos de un pinchel de no menos de un azumbre que junto a él está. Demasiado tarde para desayunar, almuerzo demasiado abundante y comida demasiado pronta. Si a eso se le une la corpulencia del tragaldabas, las matemáticas del aprendiz de rufo le llevan a la conclusión que sin duda será presa fácil...

—Huercé haría mejor en no pensar en ello... —dice un muchacho que está a su lado, bebiendo a pequeños sorbos de un vino blanco, de tono levemente verdoso.

El aprendiz de hurgonero se gira para mirar a quien tan insolentemente le ha hablado. Es un zagal de esos que aún se sorben los mocos, o eso es lo que ven sus ojos. Tiembla ya

su mano para darle un revés cuando el muchacho se gira y añade, muy serio:

—Pero si de verdad queréis buscarle las cosquillas a ese jaque que ahí está esguazando su bocudo, hágase un favor a su mercé y no haga referencia a su físico, que no hay cosa que le ofenda más que las arrobos extra que gasta...

El forastero muda su expresión, de un inicio de cólera a una sonrisa de astucia, casi agradecido a ése gurrumino que le ha puesto en bandeja la ocasión de iniciar la reyerta. Así que se planta ante el comilón, y en voz tan alta como para que todos le oigan vocifera:

—¡Pardiez que en mis viajes he visto mucho, pero nunca había visto un tonel comiendo a dos carrillos como el que veo aquí!

Y queda bien contento, pues se hace el silencio y es foco por fin de todos los presentes. Hasta el corpulento jaque le dirige una terrible mirada con sus fríos ojos azules, por debajo de sus enmarañadas cejas. Eso sí, de bigotes para abajo sigue masticando.

—¡Y digo yo que después de bien cebarse, saldrá rodando, como buen barril que es...! ¡O a lo mejor lo que es un capón, que está esperando que lo trinchen!

Oye bisbiseos, y eso le complace... Le complacería menos saber que lo que están haciendo los parroquianos es cruzar apuestas sobre cuánto dura en pie...

El comilón suspira resignado, se limpia la grasa con el revés de la manga, y empieza muy parsimoniosamente a calzarse el guante de la mano izquierda. Con demasiada lentitud para el gusto del hurgonero, que desenvaina la toledana y la coloca ante la cara de su oponente.

—Terminemos con esto... ¡Ahora! ¿Dónde queréis el Dios os guarde, a la diestra o a la siniestra?

Su oponente lo mira, apenas un segundo, y luego, con la mano enguantada, coge la hoja de la ropera que lo amenaza. Demasiado tarde se da cuenta el buscapleitos que lo que se ha calzado el otro no es sino un guantelete de perro, así llamado por tener la palma forrada con cota de malla, lo que permite coger los hierros sin herirse. Antes de que pueda reaccionar el hombretón se ha levantado, volcando mesa y comida, y le ha estampado el puño de la diestra contra el rostro. El infeliz hurgonero se queda de pie, con la mirada como pasmada, mientras con un gesto rápido el jaque al que le ha buscado las cosquillas le arranca la bolsa del cinto “*por las molestias*”, murmura con tono de fastidio. El hurgonero no se entera. Abre la boca y caen dientes. La nariz empieza a sangrarle como una fuente. La espada se le cae de la mano. Los ojos se le ponen bizcos, y finalmente da con su cuerpo en tierra.

Los que han apostado que no duraría ni un “Jesús” cobran su buen dinero. El corpulento jaque se dirige a donde están el patrón y el zagal, y le dice al primero:

—Ése paniaguado de ahí me ha interrumpido el desayuno... Prepárame unas morcillas y unos choricillos, bien fritos con manteca, para acabar de llenar el estómago...



Luego se gira al zagal y le gruñe:

—¿Es que no vas a cambiar nunca, Cizaña?

El pícaro se ríe, y contesta con una sonrisa de oreja a oreja:

—Sólo cuando se hiele el infierno, Jaquetón...

III. Cizaña

Una vez que el Jaquetón ha dado por finalizado su desayuno, salen a la calle el jaque y el zagal, para aprovechar un poco las horas frescas de la mañana antes que empiece a hacer calor de verdad. Son en verdad rara pareja, que al rufo le viene el mote de Jaquetón de no querer decir nunca su nombre cristiano, primero, y de su voluminosa figura, después. Por lo que respecta a Cizaña, recibe tal nombre por su costumbre en verter en oídos ajenos ésta o aquella mentirijilla, media verdad o a veces verdad inoportuna, que suelen acabar sus confesiones y consejos en duelos y reyertas. Por lo demás, si bien es cierto que tiene una lengua de miel bien envenenada, no menos cierto es que sabe escuchar, y tanto en los mentideros como en las corralas de vecinos, en las cocinas de los criados o en las bayucas de la carda, suele conseguir buenas y preciosas verdades a cambio de sus calumnias y mentiras. Físicamente tampoco podrían diferenciarse más, que la única arma que Cizaña lleva (al menos a la vista) es una vaciadora vizcaína cruzándole los riñones, y viste ropas sencillas, nada marciales, gastadas pero limpias. El que no lo conozca lo tomaría por un paje o criado de casa de cierta calidad, pues se nota que los paños que lo cubren, aunque han conocido tiempos mejores, no fueron en su día baratos. Es pequeño y menudo, imberbe y eternamente sonriente, con los ojos claros de color miel, y gusta de llevar, incluso bajo techado, un bonete de tuno, adornado con una simple pluma roja. Algunos que le tienen cierto rencor lo consideran sodomita, o al menos ahembrado, pues nunca se le ha visto entrar en mancebía ni tener trato con cantoneras. Uno en concreto llegó a decir que tanta amistad entre el Jaquetón y Cizaña no dejaba de ser sospechosa, que al igual olía el negocio a bardaje y bujarronería. Ni que decir tiene que lo que terminó

oliendo es a sangre, que el que es indiscreto y abre mucho la boca no tardan en aparecerle agujeros en el cuerpo, orificios que, por supuesto, su Creador nunca pensó en ponerle.

—¿Es cierto lo que dicen, Jaquetón? ¿Qué le dejaste ayer noche a un fulano la cara más marcada que el mapa de los caminos reales?

—Ya sabes cómo exagera la gente, Cizaña —dice el rufo casi disculpándose—. A mí me pagaron por un chirlo de quince puntos, y como no se lo pude hacer seguido, pues se lo hice a trozos...

—¡Jaquetón! —exclamó Cizaña simulando una regañina rijosa—. ¡Que fueron seis los cortes que se llevó el pobre lindico, tres en cada carrillo!

—Es que no me salían las cuentas... Fíjate bien: un corte daba para unos tres puntos, así que dos a cada lado eran doce, y el tercero, o se lo hacía rebanándole la nariz o perdía la simetría dejándole un lado con tres y otro con dos...

—Alabo tu celo, y sin duda el que te pagó estará satisfecho, pero el pobre burlador no creo que te ande muy agradecido...

—No creas, que le pregunté...

—¿Cómo?

—¡Pues claro! Le di a elegir entre recortarle las sonaderas o llevarse uno de propina... ¡Y prefirió lo segundo! No dudó mucho, cierto es...

—Jaquetón... —dijo Cizaña aguantándose la risa—, a veces no sé si eres muy bruto o muy sabio...

El rufo no contestó. Simplemente le dirigió a su amigo una de esas sonrisas suyas, de buena persona, incapaz de hacerle daño a una mosca...

—¿Tienes trabajo ahora?

—Cizaña... que tú vives de tu lengua. Si lo tuviera no te lo diría, que al igual alguien comprometido con el negocio te tentaba con buenos dineros, le dabas demasiado a la deshuesada y yo me veía en el brete de cortártela. Pero lo cierto es que no. Tengo la bolsa llena y tanto sonante me pesa demasiado. Así que me dedicaré unos días a deshacerme de él. Ya sabes: una parte se irá en mascar a lo pío, otra se quedará en las mancebías y el resto... supongo que lo malgastaré.

—Lástima... Hay una dama que necesitaría cierta protección, que ha de irse de fiesta y no tiene acompañante.

—¡Pues que se busque a algún lindico boquirrubio de valona bien blanca! Que no soy yo caballero andante que vaya

por la vida luchando contra los de fierabrás, y bien que lo sabes... Además, mal papel haría yo ejerciendo de cortesano galante, en una zarabanda de poderosos... No, Cizaña, no me liarás esta vez. Tu dama tendrá que apañársela solita, o por lo menos con otro que no sea yo.

IV. La Tapada

Se inclina la dama con gentil gesto, como corresponden los cánones, pues es el fin de la pavana. Sonríe levemente a su acompañante, bajo una máscara en la que relucen sus ojos claros, y ya va éste a largarle alguna lindeza elegante y quizá empezar a galantearla cuando ella, aprovechando al máximo las rígidas normas de la etiqueta cortesana, desaparece en-

tre la confusión provocada por el fin del baile y el inicio del siguiente, dejando en el pobre gentilhomme una curiosa desazón y la sensación de que esa dama menuda, de pelo rojizo y amplio vestido blanco ha surgido en la fiesta como una aparición, y como tal se ha esfumado.

Lo cual, claro está, no es ni una cosa ni otra, que la dama es de todo menos un fantasma. Al poco la ven todos lo que lo deseen, que está en la amplia balconada tomando el fresco, sin duda muy agobiada por el calor del gran salón y por las estrecheces del apretado corsé de su vestido saboyano. Más perspicaces han de ser los ojos que se fijen en que ahora es un poco más

alta que antes, y nadie ha sido capaz de ver cómo, al salir, una sombra envuelta en una capa negra le la echado una muy similar sobre los hombros, con lo que en un momento desapareció en la penumbra... para reaparecer al poco. Una simple dama solitaria, mirando la luna en un balcón. Hay que ser muy osado galán, o amigo de confianza o pariente para acercarse a ella sin vulnerar el protocolo. Y aquí en la mansión del francés, donde el gabacho da la fiesta para honrar a un compatriota de la embajada que ha venido a Córdoba a visitarle, estas cosas se cumplen aún más a rajatabla que en los salones del alcázar real, que son los galos muy mirados en estas cosas.

Todo esto permite que cierta dama menuda y discreta, disimulado su blanco vestido con un amplio manto negro, se cuele sin ser notada en las dependencias privadas del palacio. Hay una puerta que debiera estar bien cerrada, y hace un momento sin duda que lo estaba, pero la dama, que al parecer además de dotes de baile sabe de otros oficios, la ha



abierto tras escaso forcejeo con una ganzúa bien aceitada... Una vez dentro de la estancia saca de un bolsillo interior de su manto un pedazo de lata, bien flexible, que curva para rodear así un candil antes de encenderlo con el rescoldo de la chimenea. Tiene así una linterna sorda, de esas que sólo alumbran en una dirección, y son por lo tanto mucho más discretas. Hurgonea entre los documentos oficiales del representante gabacho, que bien entiende ella de ése idioma y no menos cierto es que sabe lo que busca. Y ya se sabe que quien sabe lo que quiere, a menudo lo encuentra.

Unos papeles están desapareciendo bajo su capa cuando oye unos pasos y unas risas. Y tiene el tiempo justo de apagar el candil y esconderse tras las pesadas cortinas cuando una pareja entra, juguetona, en la estancia. La dama pone los ojos en blanco, mientras piensa:

—¡Voto al chapiro verde! ¡Qué esto me tenga que pasar justo a mí!

Bajo la ventana ve a su prima, vestida como ella, haciendo de ella misma, y suda pensando lo que le pasará al primer rondador que ose acercársele... Cosa que está a punto de suceder, pues ve como, como al descuido, un osado con el cuerpo metido a galanterías se le está rondando como quien no quiere la cosa...

—¡Esta, o lo envía a freír espárragos, o le coloca lo que le cuelga de pendientes de un rodillazo, y se nos fastidiará el negocio! —mastica para sí.

Más ruido hace la parejita que tan inoportunamente ha entrado, que los suspiros de pasión se están convirtiendo en resuellos, y a este paso, pronto pasarán a ser mugidos. La dama no es dada a visiones ni a gongorismos, pero casi le parece ver como la diosa Discreción se está yendo por la ventana con una patada en sus prietas posaderas...

—A buen seguro que a ése tal Velázquez le saldría un buen cuadro con todo ello... ¡Pues se les va a aguar la fiesta, que éstos me están fastidiando, al no dejarme salir, y como alguien pase y les vea en una habitación que debería estar cerrada, me descubrirán a mí con ellos y nos iremos al garete en compañía!

Así que la dama saca un pie de detrás de las cortinas, le da una patada discreta al candelabro encendido que los amantes han traído consigo y deja que caiga sobre los calzones a medio bajar del gentil y tierno amante... chamuscando al punto las posaderas desnudas del galán y prendiendo fuego a los gregüescos de seda. Chilla el enamorado por el dolor, chilla su enamorada por el susto, el fuego se prende como la yesca entre tanto papel y tanto legajo sin duda importante, hay escándalo, humo y confusión... y cierta damita se da mucha prisa en reunirse con su prima y escapar a toda prisa...

—¡Corpo de Mahoma! —le dice ésta mientras se apresuran a desaparecer—. ¿Y esto es lo que la florida de mi prima llama salir sin que se alborote el aula?

—Mira Verdulera —le dice la dama—. Como bien dices tú misma, quien destaja no baraja... ¿Has tenido problemas mientras hacías de mí aquí abajo?

—¿Con esos lindicos? ¡Qué problema voy a tener, si llevo el corpiño enfajado de filósofos!

La dama pone los ojos en blanco, mientras confirma sus peores temores...

Mientras tanto, en la mansión del francés, alguien ha reparado en que la puerta de cierto despacho debiera haber estado cerrada, y no abierta, y que cierta damita que nadie ha visto últimamente nadie parece conocer...

Y muy mal ha de estar en matemáticas, para que no me sume dos y dos...

V. La Celada

El mozuelo se mueve sigilosamente, con precaución, con esos andares propios de gato que ya ha adoptado como hábito, sea en territorio amigo o enemigo. El lugar es seguro, nadie sabe nada de la cita ni del negocio que lo trae, y sin embargo, algo le hace recelar un segundo antes de cruzar el umbral, como si olfateara un algo fuera de su sitio. Por lo demás, todo está como debiera: la puerta trasera del figón estaba abierta, las escaleras que daban a la habitación privada vacías, y el que siempre le encarga los mandados le espera en la penumbra, sentado recto en el sillón, con la jarra de vino ante él, en la penumbra apenas velada por una única vela. Resistiéndose a sus instintos el zagal da un par de pasos vacilantes hacia él, se aclara la voz con un carraspeo leve y dice:

—Como dijisteis, se ha hecho, mi amo —dice a modo de saludo— Aquí están, en mi jubón, los papeles que queríais de ese francés. Ahora espero ver vuestro oro a cambio. Un salario honrado a cambio de un trabajo, aunque éste no lo sea tanto...

—Cobrarás, *garsón*, cobrarás... —dice una voz a su espalda, mientras la puerta se cierra de una patada—. Aunque me temo que no con oro ni con plata, sino con un palmo de buen acero francés... Tú habrás de *desidig* si lo quieres por delante o *pog* detrás...



La mujer es morena y rijosa, de ojos negros como el azabache y una boca que tanto se puede fruncir en la más adorable de las sonrisas como vomitar tales improperios que dejarían al más curtido morlaco con la deshuesada muerta del susto. Por suerte la tiene ocupada (la boca) dando buena cuenta de unas manos de ternera con garbanzos. El hombre entra en el figón por la puerta de atrás, la cierra con cuidado tras de sí y se sienta a su lado, sin más ceremonias, mirándola de fijo. Ella, en cambio, apenas alza la vista, sin dejar de masticar. Ambos se conocen, y algunas cosas vienen con el oficio.

—Si me diera por mosquetear, Verdulera, me preguntaría cómo habéis conseguido tu prima y tú amostazar tanto al que me da el sonante para que te deje a las buenas noches de un par de mojadas...



La mujer le dirige una larga y lenta mirada, por fin, como si reparara de veras que está ahí. Mastica, traga, y solamente entonces habla, tras echarse al colete un buen trago de vino:

—No me vayas de conchudo, que un rufo como tú poco más puede hacer que entrar a por uvas, las más de las veces por la corcova que por la facha. Muy gallo has de ser, para aceptar éste negocio, de dar la muda a una hembra...

Esta vez le toca al hombre, sonreír de medio lado, y la sonrisa pronto se le convierte en una risa cascada:

—¡Venga Cañas! ¡No me vengas de gardita ahora! A los que nos movemos en la carda, como tú y como yo, sabemos que estas cosas nos van a pasar un día u otro, y más de noche que...

El valentón no puede continuar la perorata. La jarra que la tal Cañas, más conocida por su mal nombre de Verdulera, estaba al parecer apurando le da en plena cara, y antes que se reponga su "indefensa" presa le vuelca encima la mesa, tirándolo al suelo junto con lo que quedaba del guisote, y cogiendo al revuelo su manto cruza en dos zancadas el figón para salir por la puerta principal. Maldice por lo divino y lo humano el matasiete, que pese a la fama que tiene la Cañas nunca creyó que una mujer se le pudiera atravesar. Se alza de un salto, aparta a los que se interponen en su camino y sale a la calle, a su vez...

...para encontrarla llena de tapadas, de damas (o quizá no tanto) que rondan la calle, las más acompañadas de sus galanes, o de los que pretenden serlo.

—¡Pues no nos ha jarinado el Diablo! ¡A ver dónde encuentro yo a la Verdulera, entre tanta maraña...! ¡Pero puede que se haya bien cubierto con el embozo, como todas, pero a fuer que no habrá encontrado tan pronto galán que le berree! ¡Tente pues, fierabrás, que sólo has de buscar tapada sola, y que se largue con disimulo por el ala, que a fuer que ha de ser ella...!

Así que mira de nuevo con ojos de zorro viejo, y no se engaña, que en efecto hay una tapada que camina envarada hacia un callejón, más sola que si todo el mundo supiera que rozarla siquiera era irse con un centenar de bubas como mínimo...

—¡Ahí está la vaina de mi vaciadora! —dice para sí el rufo tirando por lo derecho.

El callejón está muy oscuro, y el valentón, que viene de una calle relativamente bien iluminada, retiene un poco el paso, buscando el bulto de su presa ante él. Apenas oye un susurro cuando algo sale de un portal, invisible en la negrura de la calleja para quien no lo conozca. Y nota un hierro como al rojo en su espalda, y se da cuenta confusamente que acaban de clavarle un filoso en toda la riñonada, en ése lugar preciso donde el dolor es tan grande que no puedes ni gritar. Aún así abre la boca, buscando desesperadamente aire, y nota algo frío deslizarse en su garganta, que pronto chorrea de sangre ardiente. Y cae de rodillas, muriéndose mientras lo hace, y una voz suave de mujer le dice con un murmullo:

—Más de noche que de día, más por la corcova que por la facha. Disimule huercé, pero vos y yo somos gente avisada...



Arriba, en el primer piso del figón, el zagal reaccionó con no menos rapidez. Apenas oyó la voz del francés a su espalda que ya se lanzó hacia delante, zambulléndose por la ventana. Giró en el aire sobre sí mismo, buscando mejor caer, a la manera de los gatos, y le sorprendió no poco que un hombre-tón lo recogiera antes de tocar el suelo, acibarrándolo con tal fuerza que le cortó el aliento.

—Tenía razón el gabacho, Raúlo, que en esta vera no llueve tiple pero sí fiambres... ¡O por lo menos aspirantes a ello!

Sonríe su compañero, meneando la cabeza... y entonces todo sucede muy deprisa: una tapada gira la esquina gritando:

—¡Prima!

Para no ser menos, el gabacho que buenos dineros ha dado a los dos matasietes para que le hagan trabajo de pala se asoma a la ventana y berrea también:

—¡Matagla! ¡Tuezla!

Pero el zagal y el gigantesco jaque no oyen nada ni nadie. El bonete de tuno del zagal se le ha escapado de la testa durante el salto, revelando una larga cabellera rojiza. Y unos ojos azules se encuentran con otros color miel, y ambos sólo logran balbucir:

—¿Jaquetón?

—¿Cizaña?

VI. Los Papeles

Se produjo uno de esos instantes de suspenso, como si tanto Dios como el Diablo contuvieran la respiración, sin saber qué va a pasar a continuación. El Pintor duda en sacar los "pinceles" que le hierran los costados, la Verdulera tiene un cuchillo en cada mano pero parece haberse olvidado de ellos. El instante lo rompe un nuevo berrido del gabacho, que desde la ventana rota vuelve a alzar el garlo:

—¿*Quiegues matagla* de una puta ves, *salop di merde*?

Y el jaquetón alza sus ojos azules, mira a su patrón como si lo viera por primera vez, y dice, ni muy alto ni demasiado bajo:

—¡Que os den por donde amargan los pepinos!

Y se carga a la chica al hombro, como si fuera un fardo, y echa a correr con ella calle abajo. El gabacho aún trata de seguir gritando, pero Cizaña, o como sea que se llame la susodicha, se ha sacado de las mangas dos pistoletas, y los descarga uno tras otro contra el francés. Sea porque estar a modo de saco sobre un tipo que corre no es buena cosa para la puntería, sea porque el dios de los bubosos está con los suyos, la cuestión es que ninguna de las dos bocas de fuego da blanco. Con todo, consigue como efecto inmediato que el gabacho juzgue más oportuno para su salud ponerse a cubierto...

—¡Jaquetón! —grita el Pintor—. ¡Que tenemos un encargo! ¡Que no puedes cambiar de baraja cuando las cartas ya están dadas y el sonante sobre la tabla! ¡Hazte un favor a ti mismo y degüéllala!

Su compañero no le hace el menor caso, así que maldiciendo todo lo divino y lo humano Raúló echa a correr también tras la pareja, poniéndose casi a la par que la Verdulera, que le lanza una mirada furibunda, mientras se sube las faldas para mejor batir los talones.

Por fin, en un callejón solitario, el gigantesco matasiete suelta a su presa, y ahí que se quedan los cuatro, mirándose de fijo, sin saber si darse de cuchilladas o no. Por fin la dama rompe el silencio:

—¿Se puede saber qué hacéis vosotros matando mujeres? ¡Te imaginaba de otro fuste, Jaquetón!

El aludido y Raúló se miran, como un poco avergonzados...

—A nosotros no nos líes, que el negocio nos lo propuso el Falito, y nada nos dijo de que hubiera faldas por en medio...

—¿Y donde está ése hijo de mil padres ahora?

—Jugando al Hombre con el Diablo, me imagino —dijo su prima—. Que entró por la puerta tras de ti, y se sentó a mi lado, y bien que sabía él con quien había de tratar...

—¡Que se pudra en el huerco el bujarrón del Falito, por liante y por majagranzas, que si se creía que podría él sólo contigo bien aviado estaba! —gruñó el pintor. Con todo, tenía una mano en la ropera, y la otra cerca de su vizcaína, y eso no engañaba a nadie, ni pretendía hacerlo—. Pues nos hemos quedado sin saber quien era el pagano, salvo que era de la gabachería... y hartó generoso...

—Se llama Robert de Díez, si es que tanto te interesa, y busca ciertos papeles que le afanamos a un primo suyo. Me encargó el trabajo un gentilhombre que dijo trabajar para el Rey, aunque maldito si lo creí, y que ahora está ahí arriba, con las precordias saliéndole por la mojada que tan gentilmente le ha regalado la gabachería...

—¿Y qué tienen escrito esos legajos? —quiso saber el Jaquetón.

—¡Y yo qué sé! ¡No se me pagó para que los leyera...!

—Cizaña... o como te llames, señora... No me metas sopas con honda, que el hijo de mi madre siempre despavesa las linternas... No me creo que no les echaras siquiera una columbrada rápida, por encima...

La dama tiene la decencia de sonrojarse, o simular hacerlo, mientras sonrío un poco, a modo de disculpa:

—¡Me sirvió una jiga hacerlo, Jaquetón, que están en clave los entintados bardajes!

—¿Y ahora qué? —dijo Raúló dando un paso atrás, poniéndose instintivamente a la defensiva—. ¡Piensa, Jaquetón! ¡Que un encargo es un encargo, y si no las matamos y devolvemos los putos papeles al berraco del francés, nos afufan!

—¡Vaya, gracias por pensar en servidora y su comadre, hi de forros! —gruñe la Cañas, aprestando los cuchillos ya sin disimulos.

La Dama y el Jaque se miran un tiempo, ajenos a que sus dos compañeros están a punto de repasarse las costuras. Por fin, el Jaquetón habla:

—Si tu prima y tú os quedáis en Córdoba os despacharán por la posta, más pronto o más tarde. Tanto da que uséis esos legajos para chantajear al gabacho o para limpiaros el cerradero. Sabéis demasiado...

—¡Y lo mismo vosotros dos! —replica la Dama—. ¡Al llevarme en volandas en lugar de trincharme has firmado tu sentencia de muerte, y de paso la del Pintor! Tanto le dará al mesié que sepas poco o mucho del negocio! Recelará, que en el oficio de los espías, que sospechen de uno equivale a que le den tierra...

—¿Tenía jefe el fulano que te encargó éste enhoranegra de negocio? —preguntó por fin Raúló, sin dejar, eso sí, de vigilar a la Cañas.

—Si lo tenía, estará en la Villa y Corte, y no en otro sitio...

—¡Pues allí tendremos que ir! —exclamó el Jaquetón—. ¡E irnos todos! Que de donde sacó el sonante el franchute a fuer que habrá más, y pronto tendremos encima a todo un tercio de rufos dispuestos a no dejar ni piente ni bramante!

—¡Despierta Jaquetón! —gruñó Raúló—. Quizá podamos salir de la ciudad, pero nos atraparán en los caminos...

—No tiene por qué ser así —dijo como para sí la Cañas—. Que una se sabe de un fulano que al igual nos ayuda...

—¿Quién? —quiso saber al punto su prima.

—El Abad...

—¡Oh, no! ¡Ése no! —gimió el Jaquetón... 



MADRID DE CAPA Y ESPADA

Por Juan Eslava Galán (publicado en *El País Semanal* el 9 de noviembre del 2003)

Lope de Vega, Quevedo, Calderón de la Barca... La quinta entrega de las aventuras del capitán Alatríste, El caballero del jubón amarillo (Alfaguara), se desarrolla en el corazón del teatro clásico. Recorremos los escenarios históricos y sentimentales de la nueva novela de Pérez-Reverte. Un paseo por un Madrid de hoy, lleno de sorpresas y vestigios del Siglo de Oro.

Un paseo por el Madrid del capitán Alatríste nos reserva algunas sorpresas. Exceptuando el alcázar real, una docena de iglesias y conventos y alguna que otra casona palaciega, el caserío de la capital se compone de casuchas de tapial y tablas que dan a la ciudad un aspecto pobre. Las casas de un solo piso no pagan contribución o regalía de aposento. Por eso se las llama "casas de malicia", para distinguirlas de las restantes, que son las "de aposento".

En Madrid hay algunas calles y plazas empedradas, pero la mayoría tiene el piso de barro en invierno y de polvo en verano, y un arroyuelo central al que van a parar las inmundicias. En el Madrid de Alatríste (como en el resto de Europa, por cierto) no hay servicio de recogida de basuras ni alcantarillado que evacue aguas fecales.

A las deposiciones y meadas de las caballerías que transitan por la calle se suman los desperdicios de las cocinas y las aguas sucias que los vecinos arrojan a la vía pública. Todo ello se pudre al sol y apesta, especialmente en verano. Además, los cementerios están en las iglesias y algunas tumbas mal selladas exhalan la fetidez de los cadáveres en descomposición. A ello hay que agregar las costumbres antihigiénicas del vecindario: a falta de retretes públicos, los transeúntes orinan en cualquier rincón. Un bando municipal de 1639 advierte que las aguas se deben vaciar por las puertas y no por las ventanas, pero los criados y las amas de casa siguen vaciando los orinales por la ventana al tiempo que gritan "¡agua va!", una advertencia que a veces llega cuando ya se ha recibido la rociada.

Al amparo de la corte existe una numerosa población flotante de forasteros llegados de las provincias para arreglar sus asuntos en los consejos (ministerios) o tribunales. Entre los que se ven obligados a residir en Madrid durante meses, e incluso años, abundan los antiguos soldados que buscan un retiro honroso después de servir en Flandes o en las Indias. Están también los numerosos funcionarios de la burocracia estatal, que requieren cantidad de criados, servicios, hosteleros, tabernas..., lo cual conforma un mundo abigarrado donde florecen la picaresca y diversos oficios viles: los ganapanes (criados eventuales), los esportilleros (mandaderos que ayudan a llevar la compra a casa), los mozos de silla (que llevan al cliente en silla de manos, antecesores de los taxistas) y los mendigos profesionales. De estos últimos, en el Madrid de Alatríste hay más de 3.000 censados, que ejercen su oficio en

las iglesias, mentideros y mercados. Algunos se fingen ciegos, otros se abren llagas que refrescan a diario para que no se cierren o simulan amputaciones inexistentes.

Las mujeres decentes sólo salen a la calle (generalmente a una iglesia o convento vecino) acompañadas por un caballero, por criados o por damas de edad. La actitud natural del hombre ante la mujer es el acoso sexual, disimulado como galantería. "No es considerado hombre cabal", escribe Bertaut, "quien no acosa y persigue a la mujer que encuentra a su paso, excepto si va acompañada de hombres".

Durante el día, las calles y plazas principales —la Puerta del Sol, la plaza Mayor, la plazuela de Herradores— están llenas de gente en movimiento: los pudientes, en carroza o a caballo; las damas, en silla de mano cubierta; los pobres, a pie.

La calle es muy ruidosa. Los conversadores tienen que levantar la voz para hacerse oír por encima de los pregones de los vendedores ambulantes. Parte de esta animación se traslada, al caer la tarde, al paseo del Prado, donde los madrileños acuden a lucir sus coches, a ver y a que los vean.

Cuando anochece, la ciudad se recoge y queda desierta. La gente se acuesta pronto, pues la iluminación interior es bastante deficiente: en las casas de los pobres, alguna vela de sebo que da un humazo desagradable, o simplemente la escasa luz de la chimenea, que hace de cocina y de calefacción; en las viviendas de los ricos se usan velas de cera o lámparas de aceite. En la calle no hay más iluminación que la que brindan algunas lamparillas votivas encendidas a los pies de imágenes de santos en esquinas y portadas de conventos. A pesar de la cuadrilla de alguaciles que patrulla las calles principales, las personas juiciosas evitan salir de noche.

VIVIENDAS. ¿Cómo son las casas por dentro? Las pudientes tienen, en la planta baja, la cocina y la sala de estar; los dormitorios, arriba, y bajo el tejado, un altillo donde almacenan las reservas de harina, aceite, garbanzos, manzanas, etcétera. El suelo está pavimentado con ladrillos, a veces pintados y barnizados, y cubierto de alfombras. Se comienzan a usar cristales en las ventanas. En verano se vive en la planta baja, más fresca, y en invierno, en la alta. La vivienda se compone de salones sucesivos comunicados entre ellos o, a veces, por un amplio corredor que da a un patio interior. Las habitaciones principales, con tapices en las paredes, están en el primer piso y dan a la fachada. El primer estrado, o habitación de respeto, es un lugar de paso. En el segundo estrado, o de cumplimiento, se recibe a las visitas: está decorado con espejos y bargueños, y tiene una tarima, con almohadones, para las mujeres, y una parte sin tarima, con sillas, para los hombres. El tercer estrado es el del cariño, o dormitorio de la señora, donde sólo entra la familia.

Para muestra de una casa acomodada se puede visitar la que fue de Lope de Vega en la calle de Cervantes (antes calle de Francos), hoy restaurada y convertida en museo del escritor. Es un inmueble de ladrillo y piedra, de dos plantas y altillo, con ventanas emplomadas. Detrás, el jardincillo donde Lope de Vega hacía tertulia con los amigos y cuidaba él mismo un naranjo mientras veía pasar la vida, sin perder su pasión por ella: "Yo he nacido con los dos extremos, que son amar y aborrecer; no he tenido medio jamás". En esos tiempos, los de Lope, también había una mancebía de lujo, Las Soleras, a la que acudía la gente bien. Las de los pobres, o berreaderos, estaban en otros sectores de la ciudad.

En la casa del Madrid de los Austrias, incluso si pertenece a personas acomodadas, no hay cuarto de baño. El retrete es un agujero en el corral o junto al zaguán, sobre un pozo negro que los poceros vacían cada pocos años. No hay mucha costumbre de bañarse. Algunos creen que el baño es propio de moros y, por tanto, sospechoso. Naturalmente apestan. A veces se queman hierbas olorosas en los braseros (alhucema) o incienso en las iglesias. También hay sahumerios (humos perfumados que impregnan cuerpo y ropa) que sahumadores profesionales aplican por una propina.

En las ventas y en los mesones baratos, huéspedes comparten cama. La costumbre es solicitar "media con limpio", o sea, cama compartida con alguien que sea limpio, que no contagie de pulgas, piojos, sarna o cualquier otra enfermedad infecciosa.

Muchas personas viven en casas alquiladas y cambian de vivienda cada año el día de San Juan, cuando se renuevan los alquileres. Una mudanza no es trabajosa porque tienen pocos muebles: las camas, un arcón, alguna silla... Hay arcones para la ropa y para el grano, y un baúl donde se guardan ropas, documentos, alimentos... Los más ricos tienen bar-

gueños para las cartas y los documentos.

En la casa del pobre, los muros son de adobe o tapial o de ladrillos partidos rebuscados entre los escombros de otras casas; los tabiques, de cañas y yeso; el suelo, de tierra pisada mezclada con cal, que forma una costra dura. A veces lo tienen de rojo con almagre.

Existen corrales de vecinos en los que cada familia ocupa una o dos habitaciones que dan a la galería común. En el patio están los servicios que todos comparten: un retrete con pozo negro, lavaderos, hornillos para cocinar... En las ventanas de los pobres no hay cristales: sólo postigos, que apenas dejan pasar la luz, y lienzos o papel encerado. Las paredes se blanquean con cal. Las rejas y las puertas se pintan de azul o se barnizan con aceite usado.

CONVENTOS. Una buena parte de la población de Madrid (y de España) ha profesado en religión, en muchos casos para asegurarse techo y comida a cambio de un trabajo fácil. En los conventos de monjas hay algunas mujeres devotas, pero también residen, contra su voluntad, muchachas de padres insolventes que las hacen ingresar en religión porque no pueden casarlas pagando una dote proporcional a su categoría social. Felipe IV suele meter en conventos a sus antiguas amantes para asegurarse de que no tendrán relaciones íntimas con otros hombres. El convento más famoso —y más pijo— de Madrid es el de las Descalzas Reales, donde los nobles mandan a sus hijas, con dote, ajuar y criados, para que vivan con arreglo a su rango y condición y sin incurrir mucho.

Más modesto es el convento trinitario de las Descalzas, fundado en 1609 en la calle de las Huertas, en el que profesaron una hija de Cervantes, Isabel, y otra de Lope de Vega, Marcela. En 1629, el joven Calderón de la Barca violó, es-



pada en mano, esta clausura persiguiendo a un tal Villegas, que acababa de apuñalar a su hermano en el mentidero de la calle del León. En su arrebato, Calderón levantó los velos a varias religiosas para comprobar que ninguna de ellas era Villegas disfrazado, un incidente por el que Lope de Vega, ya anciano, protestó enérgicamente.

Las monjas tienen locutorio público, a través de una tupida celosía, dos veces por semana. Los enamorados o libertinos, los galanes de monjas, acuden a requebrarlas con regalos y promesas. En algunos conventos se representan bailes y entremeses, y hasta se practica el sexo con la complicidad de la autoridad, que hace la vista gorda.

TALENTO Y FAMA. A lo largo de la calle de las Huertas se extiende el barrio literario por excelencia. "Nunca dios en otro lugar del mundo", leemos en la quinta entrega de Alariste, "semejante concentración de talento y fama; pues sólo por mencionar los nombres ilustres diré que allí vivían, en apenas doscientos pasos a la redonda, Lope de Vega en su casa de la calle Francos y don Francisco de Quevedo en la del Niño; calle esta última donde había morado varios años don Luis de Góngora hasta que Quevedo, enemigo encarnizado, compró la vivienda y puso al cisne de Córdoba en la calle". El racionero cordobés, que era ludópata irrecuperable, convirtió su vivienda en casa de conversación, manera fina de designar un garito; pero la industria no debió de prosperar,

dado que estaba sin blanca cuando Quevedo la compró y se dio el gustazo de ponerle los muebles en la calle.

Es en la antigua calle de Cantarranas, hoy de Lope de Vega, por donde se entra a la casa de Cervantes. En la esquina, la ortopedia El Pie de Oro anuncia remedios para pies planos, juanetes, dedos martillos, espolones, además de siliconas, un establecimiento que hubiera venido muy a propósito en los tiempos que evocamos, puesto que Cervantes era manco; Quevedo, cojo, y el comediógrafo Ruiz de Alarcón, jorobado (sus rivales, todos gente piadosa, le apodaban Corcovilla y "hombre entre dos platos"). Cerca de la calle del León está la iglesia de San Sebastián y su capilla de la Novena, venerada por las actrices y que se llenaba de falsos devotos deseosos de ojear a los famosos.

LANCES DE HONOR. En el Madrid de Alariste, el honor se valora por encima de todas las cosas. El honor es sumamente delicado. Cualquier gesto despreciativo o situación humillante bastan para que un hombre se sienta deshonrado y exija la inmediata reparación de la ofensa. No importa que el gesto del ofensor haya sido involuntario o que el ofendido lo haya imaginado. Los testigos también han podido imaginarlo y, al hacerlo, lo han convertido en real. El honor nace de la dignidad propia, pero depende enteramente de la opinión de los demás. Son ellos quienes dan y quitan el honor. Es sólo un concepto, pero pocos hombres dudan en matar o morir por él.



Las ofensas manchan el honor del que las recibe y solamente pueden lavarse con sangre, es decir, con la sangre del que ofendió. La única reparación posible es la venganza, secreta o pública, porque sólo el derramamiento de sangre permitirá al ofendido recuperar su honor. Los contemporáneos de Alatríste son muy celosos y perfectamente capaces de asesinar a sus esposas por simples sospechas de traición. También se dan casos en que es la mujer la que agrede al marido infiel. Barrionuevo cuenta de una esposa celosa que sorprendió a su marido con otra mujer y “lo asió de las partes bajas, y primero que lo soltó, dio con él muerto en tierra (...) saliéndose con las criadillas en la mano”.

En Madrid abundan los matones, jaques, matachines y valentones que viven del negocio de la violencia. Son, por lo general, soldados licenciados sin fortuna, como el propio Alatríste, o desertores que se buscan la vida actuando como guardaespaldas o asesinos. Cuando uno de estos jaques topa con la justicia se acoge a la inmunidad territorial de una iglesia, a salvo de la policía. La iglesia más solicitada es la de San Ginés, rodeada por un callejón al que por la noche salen los acogidos a tomar el fresco y a encontrarse con sus coimas, mientras dos compadres vigilan los accesos y dan la alarma si se presenta la pasma. En este barrio, en una de las casas galdosianas, vivía y daba sus clases el maestro de esgrima don Jaime de Astarloa, el memorable personaje de Pérez-Reverte.

En el Madrid apasionado y violento de los tiempos de Alatríste, lo natural es salir de casa armado —los pudientes, con espada, y los pobres, con un cuchillo o una navaja— por si llega el caso de tener que defender la vida o el honor. Los caballeros, además de enormes sombreros o chapeos que les protegen de las inclemencias del tiempo y de los azares de la vida en la ciudad —como los rociones de aguas sucias que las gentes arrojan a la vía pública—, suelen vestir, sobre los jubones, las ropillas y los sayos, una especie de chaleco llamado colete que guarda de las heridas de arma blanca.

BODEGONES DE PUNTAPIÉ. Junto con el vestido, el gran signo de diferenciación social es la comida. Los ricos comen carne de carnero, de vaca, de gallina o de cerdo asada o guisada: una acumulación de carnes con las mismas o parecidas salsas agrídulces excesivamente especiadas con ajo, azafrán, pimienta, nuez moscada y, casi siempre, canela, azúcar y vinagre. El resultado son platos pesados y excesivamente picantes para el gusto actual. Las especias proceden de Oriente y son muy caras, por eso el pobre se conforma con añadir ajo, perejil y yerbabuena a sus guisos.

Los pobres comen muchas sopas de manteca añeja, ajo y hortalizas en las que migan el pan. Apenas comen carne, fuera de las vísceras (corazón, tripas, hígado, pulmones, pancreas). También completan su dieta con gatos, conejos, animales menores y, a veces, perros: es sorprendente la cantidad de huesos de perro que aparece en los basureros de la época. Los mendigos se alimentan de las sobras de los conventos.

Los campesinos hacen dos comidas básicas: migas al amanecer y olla por la noche; en estío, vinagrillo o salmorejo. Además comen bellotas, altramuces y algarrobos.

En Madrid hay restaurantes elegantes, llamados figones, y bodegones, o casas de la gula, más populares. Gozan de justa fama el mesón de Paredes; el figón de Lepre, donde come Quevedo; los mesones de la Miel y del Caballero de Gracia, ambos en la Cava Baja de San Francisco; el mesón de la Herradura, en la calle de la Montera; el de la Media Luna, en la calle de Alcalá, y el mesón del Peine, en la calle de Postas. Este último, fundado en 1610, perduró hasta el siglo XX.

Los madrileños conocen la especialidad de cada establecimiento. Para degustar una buena empanada de carne picada, especias picantes y almendras van al mesón de Paredes; para un buen buñuelo, en la plazuela de Herradores, junto a la taberna. Cerca de allí, en la puentecilla de San Ginés, hay un despacho donde hacen el mejor manjar blanco de la Villa y Corte. Este manjar es la perla de las pastelerías, una pasta de pechugas de gallina, harina de arroz, azúcar y leche. En cuaresma sustituyen la carne por pescado cecial.

Para economías más débiles están los bodegones de puntapié, como llaman a los puestos ambulantes de comida y bebida que se instalan a ciertas horas en las esquinas más transitadas de la ciudad. En estos bodegones se puede adquirir, dependiendo de la hora, aguardiente y confitura de naranja, desayuno típico de la corte, o, si ha llegado el momento de almorzar, alguna olla sobre trébedes con sopa o guiso de habas, cebollas, carnes hervidas, tocino, callos, refrescos... Todo el día se pueden degustar los populares buñuelos o empanadas no tan buenas como las del mesón de Paredes, pero mucho más baratas: unas empanadas rociadas de pimienta para disimular el hedor de la carne podrida. Con tanta comida en establecimientos públicos es inevitable que abunden los gorriones, los que Quevedo llama “susto de los banquetes y cáncer de las ollas”, y más aún las gorrinas, las damas pedigüeñas, que en el paseo o en el teatro sangran a sus galanes con peticiones de pasteles, empanadas, ciruelas de Génova y jarabes que pregonan vendedores ambulantes.

El vino se considera un alimento básico, del que se consume generalmente un cuarto de litro al día por persona, aunque los pobres suelen beber el aguapié (sucedáneo resultante de regar con agua el orujo del vino y exprimirlo nuevamente).

Al madrileño le encantan las bebidas exóticas. La más popular es la aloja, agua con miel y especias (clavo, jengibre, pimienta, nuez moscada) que suele acompañarse con barquillos y galletas. También gusta el hipocrás, un compuesto de vino, azúcar, canela, ámbar y almizcle (a veces incluso con pimienta y clavo) que fabrican confiteros, buñoleros y hasta los tintoreros. Los menos pudientes toman garnacha, un sucedáneo del hipocrás que supuestamente se hace con vino, azúcar, canela, pimienta y especias, pero la verdad es que esta bebida se presta tanto a las adulteraciones que al final la autoridad la prohibirá.

Hay además agua de canela, invención del francés Jean Baillaque, y diversas aguas refrescantes que se adquieren en tiendas o en el paseo: limonada, agua de guinda, agua de cebada...

EL TEATRO. El teatro es la gran pasión de los madrileños. El programa cambia cada semana. A la hora de la función, a media tarde, los artesanos cierran la tienda, se visten de caballeros —espada al cinto, sombrero calado— y se van al teatro a encontrarse con los amigos y a ojear a las amigas.

Los hombres se sitúan en el patio: los comerciantes pudientes, delante del escenario, en bancos de madera; los menos pudientes (llamados mosqueteros), detrás de ellos, de pie. Las autoridades y las mujeres se acomodan en la cazuela, una especie de gran palco situado sobre la puerta de entrada. Los nobles y los ricos alquilan para sus familias los aposentos, en las fachadas laterales. Un aposento vale 12 reales, mientras que la entrada de un mosquetero, sólo un real o menos. En la sala hay vendedores ambulantes de aloja, lima y tablillas (pastas de harina, huevo y canela).

El teatro más antiguo de Madrid, en la plaza de Santa Ana, es el corral de la Pacheca (1583), que en tiempos de Alatríste, cuando triunfaba en él Lope de Vega, se llamaba corral del Príncipe. Hoy, reedificado en el siglo XIX, se llama teatro Español.

El escenario está situado frente a la puerta de entrada, sobre un tablado, y los vestuarios y los corredores con las tramoyas están detrás. Además de actores tan famosos como Juan Rana o La Calderona (amante del rey y de Alatríste en la quinta entrega de la serie), el corral dispone de hábiles tramoyistas capaces de cambiar el escenario en un santiamén, fingiendo tormentas, mares, desiertos y toda clase de trucos y efectos especiales, cuya importancia en el conjunto del espectáculo crece de día en día: ascensos al cielo, rocas que se abren, paisajes en perspectiva, ríos, fieras... Los actores entran y salen por los escotillones, orificios practicados en el tablado.

Cuando la obra gusta, los espectadores aplauden. A veces el entusiasmo es fingido porque los autores sobornan a algunos mosqueteros para que aplaudan. Si la obra decepciona, los mosqueteros prorrumpen en pateos o silbidos y arrojan a los actores huevos, frutas o verduras en mal estado, e incluso edificio (es decir, cascotes de yeso). Puede ocurrir que la bronca resulte más teatral que la propia representación. Existen camorristas profesionales contratados para hundir las obras de ciertos autores.

La gente del teatro se reúne en el mentidero de Representantes, en un ensanchamiento empedrado en la confluencia de la calle del León con las de Cantarranas y Francos.

CÁRCEL REAL. En la plaza de la Provincia encontramos el palacio de Santa Cruz, un sólido y bello edificio de piedra y ladrillo en el que se alojó Alatríste cuando funcionaba como cárcel de la corte y albergaba al mismo tiempo los

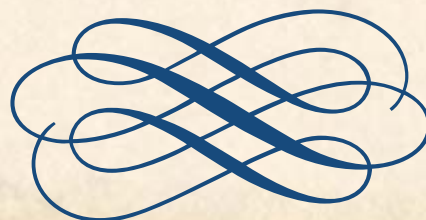
juzgados. En esta plaza de la Cárcel tenían sus covachuelas muchos letrados, leguleyos y procuradores que pescaban ganancia a pie de obra como en almadraza. En aquellos tiempos se compraba y se sobornaba, y el cohecho circulaba como la calderilla: "Ya sabe voacé", nos recuerda Alatríste, "que en España no hay más justicia que la que uno compra".

El corazón de Madrid era su plaza Mayor, cuyas losas recorrían, en plácido paseo, Alatríste y su amigo el alguacil Saldaña. Hacía pocos años que se había inaugurado, en 1620, con la beatificación de san Isidro Labrador: "La plaza, con sus casas altas entejadas de rombos de plomo y reluciendo al sol los hierros dorados de la Panadería, hervía de regatonas, esportilleros y público que deambulaba entre carros y cajones de fruta y verdura, redes para proteger el pan de los ladrones, toneles de vino, tenderos a la puerta de sus comercios y puestos ambulantes bajo los arcos".

Para eventos importantes, la plaza Mayor se convierte en el gran teatro de la monarquía, el escaparate de su grandeza y de sus obsesiones. Los vecinos están obligados a ceder balcones a autoridades y barandas designados por los alcaldes cuando se celebran los autos de fe, las ceremonias penitenciales de la Inquisición: fastuosas escenografías barrocas, a mitad de camino entre acto religioso y jurídico, en las que se decide la suerte de los reos. También se celebran las corridas de toros, todavía no profesionales —más rejoneo que otra cosa—, con aristócratas luciendo caballo, músculo y arrojo.

Más allá de la plaza Mayor y del Arco de Cuchilleros, por la Cava Baja, se suceden calles y callejas del barrio de Alatríste, del boticario Fadrique y Juan Vicuña. Por la calle de Toledo suben los carros de viandas al mercado de San Miguel. Alatríste vive en la calle del Arcabuz (hoy Bruno), cerca de la bodega del Turco, donde tiene abiertas taberna, posada y voluntad Caridad la Lebrijana, su amiga y amante.

Por estas callejas, el visitante llega a la plaza de la Villa, quizá el más bello conjunto del Madrid de los Austrias. De un lado, el Ayuntamiento: ladrillo, granito y piedra blanca. Del otro, la casa y torre de los Lujanes, el edificio más antiguo de Madrid, del siglo XV, y la plateresca Casa de Cisneros, del XVI, que fue residencia del general Narváez, el más firme sostén de la reina Isabel II, aquel espadón que, en su lecho de muerte, al ser amonestado por el confesor para que perdonara a sus enemigos, alzó una ceja, abrió un ojo y le espetó: "¿Enemigos dice, padre? ¡Yo no tengo enemigos, los he fusilado a todos!". Respuesta de un bravo que no hubiera desentonado en el entorno de Alatríste, cuyo fantasma madrileño nos acompaña en este paseo. 





LA TABERNA DEL TURCO



*A*hora es momento de dejar de lado relatos, historias, comentarios y pareceres y meternos de lleno, con pies y manos, en números, tablas, valores y dados, en reglas, normativas y reglamentos, necesarios en los juegos de roles y aunque denostados por unos y glorificados por otros, no faltan en ninguno de los manuales, ni tampoco en el que aquí nos reúne en este momento, que aunque sus reglas son sencillas, fáciles y rápidas, no impide que sean muchos los que deseen ampliarlas y modificarlas para mayor glorias y fidelidad de sus partidas en particular y del mundo de juego en general.



LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS AVANZADA

Por Antonio Polo

"Pero ya era tarde: en ese instante, por abajo y hacia el costado, algo punzante y metálico perforó el colete, adentrándose en la carne; y me estremecí hasta la médula cuando sentí el acero deslizarse, rechinando, entre los huesos de mis costillas."

(Arturo Pérez-Reverte, El Oro del Rey)

En la página 75 del manual de reglas podemos encontrar las reglas sobre localizaciones de impactos que podemos utilizar en el combate, una regla que mezcla en una única tirada de dado el daño y la localización. Es una regla fácil y sencilla que aumenta la velocidad de resolución de las tiradas de combate, pero en ciertas ocasiones —quizás durante un duelo importante en la partida o por que el Director y sus jugadores son más amigos del realismo—, esa regla se nos puede quedar pequeña. Por eso, para que pueda ser utilizada de forma opcional por los jugadores de El Capitán Alatríste, publicamos aquí una regla de localización de impactos avanzada, más realista que la "oficial", pero también más lenta en su resolución. Queda en manos del Director de Juego su utilización en alguno o en todos los combates de sus partidas.

Tabla de Localización Avanzada

A partir de ahora, la tirada de localización de impactos se desvincula completamente de la tirada de daño. Por tanto, primero deberemos hacer la tirada normal de daño, teniendo en cuenta todos los posibles modificadores, y a continuación la de localización del impacto que deja de realizarse con un único dado —otro de los cambios que suponen estas reglas—: ahora deberán tirarse tres dados, sumar los resultados y consultar la tabla inferior para averiguar la localización afectada por el ataque.

Como puedes ver hemos incluido los modificadores al combate por alcanzar a determinados partes del cuerpo (modificadores que ya aparecieron en la pág. 60 de Los Papeles

del Alférez Balboa núm. 2). Además, algunas localizaciones concretas, como los ojos o la nariz, no vienen reflejadas en la tabla, ya que son ataques muy precisos que no podemos dejar en manos del azar.

3D	Localización	Modificador al Ataque
3	Cráneo	-7
4 – 5	Cabeza	-5
6	Mano*	-4
7 – 8	Brazo*	-2
9 – 12	Tronco	-
13 – 15	Pierna*	-2
16 – 17	Pie*	-4
18	Órganos Vitales	-6

*: Decidir al azar la localización (derecha o izquierda) afectada.

EFFECTOS DEL DAÑO SEGÚN LOCALIZACIÓN

Ya que hemos decidido el lugar exacto donde ha impactado el ataque, llega la hora de comprobar los daños que ha provocado en el mismo. Para ello hablaremos de cada localización de forma independiente:

- ♦ **Cráneo:** Un ataque que impacta en el cráneo daña directamente el cerebro del personaje. La buena noticia es que se resta 1 punto de daño al ataque por la protección natural que ofrece la cavidad craneal, pero, por desgracia y aparte de la pérdida de puntos de Bríos habitual, cualquier ataque recibido en esta localización conlleva



una tirada automática de Bríos con un negativo igual a los puntos de daño recibidos (con -0 si no se ha recibido daño alguno): si se falla la tirada, el PJ cae al suelo y queda aturrido durante ese asalto (para salir del aturdimiento seguir las reglas de la pág. 75 del manual).

- ♦ **Cabeza:** El daño se calcula de la forma habitual, pero si se reciben en esta localización un daño igual o superior a un tercio de los Bríos totales del personaje (y no a la mitad como en el tronco), éste cae derribado al suelo y queda aturrido durante ese turno (seguir las reglas de la pág. 75 para salir del aturdimiento).
- ♦ **Mano:** Se calcula el daño de forma habitual, pero si se recibe un daño igual o superior a un tercio de los puntos de Bríos totales del PJ, la mano queda inutilizada. Cualquier cosa que se lleve en esa mano cae al suelo y no podrá usarse de forma correcta hasta que no se cure el daño.
- ♦ **Brazo:** Se calcula el daño de forma habitual, pero si se recibe un daño igual o superior a la mitad de los puntos de Bríos totales del PJ, el brazo queda inutilizado. No se le cae nada de lo que lleve en la mano, pero hasta que no cure ese brazo, cualquier acción que emprenda con el mismo tendrá un -3 a la tirada.
- ♦ **Tronco:** El daño se calcula de la forma habitual y se tienen en cuenta las mismas reglas de heridas que se describen en el manual (pág. 75).
- ♦ **Pierna:** Se calcula el daño de forma habitual, pero si se recibe un daño igual o superior a la mitad de los puntos de Bríos totales del PJ, la pierna queda inutilizada. No cae al suelo, pero hasta que no se cure la pierna se tendrá un -3 a cualquier acción que suponga movimiento con la misma (como correr, nadar, trepar o combatir cuerpo a cuerpo). Y la penalización se dobla en el caso de que ambas piernas quedan inutilizadas.
- ♦ **Pie:** Se calcula el daño de forma habitual, pero si se recibe un daño igual o superior a un tercio de los puntos de Bríos totales del PJ, el pie queda inutilizado y el personaje cae al suelo. Hasta que no se cure el daño el PJ no podrá levantarse, excepto apoyándose en una muleta, en otro personaje o similar, y aún así lo hará cojeando, lo que supone una penalización de -6 a cualquier tirada que implique movimiento (penalización que se dobla en caso de tener los dos pies inutilizados).
- ♦ **Órganos Vitales:** Se consideran órganos vitales tanto el corazón como los pulmones, riñones y aparato digestivo, así que cualquier ataque que impacte en ellos provocará una herida extremadamente dolorosa: además de la pérdida inmediata de los puntos de daños normales, el personaje deberá hacer una tirada de Bríos con un penalizador igual a los puntos de daño recibidos (con -0 si no se ha recibido ninguno): si se falla la tirada, el personaje cae automáticamente inconsciente durante un tiempo igual a los puntos de daño recibidos multiplicados por 10 en minutos (así que un ataque que provoque 3 puntos de daño en los órganos vitales puede producir una incons-

ciencia de 30 minutos), o hasta que se reciba los cuidados necesarios (una tirada exitosa de Curar).

Además de todo ello, debemos tener siempre presente el resto de reglas que aparecen en el página 75 del manual referente a quedarse con 3 o menos puntos de Bríos, llegar a Bríos 0 o negativos o bajar por debajo de -3, situaciones que no se ven modificadas por estas reglas. Y te recordamos que la posesión de la ventaja Resistencia Física (Resistencia al Dolor) otorga un +3 a las tiradas para resistir el dolor, como las que se realizan al sufrir daño en Craneo y Órganos Vitales y el defecto Vulnerable al Dolor concede, sin embargo, un -4 para lo mismo.

Básicamente, este es el sistema avanzado de localizaciones de impacto que aporta más diversidad y un poco más de realismo a los combates de El Capitán Alatríste, aunque todavía quedan algunas salvedades que es necesario recordar. Vamos a pasar a ellas.

LOCALIZACIONES PROTEGIDAS

Naturalmente, al cambiar la tabla de localización de impactos también debemos modificar las zonas que protege cada una de las armaduras que aparecen en el juego (no es normal que un guante cubra todo el brazo, por ejemplo). Vamos a hablar de cada una:

- ♦ **Botas:** Las botas de la época suelen ser de caña alta, así que pueden proteger parte de la pierna además del pie. Consideramos por tanto que una bota otorga 1 punto de protección tanto en el pie como en la pierna.
- ♦ **Camisa Acolchada:** Cubre las localizaciones de Tronco, Órganos Vitales y Brazos (pero no las Manos).
- ♦ **Capa/Herreruelo:** Si se enrolla para defenderse, otorga la protección tanto a Brazos como a Manos.
- ♦ **Coletto de Cuero:** Solo protege Tronco y Órganos Vitales (nunca Brazos).
- ♦ **Coselete:** Solo protegen Tronco y Órganos Vitales (nunca Brazos).
- ♦ **Cotón Doble*:** Solo protegen Tronco y Órganos Vitales.
- ♦ **Guantelete de Perro*:** Solo protege Manos (una en concreto).
- ♦ **Guantes de Cuero:** Sólo protegen Manos.
- ♦ **Jaco*:** Protege Tronco y Órganos Vitales.
- ♦ **Sombrero:** Protege Cabeza y Cráneo.

(*: Estas protecciones aparecerán en el futuro suplemento de Las Aventuras del Capitán Alatríste).

Maniobras Modificadas

Algunas de las maniobras de esgrima que aparecen en el manual de juego y en los diferentes suplementos implican el ataque directo contra una determinada localización de impacto, así que también creemos necesarios aclarar algunos conceptos en las siguientes maniobras:



- ♦ **Angriff Pappenheim:** Al utilizar esta maniobra tendremos un -2 a la tirada de localización de impacto.
- ♦ **Cornada*:** Al utilizar esta maniobra, el PJ atacante tira solo un dado en la localización de impactos: de 1 a 5 acertará en el Tronco y con un 6 en los Órganos Vitales.
- ♦ **Cut:** Al utilizar esta maniobra, cualquier resultado de Pierna o Pie en la Tabla de Localización de Impacto se considera Tronco.
- ♦ **Di Gamba:** Al utilizar esta maniobra, el PJ atacante tira solo un dado en la localización de impactos: de 1 a 4 acertará en una Pierna y con un 5 o 6 en un Pie.

- ♦ **Estocada de Espalda:** Al utilizar esta maniobra, el PJ atacante tira solo un dado en la localización de impactos: de 1 a 5 acertará en el Tronco y con un 6 en los Órganos Vitales.

- ♦ **Imbrocatta:** Al utilizar esta maniobra, cualquier resultado de Pierna, Pie, Brazo o Mano en la Tabla de Localización de Impacto se considera Tronco.

(*: Esta maniobra de esgrima, denominada "hurgonada", aparecerá descrita en el suplemento Las Aventuras del Capitán Alatríste). 



- Fe de Erratas -

Los Papeles del Alferez Balboa, nº 1:

- ♦ **Página 61 – Ejemplo de efectos de la Fatiga:** En realidad, el joven Rafael de Ángel no ha perdido 6 pts de Fortaleza por la noche de trajín. Ateniéndonos a las reglas de Fatiga ha perdido solo los 4 pts por dormir casi nada, ya que los 2 pts perdidos por “practicar sexo durante 2 horas” se han recuperado en el escaso tiempo que ha podido dormir.
- ♦ **Página 76 — Arcabuz:** Donde dice “el de mecha y pedernal, para cacerías y monterías” debe decir “el de rueda y pedernal, para cacerías y monterías”.

Los Papeles del Alferez Balboa, nº 2:

- ♦ **Página 7 — Avisos y Noticias:** La noticia que comienza como “El sultán otomano Osmán II” está repetida (ya aparece en la fecha del 20 de mayo), así que hay que obviar la que aparece en esta página.
- ♦ **Página 15 — FAQ Alatríste:** En la respuesta a la tercera pregunta se dice que “si el resultado final (una tirada de Curar) es cero o negativos, no hay cura”, pero en realidad siempre hay un mínimo de 1 (como se dice en la descripción de la habilidad de Curar, en la pág. 53 del manual).
- ♦ **Página 24 — Un Ensayo: La Vida Cotidiana en la España de Velázquez:** En la reseña, donde dice “casi cuatro páginas” debe decir, naturalmente, “casi cuatrocientas páginas”.
- ♦ **Página 79 — Marinero:** La clase de personaje Marinero tiene tres Habilidades Libres a elegir, y no dos.
- ♦ **Página 86 — Lista de Precios Marineros:** En la lista de precios se ha colado el alfanje, que no debe estar, y el arma que aparece con el nombre de “cutlass” es, en realidad, el alfanje de abordaje.
- ♦ **Página 94/98 — Batallas Navales:** Las reglas de batallas navales han demostrado ser demasiado sangrientas, así que los autores —ayudados por los infatigables Francis e Ignatz— se han visto obligados a realizar ciertas correcciones:

Nunca se podrán utilizar para cañonear más de la mitad del número total de cañones que lleve el barco. Estos están repartidos entre los dos costados del barco, y aunque no es del todo cierto en algunos casos (en los galeones hay un par de cañones a popa y en las galeras solo están a proa), se aproxima bastante a una “realidad jugable”.

El modificador máximo por apuntar será solo de +1, siempre y cuando se pasen dos turnos completos de combate apuntando.

Al utilizar metralla la pérdida de marineros enemigos será siempre el doble de lo que aparece reflejado en la Tabla de Daños a Embarcaciones.

La Tabla de Embarcaciones de la página 89 queda obsoleta debido a los cambios sufridos por las embarcaciones, especialmente en los puntos de Casco. Utiliza la nueva Tabla de Embarcaciones:

Tabla de Embarcaciones Revisada

Navío	Mástiles	Tripulación Mínima/ Máxima	Tonelaje	Velocidad Crucero/ Máxima	Navegabilidad	Cañones Típicos/ Máximos	Casco
Barca	0 - 1	1 / 3-20	0,3 – 6	2/3	-3	—	1
Pinaza	3	1/14	50	3/4	+ 2	2-4 / 8	5
Balandro	1	3/50	90	8/11	+ 3	4-5 / 12	10
Goleta	2	8/75	100	3/4	+ 2	4-6 / 12	10
Jabeque	2 - 3	12/125	150	3/4	+ 2	10-15 / 25	15
Filibote	3	2/25	300	5/7	-1	4-12 / 20	15
Galeaza	3	1/4	50	7/9	+ 1	10-14 / 20	20
Mercante	3	1/12	700	3/4	+ 1	6-12 / 24	24
Fragata	3	1/10	300	4/5	+ 1	20-25 / 30	24
Galeón	3 - 4	1/10	500	2/3	+ 0	20-25 / 35	35



ARBITRIOS PARA EL BUEN GOBIERNO

Sevilla... Cuna del mal vivir, Babilonia de las mil y una tierras, tumba del oro americano y otros cuatrocientos mil epítetos con los que podemos halagar y maldecir a una de las mayores ciudades españolas de nuestro Siglo de Oro. Aunque Madrid continúa siendo la capital y centro de buena parte de las partidas del juego, creíamos necesario dedicar un buen dossier a la descripción de esta ciudad, de sus calles y gentes, similares pero diferentes a las de la Villa y Corte, y que también pueda convertirse en escenario adecuado para nuestras partidas. Esperamos haberlo conseguido, o al menos habernos aproximado lo bastante a nuestra meta y podamos ver a partir de ahora duelos en la Alameda, riñas en el Arenal o escarceos nocturnos por el barrio de Santa Cruz.



LA SEVILLA DE ALATRISTE

Por Antonio Polo y Francisco J. Gómez

"...habíamos llegado a la ciudad que era la más fascinante urbe, casa de contratación y mercado del mundo, galeón de oro y de plata anclado entre la gloria y la miseria, la opulencia y el derroche, capital de la mar oceánica y de las riquezas que por ella entraban con las flotas anuales de Indias, ciudad poblada de nobles, comerciantes, clérigos, pícaros y mujeres hermosas, tan rica, pudiente y bella que ni Tiro ni Alejandría en sus días la igualaron. Patria común, dehesa franca, globo sin fin, madre de huérfanos y capa de pecadores, como la misma España de aquel tiempo magnífico y miserable a la vez, donde todo era necesidad, y sin embargo ninguno que supiera buscarse la vida la sufría. Donde todo era riqueza, y —también como la vida misma— a poco que uno se descuidara, la perdía."

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

La España de Felipe IV cuenta por fin con una capital, Madrid, villa y corte de los Austrias, en cuyo Alcázar el rey, Olivares y sus allegados deciden la política de los reinos de España y, de paso, la de buena parte del resto de reinos europeos. Pero junto a Madrid, no podemos olvidarnos de Sevilla, cuya influencia se remonta a más de un siglo atrás, la capital económica del reino, la cabeza del más rico de los territorios castellanos y la urbe más poblada de toda España¹, en donde la religiosidad se mezcla con lo profano y la nobleza se ve relegada ante el inmenso poder del dinero.

Durante todo el siglo XVI Sevilla se ha convertido en el punto de unión de la España peninsular y de las tierras

americanas, al ser, al mismo tiempo, puerto indiscutible en la ruta a las Indias y centro del monopolio con las Américas. El esplendor que rodea la ciudad, siempre llena de nuevas iglesias y grandes palacios, no se ve disminuido con la llegada del siglo XVII, y aunque son habituales la escasez, la carestía, la peste (especialmente desafortunada la de 1600) o las inundaciones periódicas del Guadalquivir, la población de la ciudad continua creciendo de forma desaforada en este siglo. Tanto es así que el decreto de expulsión de los moriscos firmado por Felipe III en 1609, y que llegó a dejar prácticamente deshabitadas grandes áreas de la península, casi ni se sintió, pues la mano de obra morisca se vio rápidamente reemplazada por oleadas de inmigrantes que cruzaban sus puertas, atraídos tanto por las llegadas anuales de los galeones de las Indias, siempre repletos de riquezas, como por el auge mercantil que disfrutaba la ciudad a consecuencia de la tregua con Holanda y la paz con Inglaterra que había firmado el rey.

Con este pasado tan fastuoso y un futuro tan prometedor, la llegada al trono de Felipe IV junto a su valido, don Gaspar de Guzmán, conde duque de Olivares, de rancia estirpe sevillana, solo auguraba favores y mercedes para Sevilla y sus habitantes, pero, por desgracia, la realidad demostró ser muy distinta. Y es que el de Olivares, dispuesto a reforzar la política interior del reino y a terminar de raíz con la corrupción del reinado anterior, dedicó grandes esfuerzos a acabar con la decadencia económica que se extendía por toda Castilla, y que ya comenzaba a dejarse sentir en buena parte de Andalucía. ¿Y qué mejor solución que coger de donde sobra, o sea, Sevilla, y repartirlo donde hacía falta?

1. Dentro de las murallas y barrios periféricos sevillanos se hacían 140.000 personas, una cantidad que Madrid no conseguirá superar hasta la década de 1630, y aún así, Sevilla continuará siendo la segunda ciudad del reino hasta 1800, cuando es superada en habitantes por Barcelona (Nota de los Autores).



Así que aprovechando el viaje de Felipe IV en 1624 a Andalucía para visitar sus dominios y cazar en el coto de Doñana², Olivares se planta también en Sevilla y con la excusa de tratar de detener, según sus propias palabras, “el miserable estado en que se hallaba Sevilla, que por ventura no lo ha tenido peor en justicia, hacienda y gobierno”, le clava a la ciudad, entre fiestas y luminarias varias, un par de cargas tributarias adicionales, impuestos estos que agravan en mucho la situación de la hacienda del Cabildo sevillano, que por estas fechas ya está comenzando a sufrir los primeros síntomas de la futura decadencia de la ciudad. Una situación, sin embargo, que escapa todavía a la conciencia de la mayor parte de sus habitantes, que solo eran capaces de ver como, día a día, su ciudad se iba engalanando con obras de gran envergadura (pueden servir de ejemplo la reconstrucción del Coliseo o los numerosos proyectos para sustituir el puente de barcas de Triana por otro de piedra), sin olvidarnos de la gran actividad literaria y artística que bulle en sus calles.

Pero no pasará mucho tiempo antes de sea evidente que Sevilla está dejando de ser la gran urbe mercantil del XVI. En 1640, cuando se rebelan Cataluña y Portugal, la guerra se deja sentir especialmente en la ciudad, y no solo porque la contienda se extienda hasta prácticamente sus puertas, ni porque los grandes hombres de negocios portugueses abandonaran sus intereses en la ciudad, ni porque tuvieran que protegerse especialmente las flotas de Indias, sino por el continuo río humano que la ciudad fue enviando a las diferentes batallas —hasta seis banderas de reclutamiento se arbolaron en la ciudad—, multiplicando las levas y realizando llamadas desesperadas para que todos los hidalgos sevillanos se armaran y emprendieran el camino a la frontera.

Pero la cosa no queda aquí, pues al año siguiente se descubre la conjura del duque de Medina Sidonia y del marqués de Ayamonte —ayudados también por los portugueses— para proclamarse gobernantes de Andalucía y desvincularse de la

corona española³. Tras la detención y confesión de los aristócratas —“besándole sus reales manos le pidió perdón, confesando su adhesión a la casa de Braganza y el proyecto de sublevar las Andalucías, no por titularse rey de ellas sino por libertarlas de sus muchos tributos, apartar de S.M. al conde-duque y restablecer las cortes y fueros de la nobleza”—, el de Ayamonte es ejecutado en 1648 y el de Medina Sidonia es desterrado, despojado de parte de su territorio y debe afrontar además el pago de una fuerte suma a la corona.

Pero el verdadero desastre estallará en el año 1649 cuando se declara la peste en la ciudad y la muerte se extiende por toda Sevilla, desolación agudizada por la carestía y la hambruna de los años posteriores. Nunca más consiguió la ciudad levantar su antiguo esplendor de capital de dos continentes, y aunque la gran mortandad se fue cubriendo poco a poco con la llegada de inmigrantes, la decadencia se había asentado ya en la ciudad que, poco a poco, tuvo que asistir impotente al paulatino traslado de los asuntos americanos a Cádiz, la puntillada que remata a la ciudad durante la segunda mitad del XVII.

Cronología de Sevilla

1610: [17 de enero] Bando de expulsión de los moriscos sevillanos en un plazo máximo de veinte días: abandonan la ciudad 7.500 moriscos.

Llega a la ciudad su nuevo arzobispo, don Pedro de Castro.

1613: Don Diego Sarmiento Sotomayor, conde de Salvatierra, es elegido asistente de Sevilla.

Explota un molino de pólvora en el barrio de Los Remedios: la explosión llega a dañar las vidrieras de la catedral.

1614: Llega a Sevilla una embajada japonesa que se dirige a Roma, acompañada del misionero sevillano fray Luis Sotelo.

2. Coto que era llamado por entonces “bosque de Doña Ana” en memoria de doña Ana de Mendoza, hija de la princesa de Éboli y esposa del duque de Medina Sidonia, dueño del lugar (N. de los AA.).

3. Algunos rumores llegaron a asegurar que la susodicha conjura no fue más que un ardid del propio Olivares para poder incorporar los estados del de Medina Sidonia a la corona y obtener, de paso, buenos beneficios y multas (N. de los AA.).



1615: El arzobispo consigue que la mancebía se cierre los días de precepto, la festividades de Nuestra Señora y los sábados.

1616: Alboroto producido en la plaza de San Francisco entre los soldados de las galeras y los alguaciles de la ciudad: un centenar de arcabuceros y mosqueteros se presentan en actitud hostil ante la puerta del Arenal, obligando a la ciudad a ponerse en armas y establecer guardias.

1617: Fiestas en octubre por la publicación de la bula papal a favor de la *opinion pia* sobre la Inmaculada Concepción, que no la declara dogma de fe, si que obliga a guardar silencio a todos los detractores de la misma.

1618: [30 de marzo] Carta real que obliga a las galeras que necesiten aprovisionarse en Sevilla a no pasar de Coria del Río o de San Juan de Aznalfarache, donde se les llevará todo lo que necesiten.

El conde de Peñaranda es elegido nuevo asistente.

Primera edición de las *Rimas* de Juan Jáuregui.

Primera piedra de las obras del Sagrario de la catedral.

1619: Llega a la ciudad el chocolate.

1620: Durante una representación en el Coliseo se prende una centella en el escenario, lo que produce un grave incendio en el que mueren dieciocho personas. El corral de comedias queda destruido por completo.

La beata Catalina de Jesús y el presbítero Juan de Villalpando extienden por toda la ciudad la secta de los alumbrados. Comienza a edificarse en el solar de un antiguo corral de comedias aledaño a la iglesia de San Pedro la primera fábrica de tabacos de Europa.

Se redactan nuevas ordenanzas para la mancebía de Sevilla.

1621: [6 de junio] Se levantan pendones y se jura como rey a Felipe IV.

Don Pedro Daza, conde de la Fuente del Sauco, es elegido asistente.

1622: [22 de octubre] La Junta de Reformación creada en Madrid envía una carta al cabildo hispalense solicitando

una reforma en la administración de la justicia, la disminución de cargos públicos, la moderación del lujo y las dotes excesivas, remedios contra la despoblación, la supresión de mancebías, la limitación de los estatutos de limpieza de sangre, etc. El cabildo aprueba algunas de estas propuestas, pero pone reparos a la mayor parte de las recibidas.

Empieza a cobrarse alcabala al trigo que entra en la alhóndiga.

1623: Las autoridades civiles imponen un tributo sobre la sal a los eclesiásticos, que protestan con una *cessatio a divinis* (una especie de huelga clerical). El asunto termina con el destierro del erudito Rodrigo Caro, juez de la iglesia.

[6 de junio] Primer edicto de la Inquisición contra los alumbrados en la Iglesia Mayor.

Don Fernando Ramirez Fariñas es elegido asistente.

Muere el poeta Juan de Arguijo y el arzobispo don Pedro de Castro.

[3 de agosto] Durante este día "se oscureció el sol y quemaba el aire".

1624: [13 de enero] Nieva en Sevilla y días despues se desata un fuerte viento que arranca incluso árboles.

[1 al 12 de marzo] Visita de Felipe IV a la ciudad junto a su hermano Carlos y a un enorme séquito: durante trece días disfruta de recepciones, visitas a lugares sagrados y festejos varios.

Se enfrentan en Sevilla dos facciones, liderada una por el licenciado Fariñas, llamado *Caifás*, y por el veinticuatro Fernando Melgarejo, denominado *Barrabás*, y corren por toda la ciudad las hojan volanderas que hablan de los sucesos más relevantes de dicho enfrentamiento.

[23 de octubre] Durante la ejecución en la hoguera de Manuela la *Maldegollada*, acusada de adulterio, una procesión de frailes franciscanos se enfrentan a los soldados y la salvan, consiguiendo que el marido, don Cosme, la perdona si entraba como religiosa a un convento —convento del que, por cierto, luego se escaparía—.

[Octubre] Establecimiento del Almirantazgo de los Países Septentrionales, creado para minar la posición de los holandeses. Su sede es establecida, al menos nominalmente, en Sevilla.

[30 de noviembre] Famoso auto público de la Inquisición contra la secta de los alumbrados.

Se nombra arzobispo a don Luis Fernández de Córdoba.

1625: Se presentan varios proyectos para hacer navegable el Guadalquivir entre Sevilla y Córdoba.

Muere el recién elegido arzobispo: le sustituye don Diego de Guzmán, Patriarca de las Indias y pariente de Olivares. Los ingleses atacan Cádiz: se extiende la alarma por toda la Baja Andalucía.

1626: [25 de enero] Tras llover de forma ininterrumpida durante ocho días, una riada del Guadalquivir arrasa la ciudad durante la medianoche, provocando enormes pérdidas materiales y humanas. Se suspende todo el tráfico rodado durante cincuenta días, y durante los días siguientes muchas casas se derrumban atrapando a sus habitantes. Muchos son los que culpan del desastre al asistente al no haber cerrado y calafateado las puertas y portillos de la muralla. Al coincidir con la llegada de la flota de Indias, se calcula que la crecida ha supuesto una pérdida de ocho millones de ducados.

[26 de enero] Enorme procesión con faroles y requilias de la Santa Cruz hasta la cúspide de la Giralda, para conjurar el aire y que cesen las lluvias que han producido la riada.

[8 de febrero] Segunda procesión a la Giralda para solicitar el fin de las lluvias: esa misma noche deja de llover.

Don Lorenzo de Cárdenas, conde la Puebla del Maestre, es elegido asistente.

1627: El día 28 de febrero y el 11 de abril se celebran sendos autos de fe contra la secta de los alumbrados.

Crisis económica generalizada en Sevilla debido a la carestía. Para atajar el problema el día 14 de octubre se promulga una pragmática real con una nueva tasa de precios, aunque no consigue solucionar nada.

Muere el esculto Juan de Mesa.

1628: Se pregona la rebaja de la moneda de vellón a la mitad de su valor.

Consternación en toda Sevilla por la pérdida de la flota de Indias a cargo del almirante Benavides.

Comienza la etapa sevillana en la obra de Alonso Cano.

1629: Don Diego Hurtado de Mendoza, conde de la Corzana, es elegido asistente.

Se inauguran las obras de defensa contra las riadas del Guadalquivir en la puerta de la Barqueta.

1631: Llega a España la epidemia de peste que azotó el año pasado todo el norte de Italia. Se extiende el rumor de que los responsables en Milán fueron unos misteriosos individuos que vertían polvos venenosos en las fuentes públicas, así que para evitarlo se ha ordenado que todos los extranjeros se registren oficialmente, o serán expulsados de la ciudad como sospechosos.

Se planea la sustitución del puente de barcas que conduce a Triana por otro de piedra, aunque no pasa de ser más que un mero proyecto.

Se celebran grandes fiestas en la ciudad por la beatificación del rey Fernando III.

1632: Bancarrota general y quiebra de don Guillén de Casaus, depositario general del Ayuntamiento de Sevilla.

Don Gaspar de Borja es elegido nuevo arzobispo de Sevilla.

1633: Se imprime la obra *Tratado de Carpintería a lo Blanco*, de Diego López de Arenas, que recoge toda la tradición artesanal morisca.

1634: Es ajusticiado en la plaza de San Francisco el almirante Benavides, culpable de la pérdida de la flota de Nueva España, atacada por los holandeses en Matanzas (Cuba). Un fraile comunica a las autoridades sevillanas que gracias a una revelación divina conoce la forma de atajar los problemas de la monarquía española: pedir la intercesión del arcángel San Miguel. Así que en toda España, incluida Sevilla, se celebran grandes fiestas en su honor.

Don García Sarmiento de Sotomayor, conde de Salvatierra, es elegido asistente.

1635: Se pregona en toda la ciudad el nuevo estado de guerra contra Francia: se incautan de los bienes de todos los franceses asentados en la ciudad.

Pasa por Sevilla el hijo del rey de Marruecos, que viene desde Madrid donde ha recibido el bautismo. Basándose en todo ello, Calderón de la Barca escribirá su comedia *El Gran Príncipe de Fez*.

El Asistente es excomulgado por la Inquisición por haber interrogado y ajusticiado a dos piratas, ya que era competencia de la Suprema su prisión y acusación.

Visita la ciudad Catalina de Erauso, la *Monja Alférez*, conocida públicamente su condición de mujer y con el cargo de alférez. El pintor Francisco Pacheco la llama a su taller para realizar su retrato.

1636: En la Casa de la Moneda de Sevilla se resella la moneda de vellón, triplicando su valor para cubrir los gastos de la guerra contra Francia.

Rogativas en toda la ciudad para acabar con la gran sequía que azota la región.

Se permite la llegada a la ciudad de toda clase de trigo, ya la traigan "amigos o enemigos".

1637: Se ordena que todos los esclavos de Sevilla sean registrados y llevados a galeras.

1638: El duque de Medina Sidonia, con gente de la milicia de Sevilla y de sus estados vecinos, entra en Portugal para sofocar las rebeliones de Évora y el Algarbe.

1639: Grandes levas, sobre todo de barqueros y pescadores, para cubrir puestos de marinero en la Armada.

1640: Sublevaciones de Cataluña y Portugal: se ordena a todos los caballeros de hábito que vayan a servir a caballo o lleven un sustituto que les cubra.

1641: Las milicias sevillanas abandonan la ciudad liberadas por el conde de Salvatierra y se dirigen a Ayamonte. Al

mismo tiempo, en Sevilla, continúan las levas, los llamamientos a hidalgos y se requisan caballos para la guerra.

1642: Don Juan de Cárdenas, conde de la Puebla del Maestre, es elegido asistente.

Gran inundación por la crecida del Guadalquivir que rompe completamente el puente de barcas de Triana.

1644: Don Gaspar de la Cueva, marqués de Bedmar, es elegido asistente.

1645: El nuevo primer ministro de Felipe IV, don Luis Méndez de Haro, visita la ciudad para convencer al concejo de nuevas aportaciones monetarias a la corona.

Don Alonso de Cardona es elegido asistente.

Don Agustín Spínola es elegido arzobispo.

1647: Don Alonso de Cárdenas es elegido asistente.

1648: Don Juan de Santelices es elegido asistente.

1649: Tras desatarse en primavera, una terrible epidemia de peste se extiende durante cuatro meses por Sevilla, matando a la mitad de la población, unas 60.000 personas, lo que obliga a abrir zanjias para realizar sepulturas colectivas en las afueras de la ciudad. El Hospital de la Sangre tiene que atender a los enfermos en la explanada que se abre en su entrada. En los muertos se cuenta el escultor Juan Martínez Montañez.

Sistemas de Gobierno

"Quevedo señaló las murallas del antiguo castillo árabe que se prolongaban hacia el altísimo campanario de la Iglesia Mayor. Los uniformes amarillos y rojos de la guardia española (...) animaban sus almenas adornadas con las armas de Su Majestad. Otros centinelas con alabardas y arcabuces vigilaban la puerta principal."

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

El gobierno de la ciudad de Sevilla está caracterizado por una mezcla de diferentes jurisdicciones con límites mal definidos y competencias peor asentadas, lo que consigue una pésima separación entre los diferentes poderes —legislativo, ejecutivo y judicial—. Si a todo ello añadimos la cantidad de individuos e instituciones que tienen la potestad de sustraerse a la justicia ordinaria —léase, entre otros, nobles y clérigos—, tenemos como resultado un sistema gubernamental confuso y extravagante, donde cada cual defiende su puesto a capa y espada y en el que los roces entre los diferentes estamentos están a la orden del día. De todas formas, trataremos de clarificar un poco todo este embrollo.

ASISTENTE

Es el representante del rey en la ciudad, el mismo que en otras ciudades aparece con el nombre de "corregidor". Este cargo, nombrado directamente por el Consejo de Castilla, posee funciones civiles, criminales, hacendísticas, de salud pública e incluso militares, pero podemos resumir sus competencias en dos: velar porque no se tome en la ciudad ninguna medida contraria a la política de la corona —lo que

incluye el contrabando de oro y plata y la falsificación de moneda—, y vigilar la actuación de los jueces y notarios.

Es un puesto de gran responsabilidad que se suele conceder a personas de alcurnia o con gran influencia en la corte, y aunque los provechos materiales no eran demasiados —se les permite habitar en el Alcázar Real y cobran un poco menos de 600.000 maravedíes—, permitían hacer meritos y aspirar a la obtención de grandes cargos en la corte madrileña.

AUDIENCIA DE SEVILLA

Con sede en la plaza de San Francisco, la audiencia sevillana posee la mayor parte de las competencias judiciales, al representar a la justicia real en toda la ciudad, como demuestra al tener a su cargo la cárcel real situada junto a ella. La Audiencia de Sevilla está compuesta por un regente —o presidente—, ocho oidores, fiscal, relatores, receptores, escribanos, alguaciles y porteros, y aunque su distrito es, nominalmente, toda la tierra que cubre la ciudad y hasta cinco leguas a su alrededor, en algunas ocasiones llegó a extenderse hasta la frontera de Huelva con Portugal.

CABILDO DE SEVILLA

Como representante del pueblo de Sevilla —y no del rey, como el asistente o la audiencia—, es un equivalente de nuestro actual ayuntamiento, aunque posee también ciertas atribuciones judiciales, ya que del Cabildo depende la figura del Alguacil Mayor y sus subordinados —alguaciles y corchetes—. Está compuesto por ocho alcaldes mayores, 52 veinticuatro —todos ellos aristócratas— y 72 jurados —en su mayor parte, hidalgos o mercaderes enriquecidos—, dos por cada collación de la ciudad, encargados de defender los intereses de su collación en el Cabildo. Eran comunes los roces con la Audiencia y no porque ambas coexistieran en diferentes edificios de la plaza de San Francisco, sino por las competencias judiciales de cada uno, pero la balanza solía decantarse por las decisiones de esta última, como representante directa de la justicia real.

SANTA HERMANDAD

Compuesta por un Provincial, alcaldes, alguaciles, escribano y demás cargos —todos ellos con el requisito de "tener hart probada la buena conducta y pertenecer a familia hidalga"—, la Santa Hermandad es, de hecho, una fuerza policial en toda regla que actúa principalmente en los caminos entre las ciudades y en el ambiente rural —de forma parecida a nuestra Guardia Civil—. Al centrar su actividad en lugares muy apartados y alejados de los grandes núcleos de población, sus miembros no suelen decantarse por los procedimientos judiciales y muchas veces ellos mismos se convierten en jueces y verdugos de los criminales que caían en sus manos, aplicando penas de gran dureza y crueldad⁴. A pesar de todo, contaban con una cárcel en Sevilla, situada muy cerca del convento de Reginacoeli, en el barrio de San Pedro.

4. Por ejemplo, cuando decidían ejecutar a un criminal lo ataban a un árbol o a un palo alto y luego lo aseteaban o fusilaban sin piedad (N. de los AA.).

La Ciudad de Sevilla

"Yo, como pueden suponer vuestras mercedes, iba mirándolo todo con los ojos muy abiertos: los portales recién barridos donde las mujeres echaban agua de los lebrillos y aderezaban macetas, las tiendas de jabón, de especias, de joyas, de espadas, los cajones de las fruterías, las relucientes bacias colgadas en el dintel de cada barbería, los regatones que vendían por las esquinas, las señoras acompañadas de sus dueñas, los hombres que discutían negocios, los graves canónigos montados en sus mulas, los esclavos moros y negros, las casas pintadas de almagre y cal, las iglesias con tejados de azulejos, los palacios, los naranjos, los limoneros, las cruces en las calles para recordar alguna muerte violenta o impedir que los transeúntes hicieran sus necesidades en los rincones..."

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

Un viajero que trate de llegar a Sevilla tendrá muchos caminos para elegir, pues no eran pocos los que llegaban a la urbe más poblada de España. El principal era, naturalmente, el procedente de Madrid, que en ocho días permitiría al viajero llegar a la ciudad, pasando antes por Toledo, Ciudad Real, Córdoba —donde cruzaría el río Guadalquivir por su puente—, Ecija y Carmona. Pero no era esta la única vía, ya que existían otras también muy concurridas: en el oeste, el camino del Algarve, que atraviesa Ayamonte y Huelva; por el norte, la antigua Vía de la Plata, que conduce a Almadén; y el que llega desde Granada, pasando antes por Antequera. Y eso sin contar el propio río, que desde Sanlúcar permitía la navegación hasta la misma Sevilla.

¿Y que se podrá encontrar el susodicho viajero una vez vislumbre la ciudad? Lo primero que advertirá es lo denso de su caserío, pues gracias al enorme crecimiento de la población en el siglo XVI, Sevilla se ve obligada a expandirse fuera del recinto amurallado —los pocos huecos que hay en el interior son aprovechados rápidamente por los nuevos conventos y monasterios—. Estas murallas —muy poco visibles, por cierto, pues los edificios las aprovechan y quedan adosados a ellas—, están flanqueadas por más de cincuenta torres, con doce puertas y tres postigos⁵, entradas que permiten al Cabildo cobrar los *derechos de puertas* sobre determinadas mercancías (como el vino) y, al mismo tiempo, vigilar a los que salen y entran a la ciudad, pues al llegar una hora determinada —hora variable según determinaba el alguacil mayor, encargado de las llaves de las mismas⁶— quedaban cerradas y aislaba a la ciudad de los arrabales que la circundan. Además tenían otras funciones más concretas para situaciones de emergencia: en caso de riada por la crecida del Guadalquivir o del arroyo Tagarete —cercano a la ciudad—, se solía orde-

nar tapar rendijas y calafetear las puertas para reducir en lo posible los efectos del agua en el interior; o la importancia que adquirirían en caso de epidemia, cuando a todos los visitantes que llegaban a Sevilla se les detenía en las mismas puertas y se les exigía la presentación de documentación que les acreditaba como llegados de zonas no infectadas.

Una vez dentro del recinto amurallado, el viajero no encontrará diferencias importantes en cuanto a la nomenclatura de las calles —arbitraria, como era costumbre en la época— o al estado de las calzadas, enlodadas o polvorientas, a pesar de los esfuerzos del Cabildo, que ha comenzado a pavimentar con ladrillo algunas de las calles más cercanas a la catedral, al Cabildo o a la plaza de San Francisco, esfuerzo inútil a juzgar por el aspecto que presenta ya el pavimento. Lo que sí puede llamarle la atención es el trazado de las mismas, pues es Sevilla ciudad andaluza en cuanto a su irregularidad y tortuosidad en el callejero, con pocas plazas, calles estrechas o muy estrechas, llenas de puentes y voladizos, de cruces conmemorativas en medio de la rua, de adarves —calles sin salida—, de arquillos, cruces, retablos, piedras blasonadas e incluso algún que otro torreón, ruinoso vestigio del medievo. Y aunque los carruajes, carros y coches no son más numerosos que en otras ciudades, la estrechez del paso multiplica los problemas por ciento, y no son pocos los encontronazos producidos por el encuentro de dos carruajes en una calle que solo permite el paso de uno, o los viandantes que se sienten agredidos por el tráfico rodado. Naturalmente, los excrementos de las caballerías unidos a la limpieza de letrinas, basureros y bacinillas en plena calle⁷, conforman un hedor similar al de resto de ciudades de la época, aunque en Sevilla queda mitigado en parte por la cantidad de naranjos y limoneros que pueblan determinadas calles —árboles que al llegar la floración desprenden un agradable olor a azahar que se extiende por toda la ciudad—, y en parte por el servicio de almotacenes, vigilantes encargados de hacer respetar las ordenanzas sobre limpieza viaria y que podían llegar a imponer multas de hasta 1.000 maravedíes a quienes las incumplían.

Sevilla tampoco cuenta con grandes espacios abiertos: si exceptuamos la Alameda —de la que hablaremos más adelante—, la plaza mayor es la de San Francisco, bastante reducida si la comparamos con las de Madrid, Salamanca o incluso su vecina Córdoba—. Y su agua no es que sea de gran calidad, y al poco de llegar, ya advertirá el viajero la frecuencia del grito del aguador, oficio de antiguos ganapanes, esclavos, gallegos o inmigrantes franceses que llenan las tinajas que cargan sus mulas con agua fresca —pues es cierto que hay entre 15 y 20 fuentes repartidas por la ciudad— y las venden a quien así lo solicite.

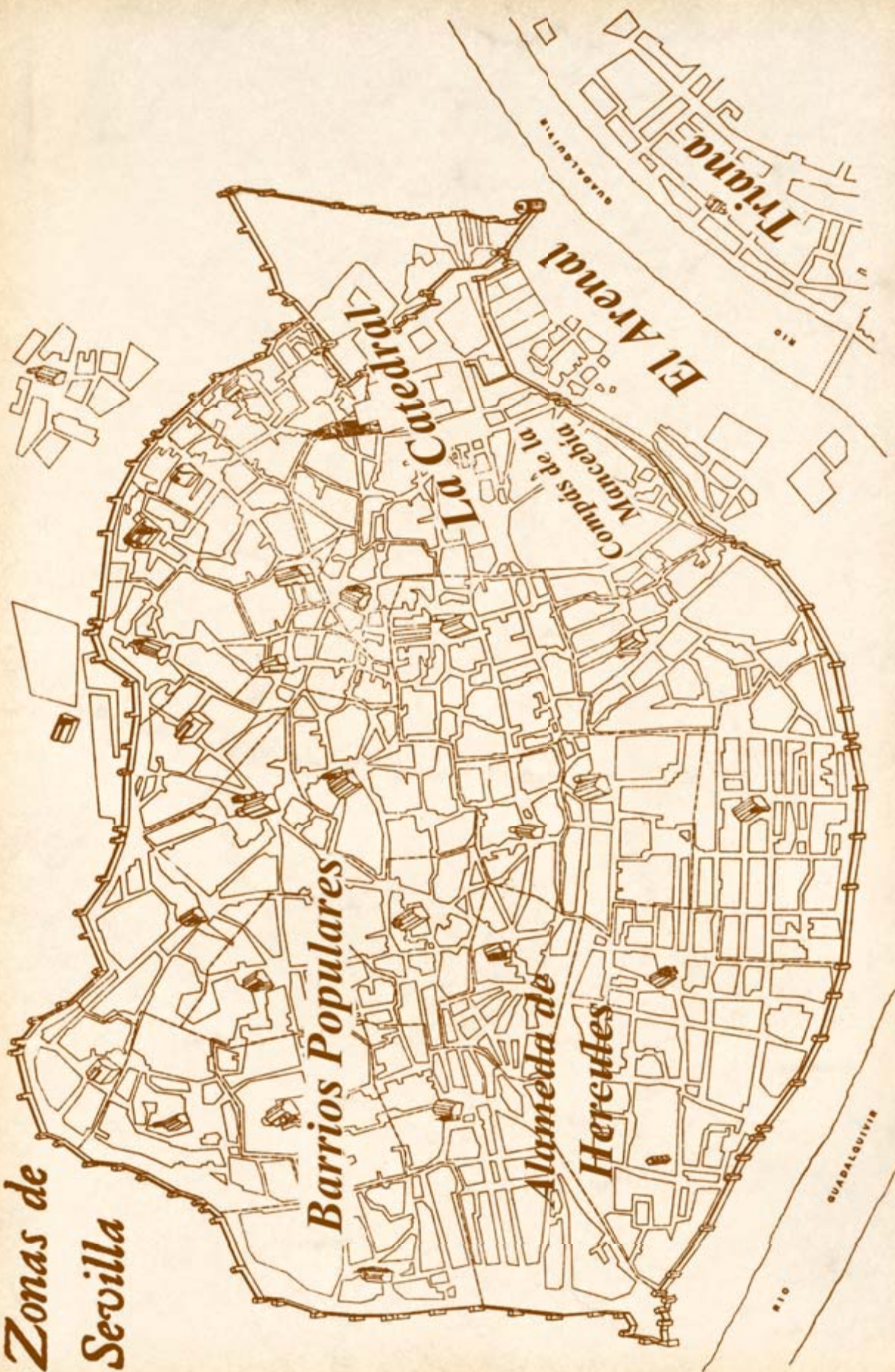
Pero vamos a dejar a un lado ya las calles y contemplemos el caserío, pues hasta en eso advertirá el viajero avisado diferencias en Sevilla. En su gran mayoría, están construidas en ladrillo o tapial de adobe, mezclándolo con la cal, la arena o el yeso, decoradas con losas o azulejos si uno se lo puede

5. Para los que gusten de todos los datos, las puertas era: del Sol, de Osario, de Carmona, de la Carne, de la Macarena —las afueras de estas dos últimas eran lugar escogido para duelos—, de Triana, del Arenal, Real, de Córdoba —con "ensayaderos de justas" para correr caballos—, de Jerez, de Góles, de Bib Jobar, de Almenilla, de Bibarragel y Nueva. (N. de los AA.).

6. Como ejemplo sabemos que el Postigo del Aceite no se abría hasta las dos de la tarde, el del Carbón quedaba cerrado a partir de las cinco y la puerta de Osario lo hacía a las cuatro (N. de los AA.).

7. Hasta ocho de sus calles recibieron el apelativo de "Sucia", que ya son calles (N. de los AA.).

Zonas de Sevilla



✠ Leyenda del mapa de Sevilla ✠

- | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|---|
| 1. Iglesia de San Roque | 23. Iglesia de El Salvador | 44. Puerta de San Juan |
| 2. Iglesia de San Bernardo | 24. Catedral de Santa María la Mayor | 45. Puerta de Almenilla |
| 3. Iglesia de Santa Lucía | 25. Iglesia de Santa María Magdalena | 46. Puente de Barcas |
| 4. Iglesia de San Julián | 26. Iglesia de San Miguel | 47. Plaza de San Francisco |
| 5. Iglesia de San Román | 27. Iglesia de San Vicente | 48. Plaza de la Encarnación |
| 6. Iglesia de Santiago | 28. Iglesia de San Lorenzo | 49. Cárcel Real |
| 7. Iglesia de San Esteban | 29. Iglesia de Santa Ana | 50. Ayuntamiento de Sevilla |
| 8. Iglesia de San Bartolomé | 30. Torre del Oro | 51. Plaza de San Salvador |
| 9. Iglesia de Santa María la Blanca | 31. Torre de la Plata | 52. Plaza del Altozano |
| 10. Iglesia de Santa Cruz | 32. Torre de Don Fadrique | 53. Hospital de la Sangre (o de las Cinco Llagas) |
| 11. Iglesia de San Nicolás | 33. Puerta de la Macarena | 54. Hostería de Becerra |
| 12. Iglesia de San Isidoro | 34. Puerta de Córdoba | 55. Castillo de la Inquisición |
| 13. Iglesia de San Ildefonso | 35. Puerta del Sol | 56. Corral del Negro |
| 14. Iglesia de Santa Catalina | 36. Puerta de Osario | 57. Reales Alcázares |
| 15. Iglesia de San Pedro | 37. Puerta de Carmona | 58. Casa de Contratación |
| 16. Iglesia de San Juan de la Palma | 38. Puerta de la Carne | 59. Casa de la Moneda |
| 17. Iglesia de San Marcos | 39. Puerta de Jerez | 60. Los Remedios |
| 18. Iglesia de Santa Marina | 40. Puerta del Carbón | 61. El Coliseo |
| 19. Iglesia de San Gil | 41. Puerta del Arenal | 62. Corral de San Pedro – Fábrica de Tabacos |
| 20. Iglesia de Omnium Sanctorum | 42. Puerta de Triana | 63. Palacio Arzobispal |
| 21. Iglesia de San Martín | 43. Puerta Real | |
| 22. Iglesia de San Andrés | | |

permitir, y con un buen suelo de ladrillo, y al contraria que en las ciudades del norte, aquí no suele usar la piedra más que en grandes palacios y en edificios públicos, pues al no contar con canteras cercanas es material más bien caro. Y ya que en Sevilla hay edificios de toda índole, bueno sería que nos detuviéramos a comentarlos:

Casa Poblada: Se llama así al palacio del noble o del mercader —en cuyo caso poseen un buen almacén en la planta baja y la vivienda en la superior, con una oficina en la entreplanta, si cuentan con ella—. Esta vivienda, cuyas entradas, aparte de escudos y blasones, cuenta con cadenas para demostrar su inmunidad ante la justicia ordinaria, o con cañones clavados en vertical para proteger las puertas de los golpes de los carruajes, suele poseer uno o varios patios interiores, jardines para uso exclusivo de sus propietarios, hachones de aceite por toda la casa, multitud de estancias —23 es una buena media— para la servidumbre, los huéspedes, despensas, bodegas, cocina, caballerizas, corrales, casapuerta, oratorios privados, comedores, salas de recibimiento, salón de honor —la más lujosa, para fiestas y reuniones—, azotea, patinico —patio privado—, etc.

Par de Casas (o Casa de Aposentos): Es la vivienda unifamiliar más común en Sevilla, la que poseen todos aquellos que cuentan con ingresos regulares. Posee un pequeño patio central, a menudo enlosado con mármol, una fuente central, y adornado con jazmines, rosales, cidros, naranjos y multitud de macetas, pues es el corazón de la casa, sobre todo en

verano. La planta superior (la “pieza doblada”) suele ser más pequeña que la inferior y se utiliza principalmente en invierno, al estar más resguardada de la humedad. A estas casas se suele entrar por la casapuerta, una estancia amplia que sirve incluso de caballeriza o bodega, y en la que podemos encontrar las escaleras —en piedra o madera— que conducen a la planta superior. Desde la casapuerta pasamos al zaguán y de allí al patio, eje central en el que convergen el resto de las estancias. Al fondo del patio, las despensas, la cocina, las cuartos y, finalmente, el corral —donde se encuentran también las letrinas—, en el que es costumbre plantar árboles frutales y criar animales, sobre todo aves. De todas formas, la uniformidad no es la norma y casi todas las casas cuentan con algún que otro detalle diferenciador (escaleras en el patio, suelos de azulejo, casas sin patio...). En general, al igual que ocurre con las casas pobladas, el par de casas abre sus ventanas directamente a la calle, protegiéndolas con rejas en la planta baja y colocando balcones de madera en la superior.

Corrales de Vecindad: Los habitantes más humildes acostumbran a vivir en casas de una sola planta sin patio o, normalmente, en corrales de vecindad —tipo este de vivienda muy conocida en toda España, pero que en Sevilla sufrió una gran expansión con el aumento de población en el XVI—, ya que sus dueños (normalmente instituciones eclesiásticas, conventos, hospitales, o algún que otro inversor laico) los arrendaban en una o dos vidas; o sea, que el contrato estaba en vigor durante la duración de la vida del arrendado

y de sus hijos, lo que mantenía relativamente bajo el coste del alquiler. Los corrales de vecindad —habituales en Triana y entre San Pedro y la puerta de la Macarena, aunque existían por toda la ciudad— se estructura alrededor de un gran patio central de forma rectangular con el suelo de ladrillo y que cuenta con sumidero central y un pozo. Desde este patio se puede acceder a las viviendas del corral, proporcionándoles también luz, ya que las ventanas se abren sobre él —las pocas que abren a la calle suelen ser estrechas—. Cada una de estas viviendas suele contar con dos piezas: la sala y la alcoba —las letrinas también son comunitarias, pero la mayor parte de los vecinos prefiere el uso más íntimo de las bacinillas—. En estos corrales pueden convivir decenas de familias o incluso más⁸, aunque al estar contruidos con materiales mas perecedores y de peor calidad, muchos de ellos terminaban desapareciendo tras un tiempo de abandono o debido a las frecuentes crecidas del río.

Conocida ya la ciudad, es tiempo ahora de adentrarnos en sus mil y un rincones, que a buen seguro disfrutará el viajero que desconozca Sevilla la particular naturaleza de sus plazas y edificios⁹.

EL BARRIO DE LA CATEDRAL

El barrio de Santa María la Mayor, la catedral de Sevilla, es, con mucho, el barrio más grande de Sevilla y uno de los más importantes, pues es cobijo y guarida de lo más selecto de la nobleza sevillana, de la riqueza, del alto funcionariado y del clero.

Domina el barrio la catedral (24), altiva y magnífica, grande y espaciosa, con sus cinco anchas naves y sus grandes columnas de piedra viva, al igual que sus soberbias techumbres. Y junto a ella, dominando toda Sevilla, su torre, la Giralda¹⁰, el principal hito de la ciudad pues es visible a leguas desde cualquier camino que llega a la ciudad. Es posible subir hasta el campanario por una rampa interior —y a fe mía que se lo recomendamos a todos los viajeros—, y contemplar sus campanas por debajo del reloj, que igual llaman a oración al atardecer, que avisan de la llegada de la flota de Indias, anuncian victorias militares o nacimientos regios, y dan la voz de alarma si se aproximan enemigos, se desata un incendio o la peste se adueña de la ciudad. Y a los pies de la torre, el patio de la Catedral, cuajado de naranjos, limoneros... y valentones, pues es zona sagrada y no solo es posible sino muy aconsejable el acogerse en su interior, para alejarse de las garras de la justicia civil.

Y junto a la catedral, sus famosas Gradas, el mayor mentidero de la ciudad, un graderío de mármoles que a modo de andén o paseo rodea la catedral por tres de sus lados. Allí

acuden a diario mercaderes, tratantes, cambistas, corredores, marineros, caballeros, rufianes, pícaros y ladrones; allí se vende, se arriendan casas o muebles, se vocean las quiebras y las pérdidas de objetos valiosos, se mercadea con esclavos o se ofrecen bajo cuerda mercancías y objetos robados a precios muy asequibles.

Justo al lado de la catedral sevillana se extienden los Reales Alcázares (57), cuya historia se remonta a la dominación árabe, pero que con el paso de los años, y las sucesivas intervenciones, se ha visto convertido en residencia habitual de los reyes de España durante su visita a Sevilla.

Dentro del mismo recinto de los Reales Alcázares, con entrada por el patio de la Montería, se encuentra la Casa de Contratación (58), la llamada “Casa del Océano”, pues desde allí se controlan todos los aspectos del comercio ultramarino. Es el organismo supremo al que recurrir o apelar y dirige el aparejo de las flotas, la entrada y salida de mercancías hacia el Nuevo Mundo, el registro de las embarcaciones, sirve como custodio del arsenal de todos los navíos que viajan armados, tramita el cobro de los derechos aduaneros, regula la emigración, inspecciona los barcos que están a punto de zarpar y multitud de etcéteras más. Cuenta con cárceles propias, con capilla, con hospital y con una impresionante bodega resguardada de todo ataque, pues allí se almacena el oro y la plata americana hasta que pueda ser transferida a la Casa de la Moneda (59).

Pero dejemos a un lado la catedral y los Reales Alcázares y adentrémonos en el barrio, pero no mucho, ya que cerca de allí se encuentra la principal plaza de Sevilla, la de San Francisco (47), llamada así por el convento del mismo nombre. La plaza, rectangular, empedrada y rodeada de pórticos, centro de la vida pública de Sevilla, sirve de escenario para autos de fe, ejecuciones, juegos de cañas, funciones solemnes y alguna que otra corrida de toros —aunque la mayor parte se suelen celebrar en la plaza de la Encarnación (48)—, y la rodean edificios tan importantes como el Ayuntamiento (50), donde se reúne el Cabildo, la Audiencia —llamada la Cuadra de la Justicia— y la Cárcel Real¹¹ (49). A todo su alrededor se abren tiendas de impresores, sombrereros, roperos, cambistas y plateros, y bajos sus pórticos junto a los porteadores, ganapanes y aljameles que holgazanean por el lugar, se venden carnes, pescados y hortalizas en tenderetes improvisados. Y justo en el centro de la plaza, un pilar de agua rematado por una vistosa figura de bronce sobre un globo terraqueo, fuente obligada de buena parte de los aguadores de la ciudad.

No muy lejos de San Francisco existe otra plaza importante, la de San Salvador (51), situada enfrente de la colegiata del mismo nombre, también empedrada y rodeada de soportales de madera —aunque algunos han sido sustituidos por pilares de mármol, más resistentes—. En ella se levantan los talleres y las tiendas de cordoneros, candeleros, cereros y fruteros. Es habitual encontrarse en ella un mercadillo con

8. Todavía hoy, en Sevilla, se conserva el mayor corral de vecindad que existió, el corral del Conde, situado en la calle de Santiago, y que era capaz de albergar hasta a un centenar de familias (N. de los AA.).

9. Los números que aparecen entre paréntesis en el texto hacen referencia al mapa de Sevilla que apunta los PAB N°3 (N. de los AA.).

10. Recibe este nombre por el Giraldisillo, la veleta de metal que representa a la fe vencedora y que la corona (N. de los AA.).

11. Si quieres conocer más información sobre la Cárcel Real, consulta el cuadro anexo del dossier (N. de los AA.).

productos frescos de las cercanas huertas del Aljarafe, y es en estos días cuando más bulliciosa se vuelve.

ALAMEDA DE HÉRCULES

"Las columnas de Hércules, altas de dos alabardas y recorridas en la claridad lunar, destacaban frente a la Alameda. Las copas de los olmos se extendían detrás hasta perderse de vista, oscureciendo la noche bajo sus enramadas."

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

Llamada en un principio plaza de la Laguna —por la facilidad que tenía el agua de estancarse y convertirla en un lodazal—, no adoptará su nombre actual hasta 1574 cuando, por impulso del conde de Barajas, la zona es rellenada, elevada y urbanizada, repoblándose completamente con más de 1.500 árboles —álamos blancos, naranjos, cipreses, paraísos...— e instalando en su entrada dos enormes columnas romanas que sostienen las estatuas de Hércules y de César¹². Desde entonces, la Alameda de Hércules se convierte en una zona muy concurrida de Sevilla, y aunque se utiliza en algunas ocasiones para correr toros, jugar cañas o justar, su uso principal es el de servir de telón de fondo de los paseos de los carruajes de la hidalguía sevillana, además de proveer de agua a las collaciones cercanas gracias a sus tres fuentes.

EL ARENAL

*"Famoso está el Arenal.
¿Cuándo lo dejó de ser?
No tiene a mi parecer
todo el mundo vista igual."*

(Lope de Vega, *El Arenal de Sevilla*)

El Arenal es la orilla portuaria del Guadalquivir, un espacio extramuros entre el río y las murallas de más de 250 metros de ancho y con una longitud, entre el puente de barcas de Triana (46) y las torres del Oro (30) y la Plata (31) de más de 700 metros. En esta zona se situaba la Aduana, cerca de la puerta de Jerez (39), y las Atarazanas sevillanas, con diecisiete naves, todo un complejo que permite reparar y calafatear los galeones, preparar los aparejos, almacenar las mercancías y contratar tripulaciones. No es difícil, por tanto, perderse en la marea del Arenal, un continuo ir y venir de personas vigilado de cerca por los "cómitres de la reina", los funcionarios de la Casa de Contratación encargados de la vigilancia portuaria.

Y como es aquí donde llega el oro y la plata de América, no podía faltar en la ciudad una Casa de la Moneda (59), la ceca más importante del mundo en su época por el volumen de sus acuñaciones, ya que en ella se labran casi todo el material que llega desde América: a diario traspasan sus puertas recuas cargadas de monedas, ya que sus doscientos trabajadores pueden llegar a labrar diariamente más de seiscientas monedas, aunque es un volumen que no se llegaba

12. Hércules como mítico fundador de la ciudad y César por haber sido, supuestamente, su constructor (N. de los AA.).

a alcanzar siempre —se trabaja a destajo días después de la llegada de los galeones, y después podía pasar largas temporadas de inactividad—. Y aunque los avances de la acuñación ya permitían el uso del molino —una maquinaria de ruedas movida por animales o agua, como la que se usaba en la ceca de Segovia—, en Sevilla todavía se utiliza la tijera y el martillo, un método más costoso, lento e imperfecto.

Pero no todo es puerto y barcos en el Arenal, pues adosados a la muralla de la ciudad se amontonan casas, tiendas, talleres y almacenes que conforman los barrios de la Cestería, de la Carretería y el más cercano a la puerta del Arenal (41), el del Baratillo —o Malbaratillo—, donde los ropavejeros y chamalirelos extienden sus productos y donde valentones y criminales campan a sus anchas, especialmente al caer la noche. Son barrios estos sin urbanizar, de piso irregular, expuestos a las crecidas del río, con una población formada a partes iguales por marineros, cargadores, capitanes, soldados, funcionarios, ladrones, prostitutas, caballeros y todos aquellos que llegan a la ciudad atraídos por el comercio con las Indias y las llegadas de la flota de Indias, cuando los recién llegados, tras meses de travesía marítima, toman al asalto los mesones, los garitos, las tabernas y el cercano Compás de la Mancebía, sin preocuparse por la justicia local, con la que terminan teniendo no pocos encontronazos. Quizás por todo ello, la puerta del Arenal es la única de la ciudad que permanece abierta durante toda la noche.

COMPÁS DE LA MANCEBÍA

Situada entre la puerta del Arenal y la de Triana, el Compás de la Laguna —llamado así por sus frecuentes lodazales y charcos— es el barrio de mancebías más nutrido y afamado de todo el reino. Sus calles están aisladas del resto de la ciudad por unos muretes de tablones y el propio Cabildo ha emitido ordenanzas propias para regular su buen funcionamiento, unas ordenanzas exhaustivas que pretendían abarcar todos los aspectos de la misma, e incluso se designaban a dos administradores —llamados "padres"— para facilitar su estricto cumplimiento. Entre las normas que se recogían estaban la de no admitir mujeres casadas, menores de catorce años, naturales de Sevilla o acompañadas de sus padres en los establecimientos del Compás, prohibición de trabajar los días festivos —días elegidos por los clérigos para predicar en el interior del Compás—, estar obligadas a ser inspeccionadas por un médico designado por el Cabildo cada quince días (ocho en verano)¹³, y algunas otras más de igual trascendencia. Con todo esto, el Cabildo pretende reconducir al Compás el trabajo de todas las prostitutas callejeras, las cantoneras, que se movían por el Arenal, las calles del Matadero, la plaza del Altozano de Triana o incluso el campo de Tablada —donde las damas compartían escenario con los cadáveres en descomposición de los allí ajusticiados—, y aunque es verdad que consiguió cierta efectividad, también es cierto que nunca se consiguió controlar del todo la pros-

13. Las que estuvieran enfermas de infecciones contagiosas debía ser internada inmediatamente en el Hospital de la Sangre (53) (N. de los AA.).

titución sevillana, ni siquiera cuando se prohibió por pragmática real en 1623, y ni mucho menos con los continuos sermones en las puertas de la mancebía o de las boticas por parte de predicadores más o menos exaltados, que lo único que conseguían era que las propias mujeres abandonarían el Compás para realizar su trabajo fuera del control de alguno de los “padres”.

Aunque, como hemos dicho antes, el único portillo que se mantenía abierto durante las noches era la puerta del Arenal, lo que permitía libre tránsito entre este barrio y el Compás, eso no impedía que muchos establecimientos y boticas de la Mancebía agujerearan la muralla con boquetes suficientes para permitir el paso de un hombre y los disimularan de cara al Arenal con puestos de bebidas o bodegones de puntapié —con lo que ello significaba en caso de inundación de la ciudad—, permitiéndose de esa forma el acceso directo a todos los clientes, especialmente marineros, que fueran en exceso trasnochadores.

A pesar de todo, si el viajero piadoso visita la zona, bien vale arriesgar un poco el alma con tal de sentarse en una de las mesas de la hostería de Enrique Becerra (54), famosa en toda Sevilla por su cordero a la miel y por el guiso de carrillada de puerco, que no tiene igual en todo el reino.

BARRIOS POPULARES

Las collaciones más humildes de Sevilla se sitúan en la zona comprendida entre la Macarena y San Pedro, habitadas principalmente por labriegos que trabajan los campos y huertas extramuros y viven en pequeñas casas unifamiliares o corrales de vecindad, muy habituales en estos barrios.

Quizás la zona más concurrida de toda la zona sea la plaza de la iglesia de Omnium Sanctorum (20), centro del llamado barrio de la Feria. También cuenta con soportales, que resguardan tiendas, tabernas, bodegones, panaderías, verdulerías y fruterías, y donde cada jueves se celebra un concurrido mercado al que acuden gentes de toda índole y condición, sin importar el lugar de Sevilla en el que vivan.

No podemos olvidarnos tampoco de la primera fábrica de tabacos de Sevilla (62), edificada en 1620 sobre el solar del antiguo corral de San Pedro, en la plaza del mismo nombre, por un comerciante de origen italiano, Juan Bautista Carrafa. Esta fábrica, que no era más que un conjunto apretado de casas y almacenes en la que se hacinaban capataces fornidos y duros —pues era el trabajo de la molienda dificultoso y exigente—, producía el “polvo sevillano”, una variedad de tabaco en polvo muy sutil, bien pasado y apretado, muy fino, que consiguió rápidamente fama en toda Europa.

Triana

“Triana, blanca, almagre y ocre, relucía pulquérrima al otro lado del Guadalquivir, con las carabelas de la sardina y los barquitos de servicio yendo y viniendo entre ambas orillas, sus velas latinas desplegadas en la brisa de la tarde.”

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

Alrededor de la iglesia de Santa Ana (29) y rodeado por la Cava —la huella de un foso y el recuerdo de una antigua muralla— se encuentra el mayor de los barrios extramuros de la ciudad, tan grande que muchos son los sevillanos que aseguran que Triana es ciudad aparte, tan diferente de Sevilla como ésta lo es de Madrid. Y algo de razón tienen, pues nada más entrar en ella, el viajero observará enormes diferentes. Sus habitantes, marineros en su gran mayoría —pues Triana también cuenta con sus propios astilleros, dedicados en exclusiva a la construcción de barcos de pesca, chalupas y gabarras—, se hacinan en grandes corrales de vecindad, tan numerosos como las posadas y las mancebías, establecimientos estos mucho menos vigilados y, por tanto, más peligrosos. Por ejemplo, tenemos el corral del Negro (56), una posada sucia con el patio a cielo abierto —los días de lluvia se cubre con un toldo viejo— que también funciona de taberna y donde se reúne lo más granado del barrio.

Y junto al puente de barcas de Triana (46) y la plaza del Altozano (42) se alza un viejo castillo de elevados muros con una decena de torreones, a cuya sombra se pierde el valor a favor de la desesperación. Y es que el castillo no es sino el Tribunal de la Inquisición de Sevilla (55), y una vez traspasados sus muros pocos son los que los abandonan, excepto para ir camino de la plaza de San Francisco (47), donde se celebraban los grandes autos de fe —los pequeños tenían lugar en la iglesia de Santa Ana, en la misma Triana—. Y de allí, si la mala suerte se cebaba en uno, solo le quedaba el quemadero de Tablada, en las afueras de Triana.

Claro que antes de llegar a Tablada, en la zona oriental de Triana, se encuentran Los Remedios (60), una pequeña barriada junto al convento del mismo nombre, donde se encuentran situadas las fábricas de pólvora de la ciudad. Han sido continuos los incendios que han terminado en explosiones en dichas fábricas —la más famosa, la del año 1613—, así que son muchos los vecinos que solicitan el traslado de los polvorines¹⁴.

El Guadalquivir

“Miré alrededor, hacia el descampado Arenal que se extendía entre la ciudad y el Guadalquivir, y era uno de los lugares más pintorescos de la ciudad, con Triana al otro lado, las velas de las carabelas de la sardina y los camaroneros, y toda clase de barquitos yendo y viniendo entre las orillas, las galeras del rey atracadas en la banda trianera, cubriéndola hasta el puente de barcas, el Altozano y el siniestro castillo de la Inquisición que allí se alzaba, y la gran copia de grandes naos en el lado de acá: un bosque de mástiles, vergas, antenas, velas y banderas, con el gentío, los puestos de comerciantes, los fardos de mercancías, el martilleo de los carpinteros de ribera, el humo de los calafates y las poleas de la machina naval con la que se despalmaban naves en la boda del Tagarete.”

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

14. Finalmente lo conseguirán, pues a finales del XVII ya no queda ni una fábrica de pólvora en Sevilla (N. de los AA.).

Llamado, incluso en los documentos oficiales “el Río”, “río de Sevilla” o “río desta ciudad” —solo poetas y literatos hacen uso de las palabras Guadalquivir o Betis, su antiguo nombre latino—, es muy posible que Sevilla nunca hubiera existido sin el Guadalquivir, pues es quien da la vida con su puerto a la ciudad..., y al mismo tiempo, quien la castiga con sus frecuentes crecidas, cuando la ciudad queda convertida en poco más que un islote rodeado por sus murallas, con Triana y los barrios extramuros expuestos a merced de las aguas.

A su paso por la ciudad, el río forma grandes meandros y arenosos islotes, con las aguas repletas de grandes navíos, gabarras y pequeñas barcas que transportan mercancías y pasajeros río abajo o entre las dos orillas. Y conectando el Arenal con la triana plaza del Altozano (52), es traspasado por un puente (46) apoyado en diecisiete barcas con una longitud de 300 pasos, un puente inestable, cortado en ocasiones por algún desperfecto o por la subida de las aguas, y aunque son muchas las voces que solicitan la construcción de un puente solido, acorde con la importancia de la ciudad, la idea no pasa de ser un mero proyecto sobre el papel.

Y justo entre el Arenal y Triana se encuentra el puerto sevillano que monopoliza desde el año 1503 el comercio con las Indias. Se lo considera un puerto seguro y resguardado, lejos del pirateo y de los asaltos bélicos, además de fácil de abastecer de alimentos y hombres, y a pesar de las frecuentes crecidas del Guadalquivir o lo dificultosa y problemática que resultaba la navegación desde Sanlúcar¹⁵ —por las mareas, las grandes acumulaciones de arrastres arenosos, bajíos, barcos hundidos...—, nada impidió que lo siguiera siendo durante todo el siglo XVI y la primera mitad del XVII.

La Sociedad Sevillana

“...mis pasos me llevaron a dar un bureo por el corazón de la ciudad, disfrutando del ambiente de sus calles y adarves, todo angosto y lleno de arquillos, piedras blasonadas, cruces, retablos con cristos, vírgenes y santos, entorpecido por los carruajes y las caballerías, a la vez sucio y opulento, ahito de vida, con corrillos de gente a la puerta de las tabernas y los corrales de vecindad, y mujeres (...) trigueñas, aseadas y desenvueltas, cuyo peculiar acento daba a su conversación un metal dulcísimo. Admiré así palacios con patios magníficos tras sus cancelas, con cadenas en la puerta para mostrar que eran inmunes a la justicia ordinaria...”

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

Al igual que en el resto de ciudades españolas de la época en lo más alto del escalafón de la sociedad sevillana se en-

cuentra la nobleza, prototipo de la aristocracia andaluza e incluso de la castellana: viejas estirpes que descienden de la época de la reconquista, de sangre limpia y cristiana, como los duques de Medina Sidonia, o los condes de Niebla, de Olivares, de Alcalá, del Infantado, o los marqueses de Tarifa o de Ayamonte, solo por citar algunos. Sus miembros suelen vivir de las rentas que les proporcionan sus propiedades rústicas y urbanas, además de sus antiguos derechos de juros y censos, dedicando su vida a acaparar cargos gubernamentales en la ciudad e incluso algunos de ellos, por necesidad o curiosidad, llegaron a convertirse en mercaderes superando los viejos prejuicios cristianos sobre el comercio y la usura.

Por debajo de ellos nos encontramos el difuso estamento de las profesiones liberales, cuyos límites nunca fueron del todo claros, ya que podemos encontrarnos a grandes profesionales que tenían más rentas que un noble —como armadores, banqueros, mercaderes, médicos, funcionarios, escribanos, corredores de la Lonja...— y a pequeños artesanos, cuya importancia fue creciendo a medida que lo hacía la demanda de productos manufacturados en América, agrupándose en gremios para poder defender sus derechos ante el Cabildo¹⁶.

Y en la parte más baja del escalafón social están los marginados, especialmente abundantes en Sevilla: mendigos, esclavos libertos, rufianes, aventureros, delincuentes, fugitivos..., gentes de la germanía en suma que se reúnen a diario en el Arenal, en la calle Feria, en las Gradas, en el Compás de la Mancebía, en la Alameda, en el Altozano triana y, especialmente, en las cercanías de la puerta de la Carne.

En principio, y como ya dijimos en su momento, la sociedad sevillana no deja de ser similar a la del resto de las ciudades de la época, pero existían ciertas diferencias en las que nos gustaría profundizar un poco más, tres estamentos ampliamente representados en Sevilla y que aparecen en muy contado número de ocasiones—incluso ni aparecen— en otras ciudades españolas.

MERCADERES Y COMERCIANTES

El primer estamento es el de los comerciantes y mercaderes, ubicado dentro del de las profesiones liberales, pero que en Sevilla adquiere una considerable fuerza debido al creciente número de ellos que se asientan en la ciudad, consecuencia directa del importante comercio americano. Y ojo, que no estamos hablando solo de españoles —venidos en su mayor parte de Burgos, Vizcaya, Cataluña o Galicia—, si no también de la multitud de genoveses, florentinos, holandeses, portugueses, franceses y alemanes que llegan a Sevilla para aumentar sus fortunas. Todos ellos se convierten, de hecho, en los verdaderos propietarios del dinero, con el que muchos consiguen comprarse un título nobiliario para él y sus descendientes, pues desde la época de Felipe III —y su hijo no

15. Los barcos de gran tonelaje debían esperar en Sanlúcar a que la subida de la marea les permitiera hacer el viaje río arriba, y en algunas ocasiones tenían que ser remolcadas por galeras con remeros o mediante la sirga —arrastre del navío desde la orilla con animales de carga—. Incluso así, al llegar a Sevilla estos grandes barcos tenían que descargar valiéndose de embarcaciones menores, como gabarras o urcas; algunos navíos ni siquiera llegaban a Sevilla y se veían obligados a fondear en zonas con más calado (N. de los AA.).

16. Los gremios más importantes fueron los plateros, sederos y bordadores, y los menos los albarderos, zurradores y poceros. Entre medias, toda una pléyade de diferentes profesiones: alfareros, carpinteros, sastres, calafates, canteros, alarifes, jaboneros, especieros, yeseros... (N. del AA.).



le va a la zaga— es normal conseguir apellidos aristocráticos y cargos en la maquinaria estatal previo pago de grandes cantidades¹⁷, lo que permite a la Corona sanear el tesoro. Y aunque hubo familias que nunca consiguieron comprarse el título, nunca pudieron desdeñarse sus bienes y ganancias, que siempre fueron muchos y altos.

¿Qué tipo de negocios realizaban estos mercaderes? Algunos actuaban como banqueros, invirtiendo su dinero o financiando empresas y operaciones altamente lucrativas, otros ejercían de armadores o participaban en el beneficioso negocio del oro y la plata americanos, pero en su mayor parte se ocupaban de la importación de productos ultramarinos y la exportación a América de bienes manufacturados que allí no se podían conseguir.

Para defender sus intereses ante los poderes civiles de la ciudad, los mercaderes y comerciantes se agrupaban en los gremios y asociaciones más importantes de Sevilla, como eran la Universidad de Cargadores —llamada el Consulado—, formado por un centenar de ricos comerciantes; los Corredores de Lonja, profesionales de la venta, el cambio y el seguro de un tipo concreto de mercancía —ya sea paño, seda, lencería...—; los Compradores de Plata, encargados de la acuñación de la plata en moneda de curso legal; o la

Universidad de Mareantes, que agrupa a los propietarios de navíos, además de capitanes y pilotos de la Carrera de Indias, y en cuya sede también formaban a hombres de mar, empezando por los grumetes y acabando con los pilotos de un navío.

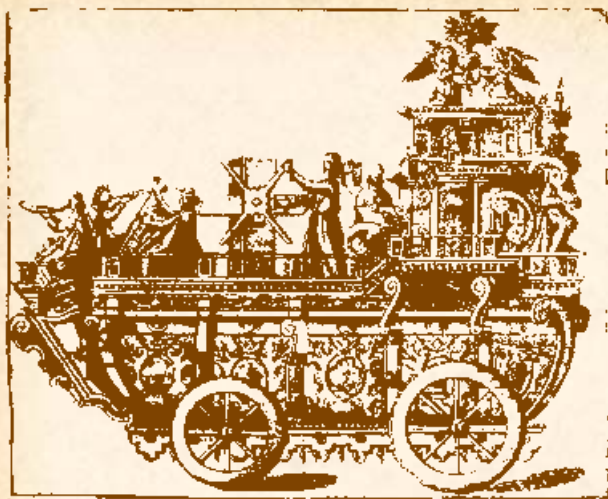
ESCLAVOS

Cualquiera que llegue a Sevilla pronto observará la gran cantidad de esclavos que existen en la misma, ya que, exceptuando Lisboa, es la ciudad que cuenta con mayor número —hasta 1.500 esclavos podían existir en la ciudad—. Los más numerosos son los negros —llamados también *morenos*—, procedentes del África central y austral, traídos por esclavistas portugueses y considerados los más dóciles de todos, pues ninguno se negaba a recibir el bautismo¹⁸. El siguiente grupo de esclavos eran los mahometanos, ya fueran turcos o berberiscos, prisioneros de guerra convertidos en esclavos, lo que explica su dificultad de trato y los pocos que llegaban a bautizarse por voluntad propia.

Para adquirir un esclavo debe acudir a los tratantes que celebran sus subastas en la Casa Lonja de Sevilla o incluso en la plaza del Altozano, y los precios que llegaban a alcanzar sus “mercancías” podían ser de los más variados, según el sexo —una mujer es más cara—, la edad, la raza, el estado físico o el comportamiento. Claro que si no se dispone del dinero ne-

17. Recordemos que, en teoría, la práctica de actividades comerciales era considerada de forma muy desfavorable a la hora de conseguir un hábito de una orden militar o incluso un título nobiliario, así que podemos decir que el dinero permitía no solo lavar conciencias sino también apellidos (N. del AA.).

18. Sin olvidar que las negras eran todavía más apreciadas, pues con la excusa de convertirlas en confidentes de las amas, terminaban en la cama de los amos (N. de los AA.).



cesario para poder comprar un esclavo recién llegado al mercado siempre podemos acudir al de segunda compra, pues no era raro que fueran utilizados como moneda de cambio en negocios y deudas, hipoteca o herencia.

Una vez lo hayamos comprado es costumbre aceptada herrarlos como al ganado: lo habitual es tatuarles una “S” en una mejilla y un clavo en la otra —o sea, “S-clavo”—, aunque algunos amos llegaron a grabar a fuego una estrella o su nombre en la piel de sus esclavos. A continuación, se decide su utilidad: lo normal es que terminen trabajando como personal de servicio en una casa o palacio¹⁹ —esportillero, bracero o peón—, pues su posesión otorga un gran prestigio social y es necesario que sean observados por los visitantes.

De todas formas, por muy esclavo que uno fuera, también se tienen algunos derechos, aunque no muchos, la verdad: si se está bautizado, se puede contraer matrimonio libremente y al morir, el dueño debe costear su oficio fúnebre y su sepultura. Además, se les permite asociarse en cofradía, como las que llegaron a existir en Sevilla compuesta de esclavos y libertos, la de “los Negritos” de Triana.

Y ahora que hablamos de libertos, justo es comentar los métodos que podía adoptar un esclavo para asegurarse algún día la libertad —aparte de la fuga pura y dura, claro²⁰—; al morir, el amo podía liberarlos en su testamento; pueden ser rescatados por familiares por un precio convenido —dinero que el esclavo puede reunir trabajando en su horas libres—; o, en el caso de sufrir maltratos y vejaciones por parte de su amo, se puede acudir a la justicia que aunque no lo libera si que obliga a su señor a vendérselo a otro amo. De todas formas, una vez convertido en liberto, el antiguo esclavo todavía tenía que lidiar con la desconfianza por su raza y pasado, y con las restricciones sociales que se les imponían —por ejemplo, aunque liberado y bautizado, un liberto nunca podía llegar a ser sacerdote—, así que fueron muchos los es-

clavos libertos que terminaban uniéndose a las filas de los mendigos y pícaros que tanto poblaban las calles sevillanas.

NIÑOS ABANDONADOS

Para terminar sería necesario comentar, aunque fuera de pasada, una de las estampas más habituales del barroco sevillano, y es la cantidad de niños abandonados que campan libremente por sus calles. Suelen ser niños de entre siete y once años, normalmente ilegítimos o huérfanos abandonados en las casas cuna de Sevilla, algunos incluso enfermos de tiña o lepra. Perdidas las raíces familiares y en directo contacto con la germanía de las calles, casi todos aprenden rápido —ya sea por su cuenta o bajo la protección de un adulto— los caminos del juego, la limosna, el robo y, en el caso de las niñas, la prostitución, lo que los conduce, excepto en contados casos, a terminar convertidos en criminales y delincuentes adultos. A pesar de todo, Sevilla cuenta con la Hermandad del Santo Niño Perdido, encargados de reeducar y enseñar un oficio a todos aquellos niños que eran recogidos en las calles y que lo desearan voluntariamente.

La Religiosidad Sevillana

“La abominación de pecados que hay por acá son para afligir harto.”

(Santa Teresa de Jesús)

Casi toda las festividades, creencias, actos y pequeños aspectos de la vida cotidiana de Sevilla están impregnados de fe y espiritualidad, ya que una de las características esenciales del espíritu sevillano del barroco es su religiosidad, personificada en algunas ocasiones en la Iglesia, y otras con un marcado acento popular que poco o nada tiene que ver con esa institución.

La Iglesia sevillana, una de las mejores dotadas económicamente de España, está gobernada directamente por el arzobispo, uno de los más importantes de España al controlar una diócesis tan rica y próspera —no serán pocas las ocasiones en que la misma Corona trate de imponer sus propias candidatos al puesto—, lo que se traduce en una numerosa servidumbre, la capacidad de ejercer de mecenas artístico o el reparto de cuantiosas limosnas que en otras ciudades serían imposibles, todo ello centralizado desde el palacio arzobispal (63) situado junto a la Catedral.

Por debajo del arzobispo y colaborando u oponiéndose a él se encuentra el cabildo catedralicio²¹, una junta clerical rígidamente jerarquizada en la que estaban representados todos los estamentos de la catedral, desde los ricos canonicatos y dignidades —no por nada eran en su mayoría aristócratas— hasta los más humildes capellanes y clericatos, pues incluso dentro del propio cabildo existía una enorme desigualdad en el reparto de las rentas eclesiásticas que genera grandes quejas y reclamaciones. Aún así, la gran ma-

19. Algunos conventos de monjas también llegaron a tener esclavas negras a su servicio (N. de los AA.).

20. Muchos fueron los esclavos mahometanos que trataban de fugarse de sus amos sevillanos. Solían dirigirse a Gibraltar, donde existía todo un tráfico clandestino de esclavos hacia Africa, y de moriscos que trataban de entrar a España a pesar de la orden de expulsión de 1609 (N. de los AA.).

21. No confundir con el Cabildo a secas, que forma parte del gobierno civil de la ciudad, como se ha visto anteriormente (N. de los AA.).

yoría de los miembros del cabildo catedralicio eran clérigos acomodados, sobre todo comparados con los párrocos de las diferentes collaciones de la ciudad que tenían una renta bastante más reducida, que a pesar de todo les permitía tener a su cargo a diferentes coadjutores, tenientes, capellanes y beneficiados —muchos de ellos con unas costumbres y un estilo de vida bastante relajados para pertenecer al clero—. Y si metemos en la suma a la multitud de clérigos forasteros y extranjeros que llegaban a la ciudad constantemente, algunos incluso como mendigos, tendremos como resultado una Sevilla tan superpoblada de clérigos que hubo ocasiones incluso en que el arzobispo tuvo que pasar un día entero ordenando sacerdotes en la catedral.

¡Y cuidado! Que todavía no hemos mencionado al clero regular, a la innumerable cantidad de monasterios y conventos que pueblan la ciudad, con un poder similar o incluso superior al del clero secular. La riqueza que supuso durante el XVI el comercio con las Indias controlado por Sevilla, unido a la intensa fe religiosa, la competencia de las propias órdenes por aumentar su presencia en tan importante enclave e incluso la vanidad de grandes familias nobles por hacer ostentación pública de su riqueza y poder con la fundación de uno o varios monasterios, llenó cada uno de los rincones de la ciudad de edificios religiosos, tan extensos que han forzado a los habitantes recién llegados a establecerse fuera del recinto amurallado. Un buen ejemplo de todo ello lo encontramos en el espectacular crecimiento que sufrió la Compañía de Jesús sevillana durante todo el siglo XVII: la Casa Profesa, el colegio de San Hermenegildo, el noviciado de San Luis, el Colegio de las Purísimas —o de las Becas—, o los colegios de los Ingleses y los Irlandes —para jóvenes misioneros de esas nacionalidades—, llegando a ser una orden tan poderosa o más que los franciscanos y los dominicos, ya que en sus aulas se educaban y crecían lo más selecto de la aristocracia sevillana²².

Y junto al clero regular y al secular, también podemos encontrar en Sevilla la omnipresente presencia del brazo armado de la Iglesia, la Inquisición, cuya sede, el tétrico castillo de Triana, atemorizaba a todo el que lo veía y desesperaba a todo el que atravesaba sus puertas. En su interior trabajan alrededor de cuarenta personas, pero son más de cien los familiares que la Suprema tiene desplegados por toda la ciudad.

Pero dejemos ya de lado a la Iglesia y a sus secuaces y hablemos de la religiosidad del pueblo, mucho más espontánea y libre que los rígidos corsés que imponen los seguidores de Pedro. Quizás el mayor ejemplo de esa espiritualidad la podemos encontrar en las cofradías, sociedades religiosas

creadas por los diferentes gremios artesanales o sociedades laicas, unidos por la devoción que profesan sus miembros a una determinada imagen. Estas cofradías, al contrario de lo que podemos pensar, no limitan sus actos a los de la Semana Santa y el Corpus, cuando lucen sus mejores galas, si no que los compaginan con diversos actos de caridad, de hermanamiento o incluso de ayuda a las viudas de sus miembros. Por todo ello, raro es el sevillano que no pertenece a una o varias de estas cofradías²³.

LA SECTA DE LOS ALUMBRADOS

Por desgracia, otro de los aspectos que conforman la religiosidad de la ciudad tiene que ver con la propagación entre sus miembros de la denominada secta de los Alumbrados durante el primer cuarto del siglo, igual que ocurrió en Granada, Llerena o Baeza. Los alumbrados defienden la no existencia del infierno, la imposibilidad de que una persona fuera más perfecta o humilde de lo que ya es —o sea, que por narices y hagamos lo que hagamos, podemos salvar el alma, pues Dios nos hizo tal y como somos—, y que las tentaciones y los malos pensamientos no debían ser rehuidos, si no abrazados y poder así utilizarlos como carga impuesta en nuestra vida.

Como resultado de dicha doctrina, los alumbrados se convirtieron rápidamente en un grupo de libertinos dispuestos a solazarse con la primera mujer que se les pusiera por delante, y la secta, como no podía ser de otra forma, se extendió rápidamente por la ciudad —e incluso llegó a propagarse en la misma Villa y Corte—, especialmente en la segunda década del siglo, liderados por la beata Catalina de Jesús y el presbítero Juan de Villalpando.

Y claro, tanto va el cántaro a la fuente, que la cosa terminó como terminan estas cosas: oficio de la Santa Inquisición, tribunal formado, interrogatorios crueles, grandes autos de fe con lo más granado de la ciudad y quemaderos bien cebados de herejes en el campo de Tablada.

LA INMACULADA CONCEPCIÓN

Para terminar esta sección sobre religión sevillana creo que es necesario comentar, aunque sea de pasada, uno de esos dilemas que marcaron el siglo y que enfrentaron a diferentes facciones, provocando incluso verdaderos tumultos en todo el país, y especialmente en Sevilla. Se trata del dogma de la Inmaculada Concepción, o dicho de otro modo, si hay que considerar como dogma de fe —verdad irrefutable— que María nació libre del pecado original. Y es que el debate se convirtió en la década de 1620 en una verdadera conmoción pública, y no solo entre las diferentes órdenes religiosas —los jesuitas lo defendían y los dominicos la negaban—, pues se discutía y se teorizaba incluso entre la gente más humilde de Sevilla, ciudad que algunos llamaban “Tierra de María Santísima”.

Todo empezó cuando los dominicos hicieron pública su negativa a aceptar la Inmaculada Concepción, lo que provo-

22. De todas formas, las órdenes religiosas en Sevilla no eran solo los jesuitas, dominicos y franciscanos, pues fueron muchas, muchísimas, las que se asentaron en la ciudad: agustinos, franciscanos observantes —en el colegio de San Buenaventura—, terceros franciscanos, mercedarios descalzos —en el convento de San José—, mercedarios calzados —en el convento de San Laureano—, carmelitas calzados y descalzos, benedictinos, clérigos menores, carmelitas calzadas, religiosas dominicas —en el convento de Santa María de los Reyes—, agustinas de la Encarnación, mercedarias descalzas, etc, etc, etc... (N. de los AA.).

23. Tan importante es la cofradía en la vida del sevillano que hasta existen monipondios criminales que fundan cofradías, con sus propias prácticas religiosas privadas y la devoción a una imagen (N. de los AA.).

có una reacción muy desfavorable en toda la ciudad: todos los que trataban de ingresar en cualquiera de las corporaciones civiles debían jurar defender el dogma, se negaba la subida al púlpito a sus detractores, se improvisaban por toda Sevilla cortejos y coplas, se celebraban fiestas y funciones de desagravio, se multiplicaban las imágenes y las inscripciones —“María sin pecado original”—, y se llegó incluso a abuchear y hasta a agredir a los frailes dominicos. Para calmar la situación el papa tuvo que publicar en 1617 una bula que permite libertad plena en los fieles para defender el dogma en uno u otro sentido, una bula acogida en Sevilla con grandes fiestas y celebraciones, ya que marcaba el primer paso para la dogmatización de la Inmaculada Concepción. El segundo paso tuvo lugar en 1661 cuando el papa autoriza la celebración de una fiesta especial a la Inmaculada, aunque desde tiempo atrás ya eran comunes por toda Sevilla pinturas y representaciones de María Inmaculada, especialmente famosas las de Murillo²⁴.

Fiestas y Celebraciones

“Toda Sevilla se engalanaba para el acontecimiento, revivía el comercio, se limpiaban los almacenes de las torres del Oro y de la Plata, y bullía de actividad el Arenal, con carros, bastimentos, curiosos, y esclavos negros y moriscos preparando los muelles. Se barrián y regaban las puertas de las casas y los comercios, se adecentaban posadas, tabernas y mancebías, y desde el orgulloso noble hasta el humilde mendigo o la más ajada meretriz, a todos regocijaba la fortuna de la que cada uno confiaba en alcanzar su parte.”

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

Al igual que el resto de las ciudades españolas, Sevilla también disfruta de sus fiestas como la que más, que no todo va a ser rezos y oraciones, e incluso los días más señalados del calendario religioso también pueden ser motivo de celebración popular. Por eso, hablemos de los principales festejos sevillanos, ya sean laicos o civiles.

CORPUS CHRISTI

Esta fiesta, celebrada el jueves posterior al domingo de la Trinidad —en resumen, cincuenta días después de Pascua— es el principal festejo del Siglo de Oro, y no solo de Sevilla, pues es celebración que exalta y defiende el dogma de la presencia de Cristo en la Eucaristía, verdad irrefutable que niegan los herejes luteranos.

El día anterior se limpian todas las calles por donde pasará la procesión, retirando el estiercol, allanando el firme y esparciendo hierbas olorosas —principalmente juncia y alcacer—, al tiempo que la catedral se rodea de toldos para proteger a los asistentes del sol y se engalanan sus gradas con tapices de diferentes colores. Todo para que el día del Cor-

24. A pesar de todo, los fieles tendrían que esperar casi dos siglos, hasta 1854 para que la Inmaculada Concepción fuera considerada dogma de fe (N. de los AA.).

Comida y bebida en Sevilla

En Sevilla se come y se bebe bien, pero si deseas probar lo mejor de la tierra pide gazpacho, ajo-blanco, ollas o cocidos, adobos de carne, cazuelas de palominos y conejos, salpicón, queso y morcilla. Si se prefiere el pescado, el mismo Guadalquivir ofrece sábalos, albures, anguilas, esturiones, sabogas, lampreas y barbos, y desde Sanlúcar llegan a diarios barcos cargados de acedías, sardinas, sargos, corvinatas, lenguados, marisco —gambas, camarones, ostiones, bogavantes, cangrejos moros o cajetas— o incluso del atún de las almadrabas del duque de Medina Sidonia. Y para terminar, unos buenos dulces sevillano: alfajores, tortas de alajú, amarguillos, yemas, almojábanas o bizcotelas.

Claro que además de llenar la panza hay que remarcar el *gaznate*, a ser posible con buenos vinos de los que Sevilla tiene en cantidad. Muy apreciados son los de Cazalla, Alanís y Guadalcanal, que podrán estar más o menos aguados según el establecimiento —pues hay bodegoneros que gustan de bautizar a sus caldos con profusión—. Si somos más exquisitos quizás queramos probar los vinos llegados desde Jerez, la Palma del Condado o del Aljarafe, aunque se suelen reservar para el comercio americano. 

pus procesione un enorme desfile, en el que participan todas las parroquias y cofradías de la ciudad, que saca a la calle la sagrada forma, guardada en una impresionante custodia de metales preciosos, y así pueda ser adorada debidamente por todos los fieles.

Si asistimos a una procesión del Corpus veremos como, en primer lugar, llegan cuatro grupo de danzas²⁵, preludio de la verdadera procesión, que va justo detrás, que la inician doce mozos del coro portando hachas de cera con ángeles pintados y pértigas de plata e incensarios. A los mozos le siguen treinta cantores acompañados de órganos portátiles, además de muchachos vestidos como profetas y ángeles. Tras ellos, canónigos que portan reliquias y un grupo de fieles que empujan la Roca, un paso sobre el que un grupo de comediantes representa escenas del Nuevo Testamento. Por fin, aparece la custodia de la ostia sagrada, acompañada del arzobispo, junto a las dignidades y la nobleza con título, a cuyo

25. Es una danza de espadas, otra de gitanos y dos serias (o danzas de sarao), cuyos componentes van adornados con penachos de pluma y guirnalda. También hay que tener en cuenta las danzas de seises, niños que bailan, cantan y repican sus castañuelas ante la Custodia al salir de la catedral y que vuelven a repetirlo al pasar por la plaza de San Francisco (N. de los AA.).

paso se arrodillan todos los fieles. Detrás les siguen los caballeros de la ciudad, representantes de los gremios —que además son los encargados de costear algunas de las imágenes y estandartes que embellecen la procesión—, y finaliza con figuras grotescas como la tarasca, los gigantes o las mojarrillas.

SEMANA SANTA

Junto con el Corpus Christi, la Semana Santa es la segunda gran fiesta de la Sevilla del XVII. Comienza el Domingo de Ramos con una procesión que sale de la catedral y en la que participa todo el clero de la parroquias y conventos de la ciudad. El Miercoles Santo las diferentes cofradías inician sus recorridos de penitencia por las calles de Sevilla representando la pasión y muerte de Cristo: estos recorridos fueron muy anárquicos en un principio pero desde finales del XVI han quedado confirmadas oficialmente las calles por la que debe procesionar cada una de las cofradías, debiendo pasar todas ellas por la catedral —excepto las de Triana, que pasan por la iglesia de Santa Ana—.

Como dijimos anteriormente, fueron incontables las cofradías que existieron en la Sevilla de la época y las había de todo tipo: cofradías de luz, penitenciales de sangre, penitenciales de disciplina, de grupos étnicos —como la de los Negritos o mulatos—, gremiales —la de los curtidores, de los plateros...—, o incluso una de estudiantes, la famosa cofradía de las Negaciones de San Pedro, que solía ser bastante desenfadada y bullanguera.

EL TEATRO

Sevilla es, como el resto de las ciudades españolas del Siglo de Oro, una gran aficionada al teatro, como demuestra la cantidad de corrales que podemos encontrar dentro de la ciudad, pero hablaremos de los tres que fueron más importantes²⁶.

El corral principal fue el Coliseo (61), un teatro suntuoso, costado y mantenido por el Cabildo de la ciudad —que se llevaba también los beneficios, pues descubrió pronto que era una riquísima fuente de ingresos—. Diseñado por Juan de Oviedo, el Coliseo tiene planta circular, puerta de mármol, columnas labradas, barandillas de hierro labrado al fuego, pinturas en techo y paredes, y es capaz de albergar a cinco mil personas en sus tres pisos: no por nada es el teatro más lujoso y bello de toda Europa. Inaugurado en 1611 tuvo la desgracia de sufrir un grave incendio nueve años después, que lo destruyó completamente. Aunque sería reconstruido en 1631 nunca llegó a ser tan vistoso como en sus primeros tiempos. Fue cerrado defini-



tivamente en 1679, cuando se prohibió en toda Sevilla la representación de comedias.

Otro de los corrales importantes es el del patio de la Montería, situado dentro de los Reales Alcázares (57). Fue construido en 1626 para que el rey, en sus visitas a la ciudad, pudiera asistir a la comedia sin abandonar el palacio —un balcón de las habitaciones reales permitía ver la escena—, pero pronto se permitió la entrada previo pago y sus ingresos engrosaban directamente las arcas del Alcázar. Era un corral de tres cuerpos, con forma ovalada, aposentos, plazuela y patio.

Por ultimo hablaremos del corral de San Pedro (62), construido por los arquitectos Juan Bautista de Aguilar y Diego de Rivera con un presupuesto de 6.000 reales. Era el preferido del pueblo, pues en él se solían representar comedias de capa y espada, más atractivas que las aburridas comedias religiosas, que en ciertas ocasiones y coincidiendo con fiestas religiosas también podían representarse. Su propietario, Salcedo, muere en 1608 y pocos años después, debido a las disputas familiares y a la cercana construcción del lujoso Coliseo, tiene que ser cerrado —el solar se convertiría en la primera fábrica de tabacos de Sevilla—.

BARCAS "ENRAMADAS"

Es una festividad típicamente sevillana, que consistía en un paseo colectivo por el Guadalquivir a bordo de barcas adornadas con ramas y vegetación —de ahí lo de "enramadas"—, una excursión que acostumbraba a terminar en alguna playa o ribera cerca de Coria, Las Muelas o San Juan de Aznalfarache, donde se termina el día con bailes y meriendas campestres. 

26. Para que no se diga mencionamos aquí el resto de corrales: el de Doña Elvira, el de las Atarazanas —o del Arenal—, el de las Higueras, el de Don Juan —situado frente a la catedral—, el de la Huerta de la Alcoba, el de Triana —frecuentado por marineros— y el de la Vinatería (N. de los AA.).

La Cárcel Real de Sevilla

Por Ignatz

“...paradero de necios, escarmiento forzoso, arrepentimiento tardo, prueba de amigos, venganza de enemigos, república confusa, infierno breve, muerte larga, puerto de suspiros, valle de lágrimas, casa de locos donde cada uno grita y trata de sola su locura. Siendo todos reos, ninguno se confiesa por culpado ni su delito por grave.”

(Mateo Alemán, *Guzmán de Alfarache*)

“Donde toda incomodidad tiene su asiento y donde todo triste ruido hacía su habitación.”

(Miguel de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha*)

En un especial como este consagrado a Sevilla, teníamos, por fuerza, que dedicarle un artículo a la Cárcel Real. Lugar por el que pasaron personajes tan destacados como don Miguel de Cervantes, que lo hizo en dos ocasiones, una en 1597 y otra en 1602 —e incluso se dice que entre sus muros dio a luz a su *Don Quijote*—, Mateo Alemán, que la describe en su *Guzmán de Alfarache* con la cita con la que he comenzado este artículo, o los escultores Juan Bautista Vázquez el Viejo, Alonso Cano y Pedro Torrigiano². Pero no vayan a creer sus mercedes que por allí solo pasaban personas de calidad. Más bien háganse a la idea de que estos ilustres ocupantes eran la aguja en el pajar, y que era mucho más fácil encontrar a un Bartolo Cagafuego, o a un Nicasio Ganzúa.

Pero volvamos al edificio que nos ocupa, hoy desaparecido, y que se levantó desde el siglo XIII hasta 1837 en la confluencia de la calle Sierpes con la Plaza de San Francisco, junto a la Audiencia y el Ayuntamiento. Aunque mejor será dejar que sea el Padre León, personaje digno de capítulo aparte, quien como buen conocedor de la cárcel nos la describa junto con algunas de las costumbres de sus habitantes:

“Tiene esta cárcel tres puertas. A la primera llaman de oro, porque lo ha de tener, y no poco, el que ha de quedarse en la casa pública o aposentos del alcaide, que están antes de la primera reja de arriba a mano derecha como subimos por la escalera; porque para contentar al alcaide y porteros de la puerta de la calle es menester todo eso, y más

A la segunda puerta, que es la primera reja de hierro al cabo de la escalera, llaman de Hierro, o de cobre, porque basta a los que entran por allí que tengan dineros de cobre y vellón. A la tercera reja también de hierro, que es la tercera puerta que sale a los corredores, llaman de plata porque ha menester tener plata el que ha de quedar allí sin grillos, o mucho favor que no le cueste menos, sino mucho más, como a los que el otro fingido inquisidor favorecía para que no le echasen grillos, que todo lo allana, y hace fácil la plata y el favor.

Los aposentos de más consideración en esta cárcel son la Sala Vieja y los aposentos medianos adonde están los Guzmanes y gente de mala estofa.

Luego está la Galera Vieja, en la cual está el rancho que llaman Traidor, porque está oculto y escondido a la entrada a mano derecha, y desde allí hacen sus traiciones. Más adentro en la misma galera hay otros tres ranchos divididos con mantas viejas. El primero es de los Bravos; el segundo la Tragedia, adonde está la crujía; el tercero llaman Venta adonde pagan el escote todos los presos nuevos.

A la mano izquierda de la reja que dijimos arriba, que sale a los corredores, están los entresuelos adonde hay cuatro ranchos. Al primero llaman Pestilencia, y al que está a su lado Miserable, y al tercero llaman Ginebra, y al cuarto llaman Lima Sorda o Chupadera, y antes de entrar a estos ranchos hay un aposentillo pequeño que llaman Casa de Meca.

Debajo de estos entresuelos está la gran Cámara de Hierro, tan nombrada e insigne así por los moradores, como por el sitio y disposición de ella. En esta cámara están los bravos y tres ranchos³. El primero es de Matantes, adonde echan mil por vidas, y todo su trato es de cuestiones y no de metafísica, ni de moral, sino contra todas buenas costumbres, de heridas y resistencias, del otro que huyó con estoque y rodela, del que hizo mil buenas suertes, alabándose cada uno de lo que no ha hecho. El segundo rancho es de Delitos; el tercero de Malas Lenguas adonde no hay honra inhiesta.

A la descendida de la escalera que va al patio a mano izquierda, la Galera Nueva, adonde está la gente de grandes delitos, y los galeotes rematados para el Rey. En esta galera se encierran siete ranchos. El primero es de Blasfemos y jugadores de ventaja, que les sirven mil por vidas de tantos. El segundo es de la Compañía, adonde refieren sus tretas, los que arañan y hurtan,... El tercero llaman Goz, adonde los rufianes cuentan a lo grosero, sus hazañas y desvergüenzas. El cuarto rancho llaman Crujía adonde están los galeotes. El quinto llaman Feria adonde se vende lo mal ganado, por barañas y pependencias, habido en mala guerra. Al sexto llaman Gula, y sirve para las meriendas, adonde echan y terruecan y anda el trago cruel. El séptimo, y último, se llama Laberinto, de toda gente revuelta, como cochinos de diezmos de todos delitos.

En el patio hay una fuente de mucha agua de pie, adonde juegan y hacen sus suertes, mofándose unos a otros y entreteniéndose para pasar el tiempo y desechar melancolías.

En rededor del patio hay catorce calabozos que son aposentos, y hay otros entresuelos adonde se guardan los presos, a quienes quieren dar tormento para que no se les hable, ni les den remedios para no sentir el tormento.

Debajo de las dos rejas y de la Sala del Juzgado, que está arriba entre rejas, hay otro tanto como lo de arriba con dos aposentos. Dentro de esta sala, adonde está la gente que pita, como ella dice.

Hay cuatro tabernas y bodegones arrendados a catorce y quince reales de alquiler cada día. Y suele ser, el vino del alcaide, y el agua del tabernero; porque nunca faltan bautismos prohibidos en toda ley. Y aunque el Asistente la visita cada martes y mira el vino que tienen para ver si está aguado y el precio a como se vende, hay cuidado de poner cuatro jarros de vino riquísimo, uno en cada bodegón y de aquél hacen muestra, dando a entender que aquél es el que venden a los pobres, siendo el que les dan, la pura hiel y vinagre.

Hay tiendas de fruta y aceite, las cuales arrienda el sotoalcaide a tres reales cada día. Y sustentan algunos presos pobres de hacer en la cárcel oficios de pregoneros, vendiendo y rematando las prendas que allí se venden. Y otros que no son presos sirven de llevar a vender a Gradadas, a la ropería vieja, y al baratillo, las muchas que cada día se hurtan en la misma cárcel; y nunca se descubre quién las haya tomado, porque hay grande fidelidad en guardar secreto, pena de que no lo irán a penar al otro mundo.

Y para que se vea los aprovechamientos que la cárcel tiene y su grandeza diré uno, que aunque es menudencia es notable; y es, que se sustentan en cada Reja Alta y Baja siete u ocho presos pobres de que las personas que vienen a buscar presos y no saben dónde están, preguntan a quién buscan, y si quieren que los llamen y a voces por su nombre. Lo llaman y acaece así avisar todos dando voces a diferentes hombres diciendo: ¡a fulano! ¡ola! Y todos a una, que es la mayor confusión del mundo, y no hay quien se entienda, ni nos dejan algunas veces oír las confesiones. Tanta es la gritería que tienen, y pareciendo que le dan dos o cuatro maravedises; y hay pícaro de éstos que ganan tres o cuatro reales cada día.

Tiene esta cárcel una servidumbre tan grande como un grande estanque grandísimo y de la forma de él, con escalones de piedra con sus arcos y mármoles por delante. Es muy hondo, y con toda la grandeza y hondura que tiene, se saca cada cuatro meses, y no la pueden agotar cien bestias. A la entrada de esta poza hay unos ladrillos para entrar a ella que ponen los muy pícaros que no tienen entrada ni jurisdicción en los aposentos, y cualquiera que quiera entrar a sus necesidades les ha de dar cuatro maravedises, o por lo menos dos."

También nos describe el Padre León las dependencias destinadas a las mujeres:

"A la entrada de la cárcel a mano izquierda está la cárcel de las mujeres, con tres puertas de madera. Las dos son Rejas. Dentro hay su patio y agua de pie, capilla y enfermería, y aposento donde está la beata que las rige (si puede)..."

Tienen sus muy reñidas pendencias entre sí, y andan luego a la greña, que hay mujeres valentonas y jayanas de popa que estafan a las presas nuevas. Y sobre esto y otras cosas, arman cuestiones y araños, mesándose, y por esto y por quitame allá esa paja, se desentierran los huesos, faltas y delitos, y en un punto se están ardiendo, y en otro punto se están riendo y cantando y bailando, con adufes y sonajas. Ya lloran sus fortunas y mala suerte, ya desechan cuidados armando juegos y echando suertes para saber sus acontecimientos. Y sería nunca acabar querer decir la milésima parte de lo que hay en esta cárcel de las mujeres, porque como todas ellas están por delitos, y todos los más feos, pues por otras cosas civiles de deudas o fianzas nunca prenden a las mujeres, ni por esas cosas las pueden prender, claro está que han de ser las que allí están la hez del mundo, por hechiceras, amancebadas, ladronas, adúlteras, y aun exoricidas, porque tienen rufianes las de la casa pública, y cantoneras y por otros innumerables vicios y maldades."

Y en cuanto al régimen penitenciario nos cuenta:

"Las puertas nunca en todo el día se cierran, ni de noche, hasta que han dado las diez que se recogen los presos y el alcaide toma las llaves. Y todo el día hasta estas horas están como hormigueros o procesión entrando y saliendo hombres y mujeres con comidas y camas, y a hablar a los presos, sin preguntarles a qué entran, ni qué quieren. Y el alcaide hace tras visitas cada noche con sus bastoneros, y en siendo las diez, que se han de cerrar las puertas (como queda dicho) andan cinco hombres que no sirven de más que de dar voces diciendo: ¡ah del patio, arriba, arriba! Los de la Galera Nueva y el otro dice: ¡acá los de la Galera Vieja! y el otro: ¡acá los de la Cámara del Hierro! otro: ¡acá los de los entresuelos! Y hasta que no queda ninguna por encerrar, siempre dan voces diciendo esto. Y desde que los presos están encerrados, dan otras voces diciendo: ¡ah de la calle, ah bao! ¿quién sale fuera? que se llevan las llaves, ¡a la una, a las dos, a la tercera; éste es el postrero! Y con éste cierran los golpes y cerrados, aunque importe la vida de mil hombres, no abren las puertas y se quedan dentro los que de fuera no han salido."

En siendo las diez de la noche, el Alcaide pone tres velas en lo alto y bajo de la cárcel, y como si fuese nao o fortaleza están todos tres remudándose por sus cuartos con otros toda la noche, hasta que amanece diciendo a voces: ¡vela, vela hao! y lo mismo responden los demás; y el que se duerme lleva culebra que es lo mismo que revenque o pretina.

Y después de encerrada toda esta canalla, con haber entre ellos tan mala gente, conocen a Dios de manera que uno que tiene cargo del altar, que cada aposento tiene, enciende dos velas de cera en dos candeleros de barro y sirve como de sacristán, al cual respetan todos mucho, pues con un revenque en la mano hace que se hinquen de rodillas y dejen los juegos y otras cosas, y a una voz dicen la Salve al tono que aquél les enseña; y su responso en forma, al fin; y otras oraciones y: Señor mío Jesucristo, pues derramásteis vuestra Sangre por mi, etc. Y al fin el acto de Contrición, con lo cual se hace un gran ruido, como todos los aposentos rezan a un tiempo.

Pero sin duda sus mercedes se preguntarán quien es este Padre León que tan amablemente nos ha conducido por los entresijos de la Cárcel Real y que tan bien conoce a sus habitantes. Bien, si desean conocerlo, vayan vuestras mercedes a la Galería de Gentes de Fama de estos Arbitrios y leerán sus obras y milagros.

PARA SABER MÁS

No se le ha de escapar a quien busque un poco de información adicional sobre el tema que nos ocupa, que este humilde “compilador”, pues no creo justo reclamar el título de autor de este artículo, se ha limitado a tomar cosas de unos y otros —en algunos casos párrafos enteros sin cambiar ni una coma— y ponerlas todas juntas sin apenas añadir nada de su cosecha.

Parece, pues, de rigor, citar las fuentes de las que ha bebido, para así cumplir una doble misión: por un lado darles el reconocimiento que merecen, y por otro, facilitar el trabajo de aquellos que interesados por el tema decidan investigar por su cuenta. Sin más, vayan aquí mi gratitud a sus autores, y las referencias para los interesados:

Libros:

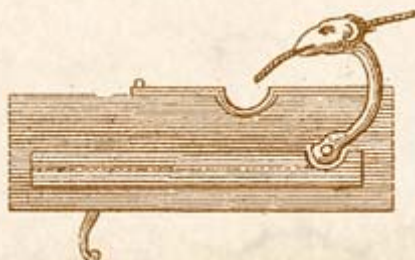
- ♦ **Pedro de León:** *Grandeza y miseria en Andalucía. Testimonio de una encrucijada histórica (1578-1761)*. 1616 / Edición, introducción y notas de Pedro Herrera Puga; prólogo de Antonio Dominguez Ortiz. Granada 1981 (Incluye el famoso *Compendio...*)
- ♦ **Cristobal de Chaves:** *Relación de la Cárcel de Sevilla*. Ed. José Esteban, colección “Clásicos el Árbol”. Madrid, 1983.

Webs:

- ♦ **La Cárcel Real de Sevilla:** <http://www.personal.us.es/alporu/histsevilla/audiencia.htm#carcel>
- ♦ **La Cárcel Real de Sevilla:** <http://usuarios.lycos.es/priones/CarcelRealDeSevilla.html>
- ♦ **Relaciones de las Cosas de la Carzel de Sevilla y su trato:** <http://usuarios.lycos.es/prisiones/Chaves.html>

Notas:

1. Y tengan por cierto que don Mateo debía conocerla bien, pues además de ilustre ocupante fue hijo del medico de la cárcel. No es de extrañar pues, que siendo hermano mayor de la “Hermandad del Silencio” al redactar las nuevas reglas de dicha hermandad ordenase entre otras obras de caridad “el rescate de los presos de la Cárcel Real” (Nota del Autor).
2. Quien murió en ella. Por increíble que nos pueda parecer hoy en día, ingresó por blasfemo, al destruir una imagen de la Virgen, ante el impago por parte de un noble que se la había encargado (N. del A.).
3. División. El Diccionario RAE Autoridades 1737 dice: “Vale asimismo lugar o sitio desembarazado, para pasar o transitar la gente, u hacer otra cosa: y así se dice hagan rancho, por hagan lugar”. También dice que “por translación se llama la unión familiar de algunas personas, separadas de otras, y que se juntan a hablar o tratar alguna materia o negocio particular”. (N. del A.).
4. Pozo negro.



Clases de Personaje

"Allí, en tabernas, mancebías y garitos, en el corral de los Naranjos de la Iglesia Mayor y en la misma cárcel real, que era con justo título capital del hampa de las Españas, abundaban los tratantes de pescuezos y mercaderes de estocadas; lo que resultaba cosa natural en una urbe poblada de gentilhombres de fortuna, hidalgos de rapiña y caballeros que vivían del milagro sin cuidado de abril ni recelo de mayo, profesos en la regla de Monipodio, donde jueces y alguaciles se acallaban con mordaza de plata. Un aula magna, en fin, de los mayores bellacos que Dios crió, llena de iglesias para acogerse a sagra-do, donde se mataba al fiado por un ochavo, por una mujer o por una palabra."

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

Es muy difícil que podamos definir clases de personaje "específicas" de una ciudad en concreto, por muy significativa que sea en la época dicha ciudad —y Sevilla lo era—, pero sí que podemos ofrecer, por un lado, algunas clases de personaje muy extendidas en Sevilla y, por otro, un muestrario de clases de personaje de la germanía que, por falta de espacio, no pudieron ser publicadas en *Las Aventuras del Capitán Alatríste*. Espero que las disfruteis.

Alguacil de la Santa Hermandad

"¡Favor a la Santa Hermandad! Y, para que se vea que lo pido de veras, léase este mandamiento, donde se contiene que se prenda a este salteador de caminos."

(Miguel de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha*)

Al contrario que los alguaciles y corchetes de las ciudad, que capturan a los delincuentes que se mueven dentro de sus recintos, o los de la Suprema, que limpian el alma de los reinos de España, los alguaciles de la Santa Hermandad se mueven por sus caminos y montes, por sus pueblos y bosques, por sus llanuras y despoblados, cazando bandidos, ayudando a extraviados y socorriendo a indefensos allí donde la justicia del Rey parece no llegar...

Habilidades: Armas de Fuego, Cabalgar, Esgrima, Intimidación, Orientación, Rastrear, Supervivencia, Táctica y dos Habilidades libres a elegir entre Comunes y de Villanía.

Ventajas Recomendadas: Agilidad, Espadachín, Resistencia al Dolor, Sentido de la Orientación, Sentidos Desarrollados.

Desventajas Recomendadas: Enemigos, Impulsivo, Intolerante, Lealtad, Pecadillos (Mal Genio), Sanguinario.

Artesano / Tendero

"...buena parte de los supuestos hidalgos que por allí discurrían, pese a la espada al cinto, la capa y los aires, venían directamente del zaguán de zapatero, la tienda o la sastrería donde se ganaban el pan con las manos: honrada actividad de la que, ya dije, renegó siempre todo español."

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

Aunque es cierto que los caballeros y los hidalgos —o los que se tienen como tales— huyen del trabajo como de la peste, igualmente cierto es que en las ciudades nunca faltan herreros, carpinteros, mesoneros, cocineros, tenderos o incluso bodegoneros de puntapié. Y Sevilla no es una excepción. Casi todos estos oficios poseen un gremio al que pueden adherirse, pero lo hagan o no, lo cierto que nunca podrán librarse de su influencia, pues no es extraño que estén controlados por mercaderes sin escrúpulos.

Habilidades: Artesanía, Charlatanería, Comerciar, Conducir Carro, Cultura Local, Maña, Recursos y tres Habilidades libres a elegir entre Comunes, de Villanía y Sociales.

Obligatorio: Desventaja de Villano.

Ventajas Recomendadas: Buena Reputación, Cargo¹, Carisma, Intuitivo, Riqueza, Sentido Común.

Desventajas Recomendadas: Avaricioso, Mala Reputación, Vulnerable al Dolor.

Banquero

"...don Gaspar de Guzmán, harto de que la monarquía fuese rehén en manos de banqueros genoveses, pretendía reemplazarlos por los de Portugal; cuya limpieza de sangre podía resultar dudosa, más su dinero era cristiano viejo, diáfano, contante y sonante."

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

En la España de los Austrias, el dinero lo puede todo: compra ejércitos, mujeres, naciones y hasta voluntades. Y el oro siempre estará, se diga lo que se diga, en las manos de los banqueros, ya sean genoveses, portugueses, flamencos o españoles, que saben cuando, donde y cómo utilizarlo para conseguir aún más...

Habilidades: Comerciar, Detectar Mentiras, Diplomacia, Etiqueta, Fingir, Latines, Leyes, Liderazgo y dos Habilidades Libres.

Obligatorio: Ventaja de Riqueza.

1. Para ver ocupaciones concretas de artesano consulta la pág. 72 de *Lo Papeles del Alférez Balboa*, nº 1 (N. de los AA.).



Ventajas Recomendadas: Aliados, Carisma, Favor, Intuitivo, Letrado, Nobleza.

Desventajas Recomendadas: Avaricioso, Deuda de Honor, Enemigos, Mala Reputación.

Birlador

"Sonó sincero. Sonó a mentira. Sonó a cualquier cosa probable o improbable, posible o imposible; y lo cierto es que me daba igual cómo sonara."

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

El estafador, el timador, el tramposo, el que, al contrario que las malas artes del ladrón, usa todo tipo de engaños para sacarle hasta el último real al prójimo o vivir a costa del incauto que se cruce en su camino: desde hacerse pasar por un pariente lejano, por un alto funcionario o con un posible enamorado, nada es imposible para un buen birlador que se abalance sobre una presa.

Habilidades: Callejeo, Charlatanería, Diplomacia, Etiqueta, Fingir, Habla de Germanía, Liderazgo, Seducción y dos Habilidades libres a elegir entre Comunes, de Villanía y Sociales.

Ventajas Recomendadas: Belleza, Buena Memoria, Carisma, Don de Lenguas, Intuitivo.

Desventajas Recomendadas: Cobardía, Inútil, Pobreza, Villano.

Bufón

Por Rafael Ortega

"Por cierto que el bufón medía una vara de alto, era feo como la madre que lo parió, y famoso en la Corte por tener maldita la gracia —imaginen vuestras mercedes el salero de un enano gabacho contando chistes—; pero a la reina le complacía y todo el mundo reía sus chacotas, aunque por compromiso y de mala gana."

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

El cargo de "gentilhombre de placer" no faltaba en corte alguna ni en los principales palacios aristócratas, pues servían con sus risas y chanzas de contraste con la cortedad y largueza del protocolo barroco. Bufones existieron muchos —Velázquez pintó a los más famosos: Maribárbola, Nicolasillo Pertusato, Sebastián de Morra, Diego de Acedo o Francisco Lezcano, "el Niño de Vallecas"—, todos ellos con su particular forma de trabajo: trajes y libreas de buen corte que resalta lo grotesco de su cuerpo, chanzas y posturas cómicas, parloteos incesantes y la dispensa de no callar nada, convirtiéndose en el eco de las murmuraciones de la plebe ante su amo.

Habilidades: Charlatanería, Detectar Mentiras, Diplomacia, Etiqueta, Fingir, Interpretación, Sigilo y tres Habilidades libres a elegir.

Obligatorio: Desventaja de Enanismo².

Ventajas Recomendadas: Agilidad, Aliados, Favor, Nobleza.

Desventajas Recomendadas: Defecto Físico, Lealtad, Secreto.

Burlador

Por Alberto Martínez

“Vuestro ilustre padre, de raptos sabe un rato... ¡Menudo fue siempre el Fénix en lances de faldas!”

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

El burlador es, más que un seductor, un especialista de la “burla”, habilidad esta que permite al burlador compartir cama con una mujer bajo diversas y muy vagas promesas, ya fueran de matrimonio, monetarias o incluso de amistad, promesas que olvidarán en el mismo momento en que abandonen el lecho mutuo. El honor de las damas se les da un ardite y solo buscan la diversión que les ofrece el amor fugaz, sin ataduras, sin preocuparse del peligro que dicha “burla” puede acarrearle en un futuro más o menos lejano.

Habilidades: Charlatanería, Diplomacia, Esgrima, Etiqueta, Fingir, Seducción, Sigilo y tres Habilidades libres a elegir entre Comunes, de Villanía y Sociales.

Obligatorio: Ventaja de Belleza.

Ventajas Recomendadas: Buena Reputación, Carisma, Nobleza.

Desventajas Recomendadas: Enemigos, Mala Reputación, Pecadillos (Lujuria).

Contrabandista

“...el sistema de flotas para traer el oro y la plata, el monopolio comercial de Sevilla y el control estricto de quienes viajaban a las Indias, tenían por objeto impedir la injerencia extranjera y el contrabando...”

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

Digan lo que digan, el oficio de contrabandista es similar al del comerciante: lleva los productos requeridos —sea oro, plata, ron, azúcar, tabaco, vino...— a los lugares donde más se necesitan. Y si en el camino, uno se salta todos los controles y tasas existentes, ¿qué problema puede haber?

Lo más conocidos y perseguidos eran los contrabandistas navarros que sacan del país por cañadas y caminos secretos la plata que necesita Francia, los que traspasan los metales preciosos de la flota de Indias a sus barcos antes de pasar el obligatorio registro aduanero en Sevilla, y los que vendían

2. A discreción del Narrador se puede cambiar la desventaja Enanismo por algún otro Defecto Físico (N. de los AA.).

los productos agrícolas dentro de las ciudades sin pagar tasas y sobornos a los alguaciles.

Habilidades: Cabalgar, Comerciar, Conducir Carro (o Navegación, a elegir), Charlatanería, Diplomacia, Etiqueta, Habilidad de Germanía, Recursos y dos Habilidades libres a elegir entre Comunes, de Villanía y Sociales.

Ventajas Recomendadas: Aliados, Don de Lenguas, Favor, Intuitivo, Riqueza.

Desventajas Recomendadas: Avaricioso, Deuda de Honor, Enemigos, Mala Reputación, Villano.

Corchete

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

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

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

Al igual que en botica, en la Ronda puede haber de todo: desde corchetes honrados y valerosos, dispuestos a dar has-



ta la última gota de su sangre en nombre de la justicia y de su rey, hasta los que son truhanes y oportunidades con solo un señor al que servir: Don Dinero. Pero todos ellos están acostumbrados a llevar una vida dura y arriesgada.

Habilidades: Armas de Fuego, Callejeo, Cultura Local, Esgrima, Habla de Germanía, Intimidación, Leyes, Liderazgo, Táctica y una Habilidad libre a elegir entre Comunes y de Villanía.

Ventajas Recomendadas: Aliados (Contactos), Cargo, Espadachín, Favor, Iniciativa.

Desventajas Recomendadas: Avaricioso, Enemigos, Honor, Intolerante, Lealtad, Pecadillos (Pereza o Mal Genio), Sanguinario.

Criado

“El gran portón estaba abierto, de modo que Diego Alatríste pasó al amplio zaguán, donde un portero de librea le salió al paso. Era un viejo criado a quien el capitán conocía de antiguo.”

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

La casa de cualquier noble es un hervidero de criados de toda índole —fregonas, ama de llaves, mayordomos, camareros, consejeros, lacayos, confidentes, correveidiles, pajes, escuderos, cocheros...—, gentes que no suelen recibir más sueldo que un techo donde dormir y sus tres comidas diarias. A cambio se convierten en sus servidores, sus defensores, sus guardaespaldas, sus manos para llegar donde no pueden —o no quieren— ir sus amos y en contadas ocasiones incluso en sus amigos y compañeros.

Habilidades: Conducir Carro, Diplomacia, Etiqueta, Liderazgo, Maña, Recursos, Sigilo y tres Habilidades libres a elegir entre Comunes, de Villanía y Sociales.

Obligatorio: Desventaja de Villano.

Ventajas Recomendadas: Aliados (Patrón), Buena Memoria, Cargo, Favor, Sentido Común.

Desventajas Recomendadas: Edad (Viejo), Honor, Lealtad, Sinceridad, Timidez.



Indiano

“...recibí carta de cierto mozo que tal vez recordéis, último de una infortunada familia. Por lo visto, tras aparejar a su modo negocios pendientes en Madrid, pudo pasar bajo otro nombre sin quebranto a las Indias.”

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

Se denomina indiano a todo aquel emigrante que, tras vivir una temporada en América, vuelve de nuevo a la Península, normalmente con una fortuna más o menos grande bajo el brazo. La figura del indiano es alabada en los textos de la época, pues ejemplifica los anhelos y deseos de buena parte de los habitantes de este lado del Atlántico: dejar atrás la miseria y el hambre de la tierra en la que han nacido para amasar su propia riqueza allende los mares, lejos de las restricciones impuestas por la sociedad en la que les ha tocado vivir.

Habilidades: Cabalgar, Comerciar, Idioma (a elegir), Liderazgo, Marinería, Recursos, Supervivencia y tres Habilidades a elegir.

Obligatorio: Ventaja de Riqueza.

Ventajas Recomendadas: Aliados, Buena Estrella, Fuerza de Voluntad, Letrado, Salud de Hierro.

Desventajas Recomendadas: Avaricioso, Edad (Viejo), Mala Reputación, Protegidos, Secreto, Villano.

Jornalero

“...una luz sucia, gris, entre la que se movían carretas de bueyes, campesinos con cestas de hortalizas, mujeres de tocas blancas con quesos y cántaros de leche.”

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

Trabajo de sol a sol, duro, terrible y mal pagado: esa es la vida que espera al campesino, al pastor, al agricultor, al bracero y al jornalero. En una España de hidalguías y blasonadas, al jornalero solo le aguardan largas horas de fatigas y esfuerzos para ganarse un sueldo escaso con el que poder alimentar a la familia o con el que intentar ganarse un futuro mejor³, sin ser consciente que, aun en pleno siglo XVII, sobre su esfuerzo se sustentan los reinos de España.

Habilidades: Artesanía, Comerciar, Conducir Carro, Cultura Local, Maña, Orientación, Supervivencia y tres Habilidades a elegir entre Comunes y de Villanía.

Obligatorio: Desventaja de Villano.

Ventajas Recomendadas: Aliados (Patrón), Empatía con los Animales, Fuerza de voluntad, Salud de Hierro, Sentido Común.

Desventajas Recomendadas: Borracho, Defecto Físico, Intolerante, Pobreza, Protegidos, Sinceridad.

3. En su mayor parte aspiran a cosecheros, grandes propietarios de tierra que tienen a otros jornaleros a su servicio, como el personaje de Camacho el Rico que aparece en *El Quijote* (N. de los AA.).

Mendigo

"Nos llegamos (...) a la puerta del corral, sorteando los grupos de gente y los mendigos que acosaban a todos pidiendo limosna. Por supuesto que la mitad eran ciegos, mancos y tullidos fingidos, autoproclamados hidalgos con mala fortuna que no pedían por necesidad, sino por un accidente; y hasta debías excusarte con un cortés dispense vuestra merced, que no llevo dineros si no querías verte increpado con malos modos."

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

Confundido en ocasiones con el pícaro, el "oficio" de mendigo se encuentra institucionalizado en el Siglo de Oro, ya que se prohíbe la mendicidad a todos los que no hubieran sido examinados de pobres por el médico de la cárcel, a los que fueran de otras ciudades o pueblos y a los que no tuvieran en su poder la cédula de pobreza que ha de conceder el cura de su parroquia previa confesión general. No por ello, sin embargo, deja de haber en las calles de toda ciudad mendigos dudosos y fingidos, con cegueras, enfermedades o llagas simuladas, o incluso pidiendo a la *cordobana* (o sea, en cueros puros...).

Habilidades: Callejeo, Charlatanería, Cultura Local, Fingir, Habla de Germanía, Recursos, Supervivencia y tres Habilidades libres a elegir entre Comunes y de Villanía.

Obligatorio: Desventaja de Pobreza.

Ventajas Recomendadas: Intuitivo, Salud de Hierro, Sentido Común, Sentidos Desarrollados.

Desventajas Recomendadas: Borracho, Defecto Físico, Fealdad, Pecadillos (Pereza), Villano.

Mercader

"Los armadores y cargadores hacían cuentas del beneficio, los comerciantes disponían sus tiendas para instalar las nuevas mercancías y organizaban su traslado a otros lugares..."

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

En el territorio de las Españas se mueven mercadores de toda índole y condición: desde el humilde buhonero que viaja de pueblo en pueblo con un carro cargado de los objetos más variopintos —y, de paso, extendiendo por aldeas y villorrios las noticias del reino— hasta el ambicioso comerciante dispuesto a ganar dinero de la forma que sea, ávido siempre de conseguir una *ejecutoria* o *juro*, que le permita ascender al estamento nobiliario. Y entre medias, tenderos pícaros, mercaderes de poca monta e incluso gitanos tratantes de ganado.

Habilidades: Comerciar, Conducir Carro, Charlatanería, Diplomacia, Etiqueta, Fingir, Recursos, un Idioma adicional y dos Habilidades libres a elegir entre Comunes, de Villanía y Sociales.

Ventajas Recomendadas: Aliados (Contactos), Buena Memoria, Carisma, Don de Lenguas, Favor, Riqueza.

Desventajas Recomendadas: Avaricioso, Cobardía, Mala Reputación, Problemas de Peso (Gordo), Villano (Extranjero).

Ramera

"Nadie entre los escasos transeúntes se fijó en él, salvo una dai-fa de medio manto que, al cruzárzelo entre dos arcos, propuso sin mucho entusiasmo aliviarlo de peso por doce cuartos."

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

Como no podía ser menos, el oficio más viejo del mundo es también uno de los más solicitados en la España de Felipe IV, especialmente en una ciudad como Sevilla. Las prostitutas trabajan en mancebías, hacen la calle o incluso visitan a domicilio, siempre a cambio de un precio, que no suele ser tampoco extraordinario, pues hablamos de ramera, y no de las caras y arregladas tusionas. A la prostituta se le reconoce a simple vista, pues existen multitud de pragmáticas que incuben a su oficio: no pueden acompañarse de pajes, ni arrodillarse en las iglesias sobre un cojín, ni llevar sedas, oros, perlas, vestidos que arrastren, ni zapatos de tacones altos, tan solo una capa corta, de color rojo, sobre los hombros (el famoso medio manto).

Habilidades: Callejeo, Comerciar, Charlatanería, Etiqueta, Fingir, Habla de Germanía, Ratear, Seducción y dos Habilidades libres a elegir entre Comunes, de Villanía y Sociales.

Ventajas Recomendadas: Aliados, Belleza, Cargo, Carisma, Intuitivo, Sentido Común.

Desventajas Recomendadas: Borracho, Defecto Físico, Fealdad, Pobreza, Secreto, Villano.

Rufián

"...Cagafuego se había embolsado una linda suma que le permitió volver a Madrid para seguir desempeñando el oficio de jaque en su variedad de rufo, o rufián, por otro nombre abrigo de putas."

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

Es el rufián variante del valentón, pues se designa con este nombre al que trafica y vive de una o varias daifas a las que protege a cambio de quedarse con buena parte de lo que ellas "hilan" con sus artificios. A pesar de todo, pocas de las ramera de un rufián viven con él de forma obligatoria, pues la mayoría conceden a su hombre una especie de amor sumiso que rara veces es correspondido.

Habilidades: Callejeo, Comerciar, Detectar Mentiras, Esgri-ma, Habla de Germanía, Intimidación, Seducción y tres Habilidades libres a elegir entre Comunes y de Villanía.



Obligatorio: Desventaja de Villano.

Ventajas Recomendadas: Belleza, Carisma, Espadachín, Favor.

Desventajas Recomendadas: Avaricioso, Borracho, Pecadillos (Mal Genio), Pobreza, Protegidos.

Obligatorio: Desventaja de Secreto (Rechazo).

Ventajas Recomendadas: Aliados (Patrón), Favor, Sentido Común.

Desventajas Recomendadas: Cobardía, Defecto Físico, Enemigos, Lealtad, Sanguinario.

Verdugo

"Pero vuacé y yo conocemos a bederres capaces de hacerle cantar jácara a una piedra."

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

El oficio de boche, de bederre, de jinete de gatzates, es igual de desagradecido que necesario, pues son las manos del verdugo las encargadas de torturar, ahorcar, dar garrote, descabezar o prender fuego a la hoguera, así que no es raro que todos ellos enmascaren sus rostros para no proclamar a los cuatro vientos su oficio y condición, que muchos hay en el mundo que no saben distinguir obligación y regocijo.

Habilidades: Artesanía (Carpintería), Conducir Carro, Curar, Diagnosticar, Fingir, Habla de Alemania, Maña, Trepar y dos Habilidades libres entre Comunes, de Villanía, Militares y Sociales.

Nuevas Ventajas y Desventajas

"Sevilla era bien acomodada para cualquier granjería y tanto se lleva a vender como se compra, porque hay mercantes para todo. Es patria común, dehesa franca, nudo ciego, campo abierto, globo sin fin, madre de huérfanos y capa de pecado-res, donde todo es necesidad y ninguno la tiene."

(Mateo Alemán, Guzmán de Alfarache)

ELEGANTE (VENTAJA DE 1 PUNTO)

"Aquel joven rubio de cuidado bigote, largos cabellos en desorden por el viaje y elegante traje gris cubierto de polvo... Todo olía a gente de calidad."

(Arturo Pérez-Reverte, El Capitán Alatriste)

El personaje siempre va hecho un figurín, lleve la ropa que lleve. Todo parece favorecerle y además sabe combinar como na-

die la ropa con la que cuenta, ya sea de buena calidad o puros harapos. El personaje añade siempre un +1 a su Apariencia por la ropa, así con Ropa Normal tendrá +1 a la Apariencia, con Ropa Elegante un +2, con un Traje de Lujo un +3 y en caso de vestir con Harapos solo restará -2 a su Apariencia.

Esta Ventaja no se puede adquirir con Puntos de Experiencia.

PATRIMONIO (VENTAJA DE 2 PUNTOS)

*"Hijo del viejo conde de Guadalmedina..., Álvaro de la Mar-
ca había heredado de su progenitor una grandeza de España,
y podía estar cubierto en presencia del joven monarca..."*

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

El personaje ha heredado de algún familiar un patrimonio algo mayor de lo que puede permitirse. Por eso, a la hora de averiguar cuales son las posesiones iniciales con las que comienza el juego (pág. 227 del manual de juego), lo hará como si su nivel de riqueza fuera un grado mayor, incluyendo el capital inicial. Por ejemplo, si el personaje tiene un nivel de riqueza 4 (Medio), sus posesiones iniciales serán las del nivel 5 (Acomodado).

Esta ventaja no puede adquirirse con Puntos de Experiencia.

DESPOSEIDO (DESVENTAJA DE 2 PUNTOS)

*"Luego metió la mano en la faltriquera, en busca de un trozo
de pan de munición negro y duro que allí guardaba desde el
día anterior."*

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

Esta desventaja es la opuesta a la ventaja *Patrimonio*, así que es imposible que un mismo personaje elija las dos al mismo tiempo.

Por alguna circunstancia de la vida (deudas, robos, guerra...), el personaje ha perdido algunos de sus bienes y por tanto comienza el juego con unas posesiones iniciales un grado menor a las que le corresponden por su nivel de riqueza (como aparece en la pág. 227 del manual de juego), incluyendo el capital inicial. Por ejemplo, si el personaje tiene un nivel de riqueza 4 (Medio), sus posesiones iniciales serán las del nivel 3 (Modesto).

Esta desventaja no puede ser eliminada con Puntos de Experiencia.

DEUDAS (DESVENTAJA DE 2 PUNTOS)

"El hombre es libre cuanto menos debe..."

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

El personaje le debe dinero a cierta persona que tiene la capacidad de requerírselo por las buenas o por las malas...

Si paga religiosamente esas deudas el personaje aumentará su gasto semanal en un 50% (si su gasto era de 12 reales, ahora será de 18) hasta que termine de pagarlas, lo que sucederá cuando el jugador gaste PX en eliminar la desventaja. Si algún momento el personaje deja de pagar (porque no puede o no quiere), el que le prestó los reales hará todo lo posible por "advertirle" de que no es buena idea dejar de pagarle...

ESCLAVO (DESVENTAJA DE 5 PUNTOS)

*"El mensajero, un negro liberto enviado por don Francisco de
Quevedo, nos aguardaba allí según lo convenido..."*

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

El personaje es un esclavo, ya sea por ser de raza negra llevado a España desde África o por ser un prisionero de guerra moro vendido como tal tras ser capturado. Sea como sea, ha sido vendido a un señor que lo trata de mejor o peor manera y al que sirva en todo lo que éste le pueda mandar. A nivel de juego, se considera que el PJ no tiene posesiones propias y nunca las podrá tener —solo tendrá lo que le otorgue su amo—, tiene una Posición Social de 0 y un modificador a la Apariencia de -2 (que se suma al -1 por la Posición Social tan baja).

Recordamos que las leyes prohíben a un esclavo reunirse en lugares públicos, como tabernas o posadas —pues la bebida solo les llevarían a cometer crímenes—, y portar armas, excepto cuando acompañan a su amo. Por eso, recomendamos que dentro del grupo donde esté un personaje esclavo se encuentre también su amo —ya sea como personaje jugador o como PNJ controlado por el Narrador—.

Esta Desventaja se puede eliminar con Puntos de Experiencia: se considera que el personaje se ha convertido en liberto (puede aumentar su Posición Social y puede disponer de bienes propios, aunque nunca perderá el modificador de -2 a la Apariencia).

FISGÓN (DESVENTAJA DE 1 PUNTO)

"Juro a vuestras mercedes que siempre fue bien nacido y discreto. Ni soy fisgón, ni lo era entonces."

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

El personaje es un curioso redomado, un entrometido, un cotilla y un preguntón, y cada vez que se le presente la oportunidad de averiguar algo que no sabe ("¿Qué hay detrás de esa puerta?", "¿Qué dirá este billete?", "¿A dónde irá ese tipo?"...), el personaje deberá hacer una tirada de *Voluntad* si desea evitar el impulso de averiguarlo. Si falla, hará todo lo necesario para saciar su curiosidad, aunque le signifique un gran quebradero de cabeza. Es una desventaja ideal para eruditos, estudiantes y criados.

Esta desventaja puede ser eliminada con Puntos de Experiencia.

Ocupaciones de Villano

"Quien no ha visto Sevilla, no ha visto maravilla."

(Proverbio popular)

A continuación te ofrecemos una tabla extendida de ocupaciones de villano, que amplía la que aparece en la pág.

89 del manual de juego, añadiendo también, por facilitar su consulta, la de artesanos que se publicó en la pág. 72 de *Los Papeles del Alferez Balboa*. Recordamos que todos ellos son trabajos honrados, pero pocos hidalgos los tienen o ni tan siquiera afirman vivir de ellos, pues son trabajos manuales y por tanto, con menoscabo de la honra...

Ocupaciones de Artesano				
Empleo	Puntos	Requisitos	Comentario	Ingresos
Aprendiz	1	PS 3 o menos, Desventaja <i>Edad (Joven)</i> .	El que aprende el oficio y hace de todo, menos su oficio.	5
Artesano	2	PS 3, <i>Artesanía</i> 12.	El que posee la capacidad y el permiso para ejercer el oficio.	10
Oficial	3	PS 3, <i>Artesanía</i> 15 y otra habilidad de <i>Artesanía</i> .	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, <i>Artesanía</i> 17, otras dos habilidades de <i>Artesanía</i> , Desventaja <i>Edad (Viejo)</i> .	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
Ocupaciones Rurales				
Empleo	Puntos	Requisitos	Comentario	Ingresos
Jornalero	1	PS 3 o menos, Fortaleza 12 o más	El que trabaja en el campo y alquila sus brazos cada día a cambio de la comida o algo de dinero.	5
Campesino	2	PS 3 o menos, Fortaleza 12 o más, <i>Favor</i> (1 punto).	Jornalero que dispone de su propia tierra para trabajarla.	10
Ocupaciones Serviles				
Empleo	Puntos	Requisitos	Comentario	Ingresos
Pinche	1	PS 3 o menos, <i>Edad (Juventud)</i> .	Ayudante de cocina.	1/2 PS del amo
Camarero	2	PS 3, <i>Diplomacia</i> 12	Criado que acompaña al amo a todas partes.	PS del amo
Dueña	2	PS 3, <i>Diplomacia</i> 12	Acompañante de una señora. Pueden ser criadas o incluso familiares pobres.	PS del amo
Escudero	2	PS 3 o menos, <i>Etiqueta</i> 10	Criado encargado de acompañar a la señora de la casa en sus salidas.	PS del amo
Fregona	2	PS 3 o menos, <i>Maña</i> 12	Criado o criada que cocina y limpia la casa.	PS del amo
Criado	3	PS 3, <i>Etiqueta</i> 12	Criado dedicado al servicio de un noble o de un villano enriquecido (mozo de cámara, maestresala...)	PS del amo x2
Mayordomo	3	PS 3, <i>Etiqueta</i> 14, <i>Latines</i> 12	Criado a la cabeza del personal de la casa y de su administración.	PS del amo x3
Ocupaciones de Villano				
Empleo	Puntos	Requisitos	Comentario	Ingresos
Esportillero	1	PS 3 o menos, Fortaleza 12 o más	El que se asienta en una plaza con su espuerta y trabaja llevando mercancías de un punto a otro de la ciudad.	5
Regatón	1	PS 3 o menos, <i>Comerciar</i> 10.	Vendedor ambulante de objetos no siempre completamente legales.	6
Buhonero	2	PS 3 o menos, <i>Comerciar</i> 11.	Vendedor ambulante.	10
Cochero	2	PS 3 o menos, <i>Conducir Carro</i> 12.	El que gobierna carruajes, ya sea por su cuenta o al servicio de un único amo.	12
Ganapán	2	PS 3 o menos, Fortaleza 13 o más	Esportillero recio que también trabaja como mensajero.	10
Tabernero	2	PS 3 o menos, <i>Artesanía (Taberna)</i> 12	Empleado de taberna, mesón, venta o posada.	12
Tendero	2	PS 3 o menos, <i>Comerciar</i> 12.	Empleado de tienda o comercio.	12
Mercader	4	PS 3-5, <i>Comerciar</i> 14, <i>Letrado</i> .	Comerciante conocedor de su oficio.	20

❧ Breve Glosario ❧

Adarve: Calleja sin salida.

Aljamel: Porteador, esportillero, ganapán.

Almotacén: Vigilante encargado de velar por el cumplimiento de las ordenanzas sobre limpieza en la ciudad.

Alumbrado: Adepto a la doctrina que permite la entrega a Dios sin la práctica de los sacramentos ni de buenas obras, lo que les permite sentirse libres de pecado cualesquiera que fueran sus actos.

Asistente: Representante del poder real en la ciudad.

Carnero: Zanja para realizar fosas comunes.

Casa de la Gula: Bodegón, local donde se sirven comidas y bebidas.

Casa Poblada: Palacio o casa solariega.

Collación: Barrio que se forma alrededor de una parroquia.

Despensa: Despacho o tienda ilegal de carne, vino u otros generos que no paga determinados derechos o impuestos.

Gente de San Marcos: Cuadrillas especializadas en introducir géneros de contrabando en Sevilla.

Moreno: Negro o mestizo.

Par de casas: Casa individual, normalmente de dos plantas y patio interior.

Patinico: Patio privado de una casa señorial, más pequeño y recogido que el patio principal.

Pieza Doblada: Planta superior de una casa.

Veinticuatro: Regidor del cabildo sevillano.

Semillas de Aventuras

“Don Quijote se despidió de sus huéspedes y de los caminantes, los cuales le rogaron se viniese con ellos a Sevilla, por ser lugar tan acomodado a hallar aventuras, que en cada calle y tras cada esquina se ofrecen más que en otro alguno.”

(Miguel de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha*)

- ♦ ¡Maldita lluvia del demonio! ¡Para que luego hablen del sol andaluz y del cielo sevillano! ¡Ocho días lloviendo y no parece que la cosa vaya a parar! Menos mal que hace días que el asistente ha ordenado cerrar los portillos y calafatearlos para evitar la riada en caso de que el Guadalquivir haya decidido desbordarse... Pero entonces, ¿por qué ese grupo de malencarados está retirando durante la noche la brea de las puertas, llegando incluso a abrir brechas en la madera de las puertas? ¿A quien puede interesar que Sevilla se inunde? ¿Espías de otras naciones? ¿Hombres de negocios en busca de la pérdida de las mercancías de un mercader rival? ¿Aristócratas que desean la caída del actual asistente sevillano? Y la pregunta más importante de todas: ¿no hay nadie dispuesto a evitar una catástrofe que se avecina cercana, pues ya avanza el agua muy crecida y buena parte del puerto de barcas de Triana parece haber desaparecido con su ímpetu?
- ♦ Estamos en el año 1624 y Felipe IV ha llegado a la ciudad, acompañado de un enorme séquito y de su inseparable Olivares, que viene dispuesto a sacarle todos los cuartos posibles a la ciudad. Lo que él no sabe es que ciertos elementos hostiles al motivo de la visita —entre los que se cuentan aristócratas, hombres de negocios extranjeros y hasta parte de la Iglesia sevillana— están buscando a

un grupo de espadas a sueldo que estén dispuestos por una buena suma de dinero acabar con la vida del valido, misión esta difícil de llevar a cabo, sobre todo si tenemos en cuenta que los pagadores no están dispuestos a que, una vez cumplido su cometido, los mercenarios hablen más de lo necesario, y que el propio Olivares, que tiene ojos y oídos en todos los lugares que le convienen, conoce la conjura y está dispuesto a utilizar a estos peones a su propia conveniencia, pagándoles hasta el doble de lo acordado anteriormente.

- ♦ ¡El rumor corre por toda la ciudad! ¡La peste ha llegado a Sevilla!... Los muy enterados aseguran que la han traído desde América los soldados de la flota de Indias que acaba de atracar en el río, y debe de ser así porque el concejo de la ciudad ha decretado, además del cierre de puertas y portillos, la cuarentena de la flota, que debe permanecer atracada en medio del río hasta nueva orden —hasta los alguaciles han recibido la orden de disparar a matar si alguno de los viajan en su interior trata de abandonar las naves—. Pero lo que no saben muchas personas en Sevilla es que todo ha sido preparado por un grupo de mercaderes despiadados, que pretenden aprovechar la inmovilidad de la flota para simular un motín y hacerse con todo o parte del cargamento. ¿No habrá nadie en toda Sevilla dispuesto a desmascarar la conspiración de la peste?
- ♦ Mientras salen de la ciudad, un grupo de miembros de la Santa Hermandad hablan de la búsqueda y captura de un peligroso bandido que se mueve en el camino entre Sevilla y Córdoba... Y cosa curiosa, la descripción que dan es exactamente la misma que uno de los amigos de los personajes —incluso puede ser, si el DJ es particularmente malévolo, que sea la de uno de los propios personajes—.

¿Podrán evitar los PJs que la Santa Hermandad le eche las manos encima al amigo... al mismo tiempo que evitan ser considerados cómplices directos del bandido?

♦ ¡Lo que son las cosas! Está uno disfrutando de un agradable paseo en carruaje por lo más engalanado del callejero sevillano cuando, al cruzar por una esas de calles tan estrechas, el cochero se ha topado de bruces con un carruaje sin librea que asegura tener preferencia... ¡Habrase visto tamaña desvergüenza! ¡Ser puerto en evidencia por un coche de tres al cuerto con vaya vuestra merced a saber quien! ¡Seguro que es un gualtrapa muerto de hambre con ínfulas de riqueza!... Esto... Pues no... Es una dama... La hija del asistente sevillano, si no mienten mis ojos... Disculpe vuestra merced, pero como iba tapada con ese manto... Y a estas horas... Pero no se disguste, que todo ha sido un malentendido... ¡No! ¡Por Dios! ¡No le diga nada a su padre!... Seguro que podemos llegar a un acuerdo para olvidar este desaguisado... ¿Podríamos hacer algo por vuestra merced?...

♦ ¡Vaya encarguito! ¡Atravesar toda la ciudad, de noche y con la que está cayendo, para llevar este misterioso paquete al corral del Negro! Claro que la cosa se pondría mucho peor si fueran interceptados por los justicias sevillanos, que pueden interesarse por el paseo nocturno; por los marineros borrachos y jaraneros de la flota de Indias, que han llegado esta mañana y se están gastando el sueldo en el Compás de la Laguna; por valentones y capeadores del Baratillo en el Arenal, que son de natural curiosos y les puede el vicio; e incluso por unos desconocidos que pretenden apoderarse, de la manera que sea precisa, con el paquete que transportan... Además, ¿quien les dice que la persona encargada de recoger la mercancía esté en el corral? ¿O que no se disguste con los correveidiles si el paquete contiene algo que él pueda considerar deshonoroso...? Queda claro, por tanto, que incluso para servir de mensajero hay que valer...

♦ Mucho es el trabajo que se puede encontrar en el Arenal si hay manos dispuestas. Y eso es precisamente lo que tienen que hacer los personajes, pues han sido contratados para adivinar la disposición interna de uno de los galeones del rey que se están reparando en las Atarazanas: deberán hacerse pasar por carpinteros de ribera y trabajar como tales, al tiempo que tratan de descubrir que oculta ese galeón. El pagador asegura servir a los intereses del rey, pues afirma que alguien utiliza dicho galeón para ocultar mercancías y contrabandear a diestro y siniestro; pero puede ser que tan leal servidor no sea más que un espía extranjero dispuesto a todo para conseguir información de primera mano de los galeones de la flota de Indias.

♦ ¡Allí están! ¡Las puertas del patio de los naranjos de la Catedral! ¡Los corchetes que os siguen se van a quedar con un buen palmo de narices...! Claro que nadie os habló de lo concurrida que es la clientela de estos lugares:

ladrones, capeadores, rameras de tres al cuarto, valentones de a tanto la estocada, la flor y nata de la jacarandina sevillana se da cita entre las cuatro paredes del patio. ¿Estais dispuestos a pasar unos días con tan amables huéspedes? Y eso sin tener en cuenta que el alguacil de la ronda que os perseguía es de la variante tozuda y está dispuesto a mandar a uno o dos de sus corchetes de disimulo al patio para que os saquen o, si se tuviera que dar el caso, os dieran un par de tientos a lo discreto... Que es la casa de Dios y él lo perdona todo.

♦ ¿Quién os iba a decir que tendrías que tratar tan de cerca con lo peor que ha parido madre en toda la vieja Hispalis solo por unos papeles? Nunca pudisteis imaginar que conseguir la documentación necesaria para abandonar los reinos españoles y embarcarse de legal rumbo al Nuevo Mundo fuera tan difícil. Los leguleyos, covachuelistas y burócratas de la Casa de Contratación pueden acabar con la cordura del más sensato de los hombres, y todo a base de solicitar formularios, instancias, prontuarios, peticiones, súplicas, memoriales y demandas varias, que va a ser necesario pasar varios años de peregrinación de oficina en oficina solo para conseguir los malditos visados. ¿Dispuestos a tragar con todo o pensais recurrir a otros métodos igual o más efectivos, pero mucho más rápidos —llamemoslos sobornos, chantajes, coacción o incluso puro y simple acero—?

♦ Todo el mundo necesita de cuando en cuando un descanso. Y hoy nos toca a nosotros. Por que sí. Por que hoy es hoy. Y que mejor que darse una vuelta por lo mas granado del Compás de la Mancebía y conocer a un par de gachises de las de a ducado el revolcón. Si la vida son cuatro días... Claro que todo iría mejor si el padre Pelayo, adalid de la moralidad pública, no hubiera decidido darse también él una vuelta por el Compás y, cruz en mano, aferrada como si fuera una espada, se dedique a sermonear a diestro y siniestro. Y claro, con el calor de la prédica, ¿a quien no se le puede escapar un “seguidores de Belcebú” al dirigirse a nosotros? Aunque ya es demasiado si lo acompaña con un “hijos de Satanás”, “adoradores de Lucifer” o, lo que ya es pasarse siete pueblos, “hijos de una perra del Infierno”... Y no solo a nosotros, ojo, que también han pillado cacho un grupo de rudos marineros que había por el lugar que, ni cortos ni perezosos, están dispuestos a darle lo suyo y lo del vecino al padre Pelayo, por mucha sotana y tonsura que tenga encima. Lo que nadie parece haber observado es el grupo de justicias que, con disimulo, seguían al padre Pelayo por orden del Cabildo. O sea, que si nadie lo remedia, está claro que aquí va a arder Troya... ¿Nos animamos?

♦ Delante de vosotros se levantan las amenazadoras murallas del castillo de la Inquisición y con solo mirarlas, un escalofrío os hiela la sangre. Los alguaciles del Santo Oficio que os han traído aquí tan de mañana aseguran que se les reclama solo para testificar en un caso que la



Inquisición tiene abierto, pero no recordais que caso puede ser y porqué diablos se os reclama a vosotros... ¿Y si fuera una encerrona? ¿Y si una vez dentro pasan de los interrogatorios a la tortura pura y dura? ¿Y si tratan de endilgarles algo que nunca han hecho...? Nunca se sabe: gentes hay en Sevilla suficientemente poderosas para mover la mano de la Suprema en la dirección que más les convengan. Y una vez dentro del castillo, ¿sería posible salir vivo de allí?

- ♦ La misión era simple: entrar en un edificio de noche y alejado de las murallas de la ciudad, en la zona de los Remedios, coger unos fardos almacenados allí, meterlos en un carro y salir de allí lo más deprisa posible, a ser posible sin levantar sospechas. Claro que la cosa no ha salido todo lo bien que debiera, pues en mitad del hurto se han presentado un par de guardianes y os han pillado con las manos en los fardos. Es hora de salir de allí todo lo rápido que se pueda, pues algunos llevan caballo y cualquiera diría, por los pertrechos y las armas, que son guardias reales... Pero si lo fueran, eso significa que protegían alguna propiedad del mismo rey... ¿Quizás estos fardos, que, por cierto, tanto huelen a azufre, sean más importantes de lo que parecen...? Solo espero que ninguno de los personajes dispare una pistola cerca de ellos, ya que la explosión de un fardo de pólvora como la que transportan a toda velocidad en un carro por las calles de Triana puede significar una tragedia...
- ♦ ¿Cómo osan los hermanos de la Cofradía de la Virgen del Eterno Dolor en su Llanto escoger precisamente hoy, día grande de nuestra cofradía, la del Nazareno del Gran Dolor en su Misericordia, para realizar su procesión por

delante de nuestra iglesia? ¿Se trata, quizás, de una venganza por lo ocurrido meses atrás, cuando nosotros, de forma totalmente inocente —que baje Dios y lo vea si no es cierto—, procesionamos delante suyo ante las gradas de la Catedral, alterando su orden de marcha? Si es así, no solo es necesario sino piadoso el que reciban un buen correctivo: se podrían “tomar prestadas durante unos días” las alhajas de la Virgen, manchar el palio del paso o incluso ridiculizarlos de forma conveniente delante de Sevilla toda, para que vea la gente la verdadera calaña de los de la Virgen del Eterno Dolor en su Llanto...

- ♦ Los PJs son parte de una expedición que partirá en breve hacia el Nuevo Mundo y tienen que encargarse de todos los menesteres para poner en marcha el proyecto: solicitudes a las autoridades y administración, reclutar a la tripulación, conseguir el barco, pertrechos, armas, tripulación, cargamento, etc. O quizás sean contratados por algún comerciante para boicotear y sabotear la puesta en marcha y los preparativos de la flotilla de un oponente comercial.
- ♦ Con la última Flota de Indias llega a Sevilla desde las Américas un viejo hombre —léase conquistador, marino, pirata o lo que sea menester—, aparentemente de poca o ninguna relevancia. Siendo la llegada de este personaje el eje de la aventura se plantean numerosas variedades que parten de esta raíz común:

El misterioso indiano tomó parte en la conquista de alguna región indómita, donde él y sus compañeros saquearon un antiguo templo (azteca, inca, maya...). Puede ser que lleve consigo alguna pieza de mucho valor o puede que ésta sea el origen de una terrible maldición (si es que



el grupo de valientes cristianos viejos cree en estas cosas). Hasta puede que el anciano fuera un importante conquistador de noble linaje que perdiera la memoria y volviera ahora, reclamando su nombre escudo y casa.

El desdichado trae consigo una extraña enfermedad tropical que ha ido incubando durante la travesía y ahora tanto él como el resto de la tripulación pueden extender una epidemia por la ciudad.

Antaño hubo de huir a las Indias para salvar su vida, acusado de un crimen (lo hubiera cometido o no). Ahora, tras haber hecho fortuna en el Nuevo Mundo, retorna a su tierra natal, buscando venganza en su anterior perseguidor, que ignorante de todo, ha pasado de ser el cazador a la presa.

- ♦ Un barco recién llegado al puerto desde las Indias transportando un valioso cargamento explota violentamente antes de poder descargar su preciado contenido. ¿Accidente fortuito o golpe de mano perfectamente planeado? ¿Se trata de un intento por arruinar al armador? Los PJs son parte de la Justicia en cualquiera de sus formas, o sencillamente se les encarga investigar el hecho. Aventura de intrigas, pesquisas y celadas, recorriendo los barrios de la ciudad, desde el puerto hasta las sedes de comerciantes, pasando por los lugares donde la germanía se reúne. Por una vez podrán estar al otro lado de la Ley... ¿Quién sabe? Puede que hasta por una vez sean ellos quienes aprieten la cuerda, y no quienes hayan de cantar al son de la misma.
- ♦ La simple idea ya es, de por sí, temeraria. Una locura, dirían algunos. Un suicidio, dirían otros. Pero está claro que, de tener éxito, esa misma noche, podrían estar cenando con vajilla de oro... Pero si no se tiene, lo único que les espera es cenar con Jesucristo más pronto que tarde. La misión es todo un reto: asaltar más o menos sigilosamente la Casa de la Moneda del Arenal, hacerse con todo el oro y la plata que se pueda llevar encima y salir del lugar más o menos intacto. El *Ocean's Eleven* del siglo de oro sevillano. ¿Qué más dan los cientos de guardias, de cerrojos, de puertas, de murallas, si al otro lado está el paraíso? ¿Quién se atreve?
- ♦ *Aventura ambientada en enero de 1610:* Los PJs toman parte en los eventos acontecidos con la expulsión de los moriscos. Pueden formar parte de las fuerzas militares implicadas en el proceso de desalojo o quizás se vean envueltos en una oscura trama y acusados de colaborar con los ahora proscritos moriscos, y son perseguidos por la Inquisición.
- ♦ *Aventura ambientada en 1623/1624:* Los PJs forman parte del cuerpo laico —o seglar— de la Inquisición, o

sencillamente son familiares o han sido contratados por ella, con la misión de investigar, valorar y tomar —de ser necesario— cartas en el asunto de la secta de los alumbrados.

- ♦ *Aventura ambientada en 1625:* Paralelamente a las aventuras de Alatraste narradas en *El Oro del Rey*, los PJs pueden formar parte —conociendo el objetivo final o no— de una conspiración palaciega para atentar contra la vida de los reyes, abriéndose interesantes posibilidades de encontronazo con un zascandileador nocturno Felipe IV protegido por su compañero de correrías, el conde de Guadalmedina. O quizás se hallen por ventura en el lado opuesto, protegiendo las vidas de sus majestades ante los rumores sobre una hipotética conspiración para darles muerte.
- ♦ *Aventura ambientada en 1631:* Conspiración extranjera para dañar en todo lo posible la “capital” continental del Nuevo Mundo. Ante la propagación del rumor de que en Milán se sorprendió a individuos echando polvos venenosos en las fuentes públicas se ha extendido una fuerte reacción contra los extranjeros. Los PJs son contratados por el Cabildo de la ciudad para investigar y descubrir a los culpables e instigadores de la conspiración, y su interés en el asunto.
- ♦ *Aventura ambientada en 1633:* El caballero navarro don Bernardo de Beamontes se halla hospedado en una posada del paseo de la Harina. Don Bernardo trata de seducir a la mujer del posadero —que es una morena de ojos negros muy bella—, que para evitar el cerco seductor se traslada unos días a casa de unos parientes. Los PJs pueden ser contratados por don Bernardo para hallarla o por el posadero para defenderla del mismo. De una u otra manera acabará éste por encontrarla en las gradas de la Catedral —mentidero de ociosos y palenque de alcahuetas—, y ella queriendo refugiarse en la basílica, recibirá un chirlo en su bello rostro de la daga de don Bernardo, en un arranque de locura, tras el cual huirá a acogerse a sagrado en el convento del Carmen. Inalcanzable para la justicia seglar, el marido entrará a hurtadillas en el convento y lo coserá a puñaladas mientras duerme el 28 de marzo, siendo apresado sin resistencia y sentenciado a libertad con fianza dado que defendía su afrentada honra.
- ♦ *Aventura ambientada en 1638/1641:* Los PJs militares o con antecedentes en la milicia pueden entrar a formar parte de las fuerzas dedicadas a sofocar las rebeliones de Évora, el Algarbe o Ayamonte. Posibilidad de jugar una campaña bélica —a pequeña escala— sin tener que irse a buscar la guerra a Flandes o el Nuevo Mundo. 



"Volvíme a Sevilla, como dije, que es amparo de pobres y refugio de desechados; que en su grandeza no sólo caben los pequeños, pero se echan de ver los grandes."

(Miguel de Cervantes, *El Coloquio de los Perros*)

Pedro de León

Jesuita, capellán y confesor de la Cárcel Real de Sevilla.

Por Ignatz y Antonio Polo

SEMBLANZA

Pedro de León nació en Jerez de la Frontera en 1545, y murió en la Casa Profesa de Sevilla el 24 de septiembre de 1632. Provenía de una familia de clase media que no estuvo exenta de pasar ciertas dificultades económicas. Estudió en Sevilla en el Colegio de la Compañía de Jesús, e ingresó en la Compañía en 1567, por tanto perteneció a las primeras promociones de jesuitas, que habían llegado a Sevilla en 1554, siguiendo a Domínguez Ortiz.

Este nuevo estamento religioso fue una verdadera revolución en el seno de la Iglesia, y se dedicó fundamentalmente a la formación de élites en los colegios y a la misión popular, dirigida a todos, y con predilección a los más necesitados de apoyo: a los pobres, a los ignorantes, a los criminales y a los marginados. Es en este último apartado donde el Padre León desarrolla fundamentalmente su ministerio.

Su actividad tiene como centro fundamental Sevilla. La Cárcel Real es el punto de partida para iniciarse sobre todas las direcciones y situaciones de la ciudad. Aparece en la Plaza de San Francisco, el Altozano de Triana, la Puerta Osario, la de la Macarena, la de Jerez, etc. Y de aquí a la Macarena, pasando por el río para atender a los galeotes enfermos que venían a invernar, y a Tablada en busca de las mujeres públicas, que por lo avanzado de su enfermedad habían sido expulsadas de la Mancebía. Sin contar con su presencia pacificadora en los "apedreaderos" que había en algunas Puertas de la ciudad, donde se enfrentaban las bandas rivales, con cuanto material bélico podían hacerse: cuchillos, espadas, pinchos y, sobre todo, hondas con las que apedrear. No pocos fueron los alguaciles que salieron descalabrados cuando intentaron detener a los contendientes.

En este ámbito de su actuación, funda dos casas para mujeres arrepentidas, un hospital para galeotes en Triana, una Cofradía en la Cárcel para luchar contra la blasfemia y los juramentos, una Congregación de caballeros incondicionales para asistir a los presos y otra Congregación para sacerdotes que, inquietos por una reforma seria de vida, quisieran acogerse a ella. Además se dedica a recorrer pueblos y aldeas de Andalucía e incluso de diócesis cercanas como Extremadura y Toledo.

Pero volvamos a lo que nos trajo a él, es decir su relación con la cárcel. No era el capellán de la cárcel pública. Ese puesto estaba cubierto por un cura secular; cuenta el mismo Padre León que *"cuando yo entré en este ministerio, había un cura muy viejo y que de ordinario los presos tenían muchas quejas de él"* porque se asustaba de los pecados que le contaban y, por ello, no terminaban de relatárselo. Ejercía, podríamos decir de "visitador" en el más puro espíritu de la regla de su orden, que dice: *"No es esta religión de gente de asiento ni aperrrochiada en ésta o aquélla provincia, en este colegio o en el otro, sino de gente libre, desembarazada, y horra de todos embarazos, y universal, que haga a todas manos, imitadora de la universal caridad de Dios, que se extiende a todos"*. Esto explica sus viajes, así como su actividad incansable con los condenados, ya que atendía a cuanto ajusticiado hubiera, proviniese de la Audiencia o de la Inquisición. Así le vemos actuar en la plaza San Francisco, en el quemadero del Prado de San Sebastián, en la plaza del Altozano, etc.

También justifica su actividad entre las meretrices, ya que la reducción de las mujeres públicas fue desde el mismo San Ignacio un capítulo importante de la misión de la Compañía. El propio Padre León nos cuenta en su *Compendio* como además de procurar de las autoridades que se cumplieran los horarios con escrupulosidad, se aseguraban de que ello se llevaba a cabo efectivamente, mediante su entrada en la Mancebía en los días festivos para adoctrinar y predicar a las ramerar:

"Muchos años fui a la casa pública de las malas mujeres, a hacerles pláticas los domingos y algunas fiestas principales. Iban conmigo algunos hombres mayores y muy siervos de Dios; y mi compañero siempre era alguno de los hermanos viejos y de los más modestos y siervos de Dios. Lo primero que hacíamos era echar fuera los hombres y mozueros que estaban dentro por aquellas callejuelas encantadas; y luego cerrábamos las puertas, y los buenos viejos con mis compañeros las entretenían mientras yo les predicaba a los hombres y mozueros, que habíamos sacado de aquel infierno; y luego los enviaba a que fuesen a pedir perdón a Dios a las Iglesias más cercanas..."

Una vez cerrado el recinto, el padre León se apostaba a la puerta a la espera de "cazar" a los posibles clientes que acudían al burdel guiados por la autorizada costumbre de su apertura en días festivos. Allí los esperaba la compañía de congregados, dispuesta a echarles en cara su desatino carnal:

"...quedábame yo allí fuera, con dos o tres hombres honrados haciendo hora para acabar con el día la plática que había de hacer allá dentro a las miserables mujeres, que sentían

grandemente la vocación de su torpe oficio y peor ganancia, o por mejor decir pérdida de cuerpo y alma. Los que venían al pecadero o al matadero de sus almas, y nos hallaban guardando la puerta, venían tan desatinados que no echaban de ver quién los detenía, y desapoderados se iban a lanzar en el infierno hasta que volviendo en sí nos veían y se detenían. Allí les decía: "Hermanos: ¿sabéis a dónde veníais y lo que habíais de llevar a vuestra casa? Si aquí dentro estuviera un tigre o un león desatado, ¿atreveríais a entrar dentro?". "No", respondían ellos: "Pues hermanos, aquí dentro está el demonio que os quiere quitar la vida de vuestras almas y aun la de vuestros cuerpos con enfermedades asquerosas y hediondas, causadoras de grandes dolores y muchas veces de muerte". Con que procuraba desviarlos de aquella mala determinación y los enviaba como a los otros."

Cierto es que el Padre León se retira en 1616, cuando contaba 71 años de edad y deja el ministerio de la Cárcel de Sevilla para marchar de Rector al Colegio de Cádiz. De esta época es el *Compendio de algunas experiencias en los ministerios de que usa la Compañía de Jesús, con que prácticamente se muestra con algunos acontecimientos y documentos el buen acierto en ellos, por orden de los superiores, por el Padre Pedro de León, de la misma Compañía*, la obra de la que se han extraído las citas que forman el núcleo de este artículo.

Pero no menos cierto es que regresó más tarde a Sevilla donde muere en 1632. Así que los jugadores bien pudieran encontrarse con cierto venerable, y enérgico, sacerdote.

IDEAS DE AVENTURAS

- ♦ Los jugadores han dado con sus huesos en la Cárcel Real. ¿Quién será ese anciano sacerdote al que todo el mundo trata con tan gran respeto?
- ♦ Los jugadores se dirigen a la mancebía olvidando que es día feriado. Por cierto, hay una pequeña aglomeración en la puerta...
- ♦ Es Semana Santa y los jugadores pasan por la Cárcel Real, bien como visitantes, bien como ocupantes. Una curiosa ceremonia está teniendo lugar en el patio, ya que los reclusos, vestidos de negro, están realizando su propia procesión por el patio. Si preguntan alguien les informará de que es la "Cofradía Negra" y de que su fundador es aquél viejecito de allí.
- ♦ (Solo para Narradores crueles) Los PJs están recién llegados a Sevilla. Alguien les contrata para un trabajo fácil. Se trata de dar un escarmiento a un viejecito que (elegir una o varias):
 - Inculpó gravemente a alguien que concurría a la mancebía.
 - Ha publicado un libro que deja en mal lugar a algún clérigo.
 - Ha hecho que alguna coima se retire con las consiguientes pérdidas económicas para su protector.
 - Cualquier otra que se le ocurra al malvado director...

Evidentemente más les vale informarse previamente de quién es la víctima, ya que si no pueden verse perseguidos por la iglesia por un lado y por la mitad de la carda de Sevilla por el otro.

Características Básicas

- ♦ Destreza: 9
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 15
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11

Características Menores

- ♦ Aspecto físico: Corriente
- ♦ Estatura: 1'60 m
- ♦ Peso: 68 Kg
- ♦ Nivel de Riqueza: 4 (Medio).
- ♦ Posición Social: 4 (Hidalgo).
- ♦ Honra: 5 (Intacta)
- ♦ Edad: 78 años.
- ♦ Apariencia: +3 (+6 al tratar con católicos)

Ventajas

- ♦ Carisma (Nivel 3)
- ♦ Fuerza de Voluntad
- ♦ Intuitivo
- ♦ Letrado
- ♦ Sacerdocio

Desventajas

- ♦ Edad (Muy Viejo)
- ♦ Flaco
- ♦ Honor
- ♦ Intolerante (No creyentes)

Habilidades

- ♦ Charlatanería 11
- ♦ Detectar Mentiras 14
- ♦ Diplomacia 13
- ♦ Habla de Germanía 12
- ♦ Intimidación 12
- ♦ Latines 15
- ♦ Liderazgo 13
- ♦ Teología (Católica) 17

Habilidades de Combate

- ♦ Pelea 9
- ♦ Esquivar 4

Miguel de Mañara

Un Don Juan verdadero

"Y con todas estas circunstancias se condenó, porque el corazón estaba de diferente color que las obras exteriores. ¿Qué importa que la boca diga pequé si el corazón no dice nada? ¿Que desprecie las riquezas con la lengua cuando las guarda el corazón? ¿Qué importa?"

(Miguel de Mañara, Carta a Don Carlos de Herrera)

SEMBLANZA

Nacido en Sevilla en 1627, noveno hijo de una rica familia sevillana de comerciantes con diez hijos, Miguel de Mañara se ganó desde muy joven fama de persona turbulenta y apasionada, y sus correrías se contaban con más escándalo que sonrisas en los mentideros sevillanos, pues no había mujer que no deseara que no consiguiera conquistar, ni enemigo que no odiara que no muriera por su espada, o dinero que no malgastará en juergas y fiestas. Ni siquiera su boda consiguió detener su lujuria y mal comportamiento, y todos aseguraban un futuro muy oscuro para don Miguel, ya fuera en esta vida o en la siguiente.

Pero misteriosamente, tras la muerte de su mujer, el comportamiento de don Miguel cambió completamente: algunos aseguran que su esposa consiguió convertirle con sus últimas palabras, otros afirman que contempló el desfile de su propio funeral, pero fuese lo que fuese, lo cierto es que don Miguel abandonó su vida disoluta y llena de excesos para dedicarse en cuerpo y alma a la caridad. Tras heredar el productivo negocio comercial con las Indias de su familia, comenzó a gastar dinero a mansalva en actos de caridad —se asegura que durante toda su vida invirtió más de un millón de ducados en dichos actos—, y se hizo hermano de la Cofradía de la Caridad dedicada a enterrar con cierta dignidad a los pobres, en la que reunió a la mayor parte de la aristocracia y alta burguesía sevillana, y cuyo Hospital amplió y embelleció con obras de Murillo y los famosos y tenebrosos *Jeroglíficos de nuestras Postrimerias* de Valdés Leal.

Murió en 1679 y poco después se iniciaba el proceso para su beatificación. Pasados dos siglos desde su muerte, Zorri-lla utilizó la biografía de Mañara para escribir su inmortal obra *Don Juan Tenorio*.

INTERRELACIÓN CON LOS PJs

Está claro que si los PJs conocen a don Miguel de Mañara antes de su conversión, la cosa transcurrirá de forma muy diferente: normalmente, todos aquellos que conocen a don Miguel terminaban haciendo muy buenas migas con él o lanzándole cuchilladas, aunque la cosa cambiará muy mucho si alguno de los PJs es mujer, sobre todo si es bella, ya que don Miguel hará lo posible y lo imposible por seducirla. Claro que si lo conocen después de la muerte de su esposa, don

Miguel es un cristiano convencido y hasta un pelín fanático, y nada conseguirá cambiar su pensamiento.

Características Básicas

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

Características Menores

- ♦ Aspecto físico: Guapo
- ♦ Estatura: 1'75 m.
- ♦ Peso: 80 Kg
- ♦ Nivel de Riqueza: 7 (Rico).
- ♦ Posición Social: 4 (Hidalgo).
- ♦ Honra: 5 (Intacta)
- ♦ Edad: 27 años.
- ♦ Apariencia: +1 (+3 con el sexo opuesto).

Ventajas

- ♦ Ambidextro
- ♦ Belleza (Guapo)
- ♦ Espadachín
- ♦ Riqueza (Rico)

Desventajas

- ♦ Enemigos (multitud...)
- ♦ Impulsivo
- ♦ Mala Reputación
- ♦ Pecadillos (Lujuria)

Habilidades

- ♦ Cabalgar 12
- ♦ Comerciar 10
- ♦ Etiqueta 14
- ♦ Intimidación 13
- ♦ Juegos de Azar 13
- ♦ Seducción 16

Habilidades de Combate

- ♦ Armas Cortas 15
- ♦ Capa 13
- ♦ Esgrima 18
- ♦ Pelea 14.
- ♦ Esquivar 7.

Maniobras de Esgrima:

- ♦ Aumentar Número de Paradas (Nivel 2)
- ♦ Cegar con la Capa (Maniobra de Ataque Normal)
- ♦ Desenvainar (Maniobra de Preparación)
- ♦ Doble Ataque (Maniobra de Ataque Completo)
- ♦ Entrada (Maniobra de Ataque Normal)



- ♦ *Esgrima con Espada y Daga* (Nivel 3)
- ♦ *Fintar con la Capa* (Maniobra de Ataque Completo)
- ♦ *Parada Instintiva* (Maniobra de Ataque Completo)
- ♦ *Respuesta* (Maniobra de Defensa Normal)
- ♦ *Tajo de Barrido* (Maniobra de Defensa Completa)
- ♦ *Trabar con Capa* (Maniobra de Defensa Normal)

Juan Martínez Montañés

El dios de la madera

SEMBLANZA

Nacido en Alcalá la Real (Jaén) en 1568 en la familia de un bordador oriundo del norte¹, tras una breve estancia en Granada se establecerá en Sevilla, ciudad en la que vivirá toda su vida: allí se casará dos veces —esposas de las que nacerán doce hijos—, también pasará en 1588 el examen ante los vedores del gremio de escultores y entalladores e incluso llegará a estar encarcelado durante dos años acusado de asesinato.

Muy pronto su fama como maestro en el arte de la talla en madera se extiende por Sevilla, España y las Américas, y le llueven contratos de imaginería para multitud de cofradías, iglesias y conventos, aunque lo esencial de su producción se quedará en Sevilla, donde realiza el Cristo de los Cálices, el Cristo de la Clemencia, el Cristo de la Pasión² —su único cristo procesional—, el retablo de San Isidoro del Campo o la Inmaculada de la Catedral de Sevilla.

Su fama llegó hasta tal extremo que aunque perteneció a la *Congregación de Granada*, una organización semisecreta de sentido místico que fue investigada y sentenciada por la Inquisición durante el juicio a los alumbrados sevillanos, él nunca llegó a ser requerido o molestado por la Suprema.

Murió durante la epidemia de peste en Sevilla de 1649 con 81 años recién cumplidos. Fue enterrado el 18 de junio en la Iglesia de Santa María Magdalena, la más cercana a su taller.

INTERRELACIÓN CON LOS PJs

Cuando los PJs conozcan a Juan Martínez Montañés, éste se encontrará en la cúspide de su fama, dirigiendo un taller con multitud de discípulos —entre los que se encuentra Juan de Mesa— y numerosos encargos. En resumen, un hombre ocupado con su trabajo, pero también muy apasionado cuando se encuentra tallando. La relación puede pasar desde ser clientes que desean contratar sus servicios a futuros aprendi-

ces, o incluso escultores rivales que traten de desacreditarle ante la ciudad entera.

Características Básicas

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

Características Menores

- ♦ **Aspecto físico:** *Corriente*
- ♦ **Estatura:** 1'67 m.
- ♦ **Peso:** 73 Kg
- ♦ **Nivel de Riqueza:** 5 (*Acomodado*).
- ♦ **Posición Social:** 4 (*Hidalgo*).
- ♦ **Honra:** 5 (*Intacta*)
- ♦ **Edad:** 55 años.
- ♦ **Apariencia:** +0 (+4 en el gremio de escultores)

Ventajas

- ♦ *Buena Reputación (Escultor)*
- ♦ *Cargo (Artista)*
- ♦ *Intuitivo*
- ♦ *Letrado*
- ♦ *Riqueza (Acaudalado)*

Desventajas

- ♦ *Edad (Muy Viejo)*
- ♦ *Honor*
- ♦ *Impulsivo*
- ♦ *Pecadillos (Mal Genio)*

Habilidades

- ♦ *Arte (Escultura)* 18
- ♦ *Comerciar* 14
- ♦ *Etiqueta* 13
- ♦ *Idioma (Latín)* 12
- ♦ *Latines* 14
- ♦ *Maña* 11
- ♦ *Teología (Católica)* 14

Habilidades de Combate

- ♦ *Armas Cortas* 10
- ♦ *Esgrima* 12
- ♦ *Pelea* 13
- ♦ *Esquivar* 7

1. El padre de Juan Martínez Montañés añade a su apellido de Martínez su apodo de "Montañés", o sea, procedente del norte y con limpieza de sangre probada. El hijo se olvidó del segundo apellido materno, González, y continuó usando los dos de su padre (N. de los AA.).

2. Se cuenta una hermosa anécdota sobre este Cristo que queremos resumir aquí: cuando el arzobispo de Sevilla vio la obra terminada le dijo al escultor que le veía un defecto. Cuando Martínez Montañés le preguntó cual era el arzobispo respondió: "Le falta respirar" (N. de los AA.).

Francisco Pacheco

Teórico de la pintura

SEMBLANZA

Nacido en Sanlúcar de Barrameda (Cádiz) en 1564, Francisco Pérez del Río, pues ese era su verdadero nombre, adoptó desde muy temprana edad el apellido de un tío suyo, Pacheco, canónigo de la Catedral de Sevilla, ciudad a la que se trasladó con dieciseis años para aprender el oficio de pintor. En 1585, con el título de maestro pintor bajo el brazo, arrienda casa en la calle de los Limones, en la parroquia del Salvador, e inicia sus estudios humanistas.

A partir de este momento, comienzan tiempos prósperos para Pacheco. En pocos años se había trasladado al barrio de San Miguel —en el que viviría hasta su muerte—, había comenzado a promocionarse socialmente —se casa con María Ruiz del Páramo, obtiene estatuto de limpieza de sangre—, y a pesar de sus limitaciones artísticas, se ha convertido en uno de los pintores más solicitados de Sevilla, especialmente por la Iglesia, pues Pacheco respeta escrupulosamente la iconografía católica más ortodoxa.

Y será entonces, en 1611, cuando llegue a su taller el muchacho Diego Velázquez, que pronto se revelará como un pintor excepcional, mucho más dotado que su maestro que, al contrario de lo que cabía pensar, no solo no lo rechazó, sino que lo convierte en su yerno —Velázquez contrae matrimonio con su hija Juana en 1616— y le ayuda a convertirse en pintor del rey gracias a su contactos en la corte.

A pesar de todo, tras la marcha de su yerno a Madrid y la llegada de nuevos pintores a Sevilla —como Francisco de Zurbarán o Francisco Herrera el Viejo—, la pintura de Pacheco pasa lentamente de moda y cada vez va recibiendo menos encargos, lo que le lleva a redactar un tratado artístico en el que lleva pensando varios años. En su *Arte de la Pintura*, Pacheco recopila todas sus experiencias como pintor y se convierte en una de las obras fundamentales para conocer el arte barroco español. Por desgracia, Pacheco no llegaría a verlo publicado, pues muere cinco años antes, en 1644, siendo enterrado el 27 de noviembre en la parroquia de San Miguel.

INTERRELACIÓN CON LOS PJs

A pesar de sus ambiciosos proyectos de futuro —siempre quiso convertirse en pintor real—, Francisco Pacheco demostrará ser un hombre afable. Conocido en el ambiente intelectual y artístico de toda Sevilla, es una persona educada y simpática con todo aquel que se le acerque mostrando humildad y respeto, pues le gusta ser visto como un benevolente tutor, pero mostrará claramente su desprecio por



todo aquel que pretenda quedar por encima de él, ya sea en pintura como en letras.

Características Básicas

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 15
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 11

Características Menores

- ♦ Aspecto físico: Corriente
- ♦ Estatura: 1'64 m

- ♦ Peso: 75 Kg
- ♦ Nivel de Riqueza: 5 (Acomodado)
- ♦ Posición Social: 4 (Hidalgo).
- ♦ Honra: 5 (Intacta)
- ♦ Edad: 59 años.
- ♦ Apariencia: +0 (+4 entre el gremio de pintores)

Ventajas

- ♦ Aliados (Patrones)
- ♦ Buena Reputación (Pintores)
- ♦ Cargo (Maestro Pintor)
- ♦ Letrado
- ♦ Riqueza (Acomodado)

Desventajas

- ♦ Edad (Muy Viejo)
- ♦ Intolerante (Herejes)
- ♦ Pecadillos (Envidia)

Habilidades

- ♦ Arte (Pintura) 15
- ♦ Comerciar 12
- ♦ Etiqueta 14
- ♦ Idioma (Latín) 15
- ♦ Latines 17
- ♦ Teología (Católica) 15

Habilidades de Combate

- ♦ Armas Cortas 10
- ♦ Esgrima 10
- ♦ Pelea 12
- ♦ Esquivar 6.



EL CORRAL DE LA CRUZ



B bien está lo que bien acaba, y a fe mía que hemos dado un hermoso paseo por las Españas del rey poeta, pero como los buenos postres, es menester que dejemos los dulces y confites para el final, para que descansadas las aposentadoras podamos paladear los frutos de la fantasía de narradores solazándonos en la idea de aventuras por venir, de las que éstas que a continuación presentamos solo son un ejemplo cabal de aquellos menestereses. Por tanto, sirva todo lo dicho para pasar el hecho, que con ellas hay poco trecho, y avisen a las amistades, preparen la habitación de aposento, pongan a enfriar los caldos y a calentar la cecina, que todo lo que hablamos aquí, por importante que parezca y por iluminada que suene la palabra, únicamente trata de convertirse en solaz y esparcimiento de un grupo de amigos delante de eso que llamamos juego de roles...



ET AUREUM NUMERUM EST...

Por Ricard Ibáñez

(Pre) Introducción para Curiosos

Esta aventura tiene su historia, y es una historia con miga. Fue la primera que publiqué, aunque no la primera que escribí en plan "serio". En un principio tenía que ser jugada con las reglas de *Flashing Blades*, y de tal modo vio la luz en el número 6 de la revista *Troll* en el verano del 87 (cómo pasa el tiempo ¿verdad?). Luego la reconvertí en mi página web para *Aquelarre/Villa y Corte*, dándole un toque un pelín fantástico, y de allí se publicó en el suplemento *Ultreya* de la desaparecida Caja de Pandora. Ahora me la piden de nuevo, esta vieja aventura con casi veinte años a sus espaldas, y me da por pensar cuánta gente la habrá jugado ya...¹

Bueno, si aún queda alguien que no la haya jugado... que la disfrutéis.

Aventura prevista para un grupo de 4-5 Pj aguerridos. Es pues más adecuada para valentones, soldados sin trabajo, pícaros o hasta cortesanos venidos a menos que para "pacíficos" clérigos, comediantes o artistas de estos que tanto pululan por la Villa y Corte...

Se dice en los mentideros...

Pasmosos son los sucesos que estos días transcurren en esta Villa, que anda fray Emilio Bocanegra harto ocupado, pues tal parece que el Diabolo ha venido a instalarse en aquesta Babilonia que es la Corte de las Españas...

Juzguen si no lo que sucedió a un hidalgo, que días ha que andaba enfermo, y creyéndose a punto de morir por los muchos dolores que en el estómago sentía, se había hecho dar la extremaunción y los santos sacramentos. Andaba el hombre algo recuperado paseando por el patio de su casa cuando qui-

so la mala fortuna que una teja le cayera sobre la cabeza, rompiéndole el cráneo y desparramándole los sesos. Los criados llamaron a un galeno, que certificó su muerte, pero que se quedó sorprendido al oír unos silbos que salían de la garganta del difunto. Palpó y halló que algo se le movía en las entrañas. Se llamó a clérigo y barbero, el primero para que exorcizara y el segundo para que sajara, y para sorpresa de todos del cadáver surgió una culebrilla de mediano tamaño, que murió al poco... Juzguen vuestas mercedes si no es cosa de brujería segura.

Claro que, de brujerías, nadie sabe tanto como ése tal Benavides, que aunque se dice sabio los avisados lo tienen por lo que es: brujo, alquimista y puede que hasta judío. Va chismorreando su criado, y bien podría ser, que ha descubierto su amo cómo fabricar oro... Lo cual interesará, a buen seguro, tanto a la Inquisición como a la Carda, los unos por lo uno, y los otros por lo otro. Y como somos gente del oficio, sobran las explicaciones, y pasemos ya de usar la deshuesada a empuñar la filosa...

SÓLO PARA EL NARRADOR

Los hechos son los siguientes: el erudito don David Benavides, docto aunque enigmático personaje (alquimista, matemático, biólogo e inventor) está en la actualidad estudiando viejos pergaminos para encontrar el llamado "número de oro" o "sucesión áurea" de los Pitagóricos. Dicho número, secreto de escuela junto con el número Pi, es muy útil para realizar determinadas operaciones aritméticas, y además, según los cánones del mundo clásico, era la clave de la proporción perfecta a nivel arquitectónico y artístico.

Hasta aquí, perfecto. Pero existe una secta, llamada la *Hermanidad del Divino Silencio*, que considera que hay que acotar los campos del saber: el Conocimiento sólo puede estar en manos de unos pocos elegidos (evidentemente, ellos).

1. Por cierto, Sergio Jurado, Aker para los amigos en la red, pidió y obtuvo de un servidor permiso para adaptarla a 7º Mar, así que voacés echen las cuentas... (Nota del Autor).

Y ya han empezado a mandarle algunas amenazas². Benavides no está del todo tranquilo.

La cosa se complica cuando su criado Valentín (que cree a pies juntillas que su amo es un brujo) cree descubrir que el fruto de los estudios del erudito es en realidad encontrar la fórmula de la transmutación de los metales, para fabricar oro a raíz de cualquier sustancia. Presa de excitación, huye de la casa para aliarse con un monipondio de pícaros y rufos cuyo jefe es un tal Fabrique *El Ansias*³. Junto a sus nuevos amigos, el criado traidor regresa a la casa con intención de torturar al brujo y arrancarle su secreto. Pero Benavides ha interpretado mal la desaparición de Valentín. Teme que la Hermandad lo haya asesinado, y decide huir de la Villa. Sólo se detiene el tiempo suficiente para enviar un mensaje a Sara, su hija, que vive con unos parientes en Alcalá. Fabrique y sus muchachos solamente encuentran una casa vacía... Pero *El Ansias* es un hombre paciente, tiene tiempo y sabe esperar. Mantiene la casa vigilada y aguarda. Una semana más tarde la figura de un apuesto (aunque imberbe) muchacho, vestido a la cazadora y ataviado con un vistoso sombrero verde intenta entrar en la casa. Se trata de Sara Benavides, la hija del erudito, disfrazada de muchacho para mejor andar por las no siempre respetuosas calles de la Villa. León, el lugarteniente de Fabrique, y tres de sus hombres intentan atraparla. En la huida, Sara intenta despistar a sus perseguidores entrando en la posada de *El Ciervo*...

INTRODUCCIÓN PARA LOS PERSONAJES

Una noche de invierno, los PJs se encuentran en la posada de *El Ciervo*, vaciando algunos pincheles de mosto de Toro, jugando a las cartas sus últimas monedas o quizá intentando atrapar entre sus brazos a la curtida y rijosa moza de pechos abundantes que sirve las mesas, con el fin de jurarle amor eterno... por lo menos durante media hora. El ambiente es bullicioso, pero sin tensiones, y todo parece indicar que va a ser una tranquila y relajante velada...

DONDE APARECE UN SOMBRERO VERDE

De pronto la puerta principal se abre y una figura cruza corriendo la posada, tan precipitadamente que choca con uno de los PJs (elegir alguno más o menos bajo de estatura), cayendo ambos al suelo. El desconocido no se detiene ni a murmurar una disculpa, se levanta y sale por la puertecilla que conduce al patio (que se usa de letrina) antes de que nadie pueda detenerlo. Los sombreros de ambos han caído al suelo. El desconocido, en su precipitación, coge accidentalmente el del PJ, dejando su vistoso sombrero de color verde tras de sí. Aquél que se lo ponga o lo examine con cuidado notará un bulto extraño, producido por un papel doblado debajo del forro. Por otro lado, los PJs no tendrán excesivo tiempo para investigaciones, ya que casi a continuación de

que el desconocido desaparezca por una puerta, cuatro valentones irrumpirán por la otra, y señalando al PJ que tenga el famoso sombrero verde calado o en la mano gritarán: ¡*Ahí está!*, lanzándose sobre él (de seguir el sombrero en el suelo se lanzarán contra el PJ que no tenga, creyendo que se le ha caído). Los valentones son León, Martín, Hansón y Cañuto. En un principio, se lanzarán contra el PJ sin armas, aunque echarán mano de las "herramientas" si alguien del grupo lo hace. Si uno de ellos resulta muerto, León es herido o encuentran mucha resistencia, intentarán la huida escapando por las calles en la oscuridad. Si se dispara alguna arma de fuego... la ronda llegará al grito de ¡*Dios guarde al Rey!* al cabo de 1D6 + 10 turnos de combate.

León

Lugarteniente de Fabrique

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 14
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 13
- ♦ Armas: Espada pesada 15/8 (+5)
- ♦ Armadura: Sombrero (1) Ropa acolchada (1) Botas (1)
- ♦ Habilidades: Cabalgar 10, Callejeo 10, Habla de Germanía 11, Intimidación 13, Liderazgo 10

Martín

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 10
- ♦ Armas: Espada corta 13/9 (+2)

Ansón

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 12
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Garrote (Pelea) 10 (+1)

Cañuto

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Ropera 13/9 (+2)
- ♦ Armaduras: Coletto de Cuero (2)

2. No se me extrañen, que los Pitagóricos, ya en su tiempo, se tomaban las matemáticas muy en serio. Los que divulgaban los secretos de la escuela eran convertidos en parte del paisaje... en calidad de abono (N. del A.).

3. En el Habla de Germanía, "ansia" significa tortura, así que el lector entenderá qué tipo de suela gasta el fulano en cuestión (N. del A.).



Tras el combate los PJs pueden examinar con calma el sombrero y la nota:

Querida hija: No te asustes ante mi brusca desaparición. Vete inmediatamente de Alcalá y dirígete a mi casa en Madrid. Allí encontrarás la clave de mi paradero, que se encuentra detrás de tus ojos. Quizá te sigan. Estate atenta. Desconfía especialmente de éste símbolo si llegas a verlo: el dibujo de una máscara sin boca.

Tu padre: David Benavides.

Nota para el Narrador: Si los PJs intentan perseguir a los agresores, será preciso recordarles que es de noche, el invierno ha sido especialmente lluvioso y las calles de la Villa carecen de alumbrado público, alcantarillas y aceras... Si pese a todo los dados se ponen de su parte y cogen prisioneros, confesarán trabajar para un tal Fabrique, que les ha ordenado capturar vivo (aunque no necesariamente ileso) a ése hombre de verde sombrero. Si los PJs indagan en busca de más detalles (un buen momento para lucirse con una buena tirada de *Intimidación*) podrán averiguar, además, que uno de ellos ha oído decir a Fabrique que van tras alguien que puede fabricar oro.

Si los PJs se asoman al patio buscando al misterioso (ahora ya no tanto) dueño del sombrero verde, se encontrarán con que está desierto. No da directamente a la calle, pero la tapia no es un obstáculo insalvable para una persona medianamente ágil.

Con todo, el grupo no tardará demasiado en tropezarse con la decidida Sara Benavides, que los acechará a la salida de la posada para seguirlos de cerca e intentar recuperar su sombrero y la nota que hay en él. Si es necesario, realizará su petición a punta de pistola. Su reacción posterior dependerá de las acciones de los PJs:

- ♦ Los miembros del grupo la convencen de que quieren ayudarla (con una buena tirada de *Charlatanería*, *Diplomacia*, o una mejor interpretación)... Se une a ellos confiadamente.
- ♦ Los PJ fallan la tirada anterior... Monta el arma con un ominoso “crec crec crec” y vuelve a exigirles que le den el sombrero.
- ♦ Los PJs reaccionan violentamente... pues intenta huir (ya habrá otra ocasión)⁴.
- ♦ Los PJs se dan cuenta de que alguien les sigue (tirada de *Espíritu*) y logran capturarla: lo confiesa todo escupiéndoselo a la cara, segura de que son hombres de la Hermandad.

⁴ Es necesario evitar a toda costa que algún PJ garrulo con los cables cruzados mate a la chica por error, que nos j*** la aventura (N. del A.).

- ♦ Los PJs dicen “bueno vale” y le entregan la nota. Pues parpadea un poco sorprendida de que todo sea tan fácil, traga saliva y huye a todo correr.

Sara Benavides

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 14
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Pistola 15 (+2)
- ♦ **Armadura:** Sombrero (1) Ropa acolchada (1) Botas (1)
- ♦ **Habilidades:** Cabalgar 12, Diplomacia 14, Etiqueta 11, Fingir 13, Latín 10, Seducción 14, Sigilo 13.

Si Sara se une al grupo les contará lo que sabe. Si los PJs deciden ayudarla a encontrar a su padre para protegerlo de sus enemigos los conducirá hacia la casa (situada en el barrio de Santa Cruz).

Si por el contrario los PJs dejan que Sara huya y no obstante desean seguir con el misterio podrán enterarse por los contactos habituales (amigos en la Ronda, confidentes, cuevachuelistas o simplemente con algo de charla ociosa en los mentideros) que con el nombre de David Benavides se conoce en la Villa a un erudito, antiguo catedrático de Alcalá y ex familiar de la Inquisición. Caudal inagotable de erudición y conocimientos, es docto en Historia, Geografía, Derecho Civil, Matemáticas, Astronomía y otros saberes, entre los que se incluyen la Astrología y la Alquimia. Algunos añaden más, y dicen que hace ya tiempo que se dejó seducir por el Maligno, aprendiendo magia y hechicería. De hecho, es algo más que un rumor el que la Santa Inquisición le siguiera los pasos durante una larga temporada, al parecer sin resultado. Su dirección es relativamente bien conocida (tirada de Suerte por parte del PJ que se interese por ella para averiguarla).

También pudiera suceder que los PJs se desentiendan de la chica y del misterio. En ese caso serán sometidos a vigilancia por los garrulescos hombres de Fabrique, que no vacilarán en llegar al secuestro, la tortura y el asesinato para alcanzar sus propósitos.

Donde una casa pequeña contiene un gran misterio

Nota para el Narrador: Si Sara no se ha unido al grupo inmediatamente después del incidente de la posada, los PJs la encontrarán en el interior de la casa.

Ésta es pequeña, construida a la malicia, es decir, de un solo piso. La puerta delantera está cerrada a cal y canto, y los postigos de las ventanas otro tanto. No obstante, la puerta de atrás, que da a un pequeño patio o corraliza, es otro can-

tar: no hacen falta tiradas para ver que ha sido forzada, y está simplemente entornada...

Si alguno de los miembros del grupo, empujado por un sano y paranoide sentimiento de supervivencia, anuncia su deseo de examinar los alrededores en busca de sospechosos, una tirada de Espíritu le hará fijarse en un mendigo que a todas luces dormita en el portal de enfrente de la casa, envuelto en una manta... manta que presenta un bulto que podría (con cierta buena voluntad) pasar por una muleta... pero que se parece en forma y aspecto, sospechosamente, a una ropera. Y es que se trata de Pedro, otro de los hombres de Fabrique, que, de sentirse descubierto, tratará de huir. Si el resultado de la tirada de Espíritu ha sido de un triple 1 podrán descubrir, también, una sombra detrás de una ventana, en un edificio cercano: se trata de uno de los agentes de la Hermandad del Divino Silencio, que también buscan al sabio...

LA CASA

- ♦ **Zaguán** (el equivalente a nuestro recibidor actual): La sala está decorada únicamente con un arcón de tapa plana (que funciona también de asiento). Está abierto y su contenido (capas, una holapanda, ropas de abrigo en general) se encuentran desparramados aquí y allá.
- ♦ **Cocina:** El hogar está lleno de ceniza, y el tiro de la chimenea parece a punto de atascarse de pura suciedad. Hay una mesa de madera de roble, muy recia. Un arcón guarda la vajilla de loza, que en su mayor parte ha sido arrojada al suelo. La alacena adolece de un desorden similar, y es evidente que ha sufrido un saqueo.
- ♦ **Biblioteca:** Alberga una respetable colección de casi cien tomos, en su mayoría tratados científicos: matemáticas, física, biología. Muchos de ellos son manuscritos redactados en latín, griego y hebreo, aunque en un lugar preferente puede encontrarse el Quijote de Cervantes. Pese a que se han tirado un par de libros al suelo, el desorden es mucho menor que en el resto de la casa (los supersticiosos hombres de Fabrique han supuesto que se trataba de libros de negra hechicería, y no han querido entrar en tratos con el Cornudo; los de la Hermandad no han podido entrar debido a la vigilancia de los anteriores).
- ♦ En un atril se encuentra un libro abierto, manuscrito en pulcro latín. Aquél que posea conocimientos de dicho idioma o en su defecto pase una tirada de *Teología* o *Latines*⁵ descubrirá que se trata de una copia de unas Actas Inquisitoriales. Si se busca el año 1570 se encontrará fácilmente el nombre de Hernando Alonso. Aquellos que sepan latín podrán leer el acta, levantada tras la muerte del antedicho: al parecer se trataba de un sacerdote apóstata, pues practicaba la magia y la hechicería. A pesar de todo temeroso de Dios, que se sepa solamente usó sus negras habilidades para hacer el bien, ayudando en lo posible y en lo imposible a amigos y vecinos. Por ello era querido por todos, y nunca fue denunciado, descubrién-

dose estos hechos dos años después de su muerte, acaecida en 1568. El funcionario que levanta el acta concluye diciendo que la iglesia de El Viso, en la provincia de Toledo, ha sido desconsagrada y cerrada, sin que se hallan podido encontrar por parte alguna los siete cráneos de cera que, según cuentan las gentes, están en algún lugar del sótano de la iglesia, cráneos que encierran a los siete demonios familiares del sacerdote.

- ♦ **Comedor:** Una gran mesa, sillas, una estantería que ha sido volcada. Al pie de la chimenea, arrancado de la pared, se encuentra un cuadro en el que está pintada Sara Benavides. Escritos en la parte interna del lienzo (es decir, en la parte no pintada) se encuentran los números:

10.20.11.23.11.7.19.16
10.6.11.10.13.23
XXLDM

Se trata, evidentemente, de una clave: cada número corresponde a una letra del abecedario... pero numerada en orden inverso, es decir, el 1 es la Z y así. Sara sabe que su padre es amigo de códigos jugando con letras y números, pero desconoce éste en concreto (a no ser que los PJs se lién demasiado, que no es cosa de parar la partida dos horas). Traducido, el enigma dice:

HERNANDO
ALONSO
MDLXX (1570)

Si los Pj son un pelin garrulos y no acaban de pillar la idea del mensaje el misericordioso Narrador se puede sacar de la manga que Sara conoce el código (o, al menos, parte de él) para dar alguna pista sobre su resolución (por ejemplo, que las cifras corresponden a letras, y que suele escribirlos al revés)

- ♦ **Laboratorio:** Frascos, probetas y matraces. La mayor parte de ellos estrellados contra el suelo. Sin embargo, una tirada de Botica permitirá deducir que Benavides trabajaba con diferentes óxidos metálicos. En una mesa se encuentra un desordenado montón de papeles... que siembran el suelo, junto a los fragmentos de cristal. Sin necesidad de tiradas, es aquí donde más se han cebado los intrusos. Una tirada de Suerte permitirá encontrar un arrugado fragmento de una nota. En ella puede leerse:

et numerum aureum est: 1,1,2,3,5,8,13,21...

Se trata de un modo de encontrar el llamado número áureo de la proporción perfecta de los pitagóricos: Esta sucesión numérica (llamada la "sucesión Fibonacci" debido al matemático que la descubrió) permite, sumando a un número su anterior, formar una sucesión, que dividida da el valor aproximado del famoso número.

⁵ i los Pj son unos catetos, convendría recordar que Sara SI lee perfectamente el latín (N. del A.).

♦ **Habitación de Benavides:** Una gran cama, con la ropa deshecha y el colchón desgarrado, destripado de su relleno de borra de lana. Igualmente el baúl está abierto en un bostezo, con todo su contenido vomitado alrededor. Hay una mancha de orina en un rincón, manchando la alfombra (pequeño homenaje a *El gran Lebowski* de los hermanos Cohen).

Los Pj se pueden encontrar un par de salas más, tan saqueadas como estas, sin mayor interés.

DONDE SE REALIZA UN VIAJE

Es de esperar que de la visita a la casa sepan dónde se encuentra escondido el padre de Sara: en la aldea de El Viso, en la provincia de Toledo. A no ser que los PJs dispongan de medios de transporte propios, tendrán que ir en el carruaje de postas que cubre regularmente el trayecto Madrid-Toledo por el camino real. El precio del trayecto en carruaje de postas es de 12 reales. No incluye el alojamiento y comida en la venta. Con las lluvias invernales y la mala condición de los caminos se tarda casi dos días en llegar hasta la ciudad, por lo que el grupo tendrá que hacer al menos una noche en posada.

La posta cuenta con ocho plazas. Además de los PJs y Sara, viajan en ella dos pasajeros más:

El Capitan Gil de Ferdinando, de la Coronería de los Guardias del Rey (cuerpo fundado por el Conde Duque de Olivares). Es un hombre hosco y poco hablador, de temperamento muy vivo, que retaría al mismísimo Diablo a la menor provocación. Viaja a Toledo por motivos familiares.

Capitán Gil de Ferdinando

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 14
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 15/10 (+3), Daga de Guardamano 10 (+1).
- ♦ **Armadura:** Sombrero (1), Camisa acolchada (1), Guantes (1), Botas (1).
- ♦ **Maniobras de Esgrima:** Esgrima de Espada y Daga (Nivel 3), Entrenamiento de Mano Torpe (Nivel 3).
- ♦ **Ventajas:** Esgrimista.
- ♦ **Desventajas:** Sanguinario.

El hermano Sebastián de Cayena, un individuo afable que lleva el hábito negro de los benedictinos. De charla agradable, afirmará formar parte (aunque en grado mínimo) de la casa real (de hecho, es confesor de uno de los mayordomos del Aposentador real). Viaja a Toledo (sede del Obispado) para entrevistarse con sus superiores. Dejará entrever en la conversación de que se debe a un asunto de faldas... (y, caso de que la muchacha haya renunciado a su disfraz de hom-

bre, no cesará de soltarle lindezas a Sara siempre que tenga ocasión. Lo mismo hará, incluso simultáneamente, con cualquier otra fémica de buen ver que esté en el grupo)

Nota para el Narrador: En realidad el supuesto monje es fray Antonio de Somosierra, miembro destacado de la Hermandad del Divino Silencio, profeso de la feroz y radical orden de los dominicos y calificador de la Inquisición. Si algún PJ sospecha de él y pasa una tirada de Detectar Mentiras podrá apreciar algo raro, cierto brillo de excesivo interés en sus miradas, cierta solapada avidez en sus preguntas, algo poco natural en sus respuestas. Solamente entonces el Narrador le dejará hacer una segunda tirada, de Espíritu, para que se dé cuenta del curioso anillo que lleva en el dedo índice de la mano izquierda: Representa una máscara sin boca...

Si los PJs no han dado esquinazo a los hombres de Fabrique en la Villa (matando o neutralizando al falso mendigo) éstos se enterarán del viaje y prepararán una emboscada. Al atardecer del primer día de viaje la posta encontrará el camino bloqueado por una carreta, sin tiro y aparentemente abandonada. Cuando el carruaje se detenga, los hombres de Fabrique apostados por los alrededores atacarán. Su plan es muy sencillo: matarlos a todos excepto a Sara, para torturarla y obligarla a confesar dónde se encuentra su padre (no son hermanitas de la caridad, precisamente). Si la mitad o más caen en el ataque, el resto huirá.

Evidentemente, si los PJs disponen de transporte propio o compran o alquilan un carruaje no llevarán consigo PNJs pasajeros, pero no por ello se librarán de la emboscada.

Fabrique el Ansias

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+3), Pistola 12 (+1).
- ♦ **Armadura:** Sombrero (1), Coletto (2), Guantes (1), Botas (1).
- ♦ **Habilidades:** Cabalgar 12, Callejeo 14, Habla de Germanía 12, Intimidación 13, Liderazgo 12, Sigilo 10.

Alonso

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 11

- ♦ Armas: Ropera 14/10 (+3)
- ♦ Armadura: Camisa Acolchada (1).

Otto

- ♦ Destreza: 11
- ♦ Espíritu: 9
- ♦ Fortaleza: 13
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 10
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Garrote (Pelea) 11 (+2)

Francisco

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Arcabuz 12 (+4)

Pedro

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 11
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Arcabuz 10 (+4)

Valentín

Ex-criado de Benavides.

- ♦ Destreza: 11
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Daga 12/7 (+0).

Al llegar a Toledo, los PJs deberán alquilar o comprar caballos o un carruaje, si es que no lo hicieron en la Villa, pues no hay posta que conduzca hasta El Viso. Los caminos hasta la aldea están aún en peor estado que por los que han ido hasta ahora (invierno no es muy buena época para viajar), de forma que el viaje durará dos días más.

Por su parte, en Toledo el supuesto "hermano Sebastián" se reunirá con otros tres compañeros, enviando a uno de ellos a seguir discretamente a los PJs. Un miembro del grupo que desee comprobar que nadie les sigue podrá hacerlo con una tirada difícil de Espíritu (aunque se aplica la ventaja de *Sentidos Desarrollados* si la posee), detectando así, a lo lejos, al jinete que les ronda los pasos.

DONDE TODO SE EXPLICA Y TODO ¿TERMINA?

Al anochecer del segundo día (cuarto desde su salida de la Villa) el grupo llega a El Viso. Se trata de una aldea pequeña, de gente sencilla pero desconfiada hacia los forasteros. Nada que no se pueda arreglar con algo de educación, mano izquierda, alguna propinilla a tiempo y alguna tirada de *Diplomacia* o similar, más que nada para relajar los ánimos. Por otro lado, dar con el paradero de Benavides no es difícil, con simpatías o sin ellas: es el único forastero del pueblo. Una viuda, que vive cerca de los restos de la "iglesia maldita", le ha alquilado una habitación. Maese David Benavides es un anciano de pelo y barba blancos, cuerpo menudo y ojos vivaces, que se mueve con agilidad pese a sus años. Su único equipaje es un atado de ropa, un grueso fajo de papeles (la obra de su vida, asegura) y un viejo pistolón que, a la hora de la verdad, no está muy seguro de saber usar. Abrazará con efusión a su hija, escuchando ansioso el relato de su odisea. Del mismo modo, hará al grupo numerosas preguntas sobre los posibles indicios que hayan podido encontrar de la Hermandad, poniéndoles en guardia contra ella. Para desilusión de los más ambiciosos, les explicará que su objetivo no es encontrar la fórmula alquímica para producir oro, sino simplemente resolver un problema matemático.

David Benavides

- ♦ Destreza: 11
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 14
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Pistola 8 (+1).
- ♦ Habilidades: Botica 16, Latín 15, Griego 13, Latines 15, Teología 15.
- ♦ Ventaja: Letrado.
- ♦ Desventaja: Mala Fama.

Los PJs pueden decidir entre quedarse a pasar la noche en la aldea (no hay posada, pero pueden dormir juntos en algún granero o pajar, o dividirse por las casas del pueblo) o intentar huir con Sara y su padre si se sienten perseguidos. En ambos casos, Antonio de Somosierra y sus hombres intentarán dar un golpe de mano nocturno para llevarse con ellos a Benavides. De resultar imposible intentarán hacerse al menos con Sara, para extorsionar a su padre.

Los hombres de la Hermandad lucharán hasta la muerte. Solo su jefe, de ver las cosas muy difíciles, intentará huir (y si tiene alguna posibilidad el Narrador haría bien en conservarlo para el futuro, y "regalar" a los PJs la desventaja de *Enemigo* a nivel 2). Y es que los enemigos con deudas pendientes sientan bien a cualquier campaña...

Fray Antonio de Somosierra (Sebastián de Cayena)

- ♦ Destreza: 14
- ♦ Espíritu: 14
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 12
- ♦ Reflejos: 14
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Ropera 16/11 (+3), Pistola de Silla 14 (+3).
- ♦ Armadura: Sombrero (1), Camisa acolchada (1), Colet de Cuero (2), Guantes (1), Botas (1).
- ♦ Habilidades: Cabalgar 14, Diplomacia 14, Etiqueta 12, Fingir 15, Latín 12, Liderazgo 14, Sigilo 13, Teología 11.
- ♦ Maniobras de Esgima: A Fondo, Ataque Rápido, Deslizamiento.
- ♦ Ventajas: Esgimista.
- ♦ Desventajas: Secreto.

Pedro Medina

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Ropera 13/9 (+2)
- ♦ Armadura: Sombrero (1), Colet de Cuero (2), Guantes (1), Botas (1).

Luis Sotolargo

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 12

- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Ropera 14/10 (+2), Pistola 11 (+1).
- ♦ Armadura: Sombrero (1), Camisa Acolchada (1), Guantes (1), Botas (1).

Francisco Fernández

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 12
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Espada Pesada 13/7 (+3)
- ♦ Armadura: Sombrero (1), Camisa Acolchada (1), Guantes (1), Botas (1).

Si los secuaces de fray Antonio, a juicio del Narrador, son demasiado poca cosa para el grupo, nada impide crearles algún que otro "hermano clónico" de Luís Sotolargo más.

CONCLUSIÓN

Caso de que todo salga bien, los PJs consigan rechazar a la Hermandad y el erudito sobreviva... bueno, se irá con su hija hacia el sur, hacia Sevilla, para embarcar allí rumbo a Italia, donde afirma que estará seguro, pues tiene amigos poderosos que lo protegerán. Si el Narrador quiere alargar la aventura, los PJs pueden escoltarles en su viaje. Si no, es el momento de la despedida...

Recompensas

Cada Pj recibirá 4PX por jugar esta aventura hasta el final. Se pueden conceder a nivel individual hasta 2 PX más por buena interpretación o por una actuación destacada. 



Se dice en los Mentideros...

- ♦ Que gran suceso fue el pasado domingo, en pleno centro de la capital hispalense, que un bravo hidalgo llamado Torcuato Romerales mató a pie a un bravo toro de lidia, tras que este le matara el caballo de una cornada que lo desventró, dando con él al suelo. El lance fue aplaudido por el duque de Medina-Sidonia, que premió al jinete con un refrigerio en su balconada.
- ♦ Secreto regocijo produjo la noticia de un encausado del santo oficio (cuyo nombre varía depende del círculo donde se cuenta) que escapó forzando los barrotes de su celda, despachando a un par de familiares que en la calle montaban guardia y atravesando con la ropera de uno de los caídos a un acólito de los dominicos que por allí pasaba, en un curioso y justo némesis.
- ♦ Gran conmoción causó en la ciudad y puerto único de Indias la caída de don Fernán Ribadesella, en mal nombre *El Catalán*, hombre poderoso y frecuente en el palacio del duque. El asunto resultó ser mucho más complejo de lo que se fue contando, así que permítanme vuestas mercedes relatarles los pormenores...

INTRODUCCIÓN: UN ARCEDIANO DE LA CATEDRAL

Uno de los PJs, preferentemente un hombre de la carda sevillana o un soldado o espadachín que haya pasado varios meses en la ciudad de Indias, recibirá la visita de un criado de apenas dieciséis años que dirá venir en nombre del arcediano don Luis de Narváez. El criado trae orden de acompañar al caballero hasta la sacristía de la catedral, ya que su señor quiere verle. Don Luis es un hombre atractivo para ser un siervo de Dios (quizá demasiado, pues hay jocosos rumores sobre él relacionados con feligresas y confesiones privadas) y pedirá disculpas al caballero por haberle llamado con tanto secreto. Una vez cerradas las puertas de la sacristía, el arcediano irá al grano.

Cierto hombre muy poderoso, el marqués de Guadalcázar (que todo el mundo sabe que pertenece al círculo de Medina Sidonia), requiere de los discretos servicios de un grupo de bravos, espadachines y tunantes varios para un trabajo en el coto de Doñana. Por ser un asunto grave de contrabando en el que están implicadas altas esferas de la ciudad, el trabajo se realizará al amparo de la noche. Los honorarios son de veinte reales por cabeza, mitad y mitad, con la promesa de futuros encargos bien remunerados. Una vez acepte, vendrán los detalles. En efecto, el trabajo es anfibio, por lo que un hombre de confianza del marqués llevará al grupo en una discreta falúa desde una caleta en Triana. El santo y seña será "Dios os salve". El grupo a juntar va a elección del PJ, pero el arcediano pondrá como premisa que, al menos, varios de ellos sepan

manejar una espada como Dios manda. Ese "al menos" tiene su porqué, ya que como se ha dicho, si los bravos realizan bien su trabajo habrá futuros encargos para ellos.

Una vez aceptado el succulento encargo, el PJ queda con el arcediano en que, dos noches más tarde (a la "hora menguada") se reunirán con el hombre de confianza del marqués en el puente de Triana. Para distinguirlo en la noche, el hombre llevará un chapeo emplumado de rojo y un fanal en la mano.

Don Luis de Narváez

Arcediano de la catedral

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **Ingenio:** 15
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Ventajas:** Belleza (3, Guapo), Sacerdocio (2).
- ♦ **Desventajas:** Pecadillos (3, Lujuria), Lealtad (2, a su padre).
- ♦ **Habilidades:** Teología 16, Latines 15, Detectar Mentiras 15, Diplomacia 14, Comerciar 14, Charlatanería 15.

El Coto

Un vez reunidos los PJs en el puente de Triana, las campanas de una iglesia cercana tocarán a vísperas, que es el rezo final del clérigo antes de dormir en su celda. Impacientes por la tardanza, recelarán de un par de sombras que cruzarán embozadas el puente, para luego ver con total claridad al hombre del fanal. Efectivamente, este se acercará esperando a que los PJs le den el santo y seña, luego se presentará como "don Joaquín" antes de pedirles que le sigan.

En la caleta, que es no otra cosa que un embarcadero que recibe ese popular nombre por haber sido antes lugar con arena, aguarda una silenciosa falúa con unos remeros contratados al efecto. Una vez a bordo, la embarcación se alejará silenciosamente de Triana, enfilando Doñana. Don Joaquín, hombre misterioso (pues gusta de ir embozado y no moverse apenas), dará las últimas instrucciones a los jugadores:

"El negocio es sencillo: desembarcaremos al otro lado de un bosquecillo de pinos. Los contrabandistas estarán al otro lado, y entre ellos hay algunos valones que no saben nuestra lengua. Matad a los herejes y dejad vivo a algún remero español. Pueden robar parte del cargamento que lleven, para que el asunto parezca un hurto. Recordad que es muy importante dejar al caer al final el nombre de nuestro patrón, el marqués de Guadalcázar, para que los patrones de los contrabandistas sepan que tienen los días contados".

En efecto, la falúa tocará tierra frente a un bosquecillo de pinos. Los silenciosos y hoscos remeros (que no hablarán con los PJs en todo el viaje) aguardarán allí, junto a don Joaquín. El grupo de PJs deberá superar una tirada de *Sigilo* cuando se encuentren dentro del bosquecillo, para evitar ser oídos por los contrabandistas. Si estos son advertidos no podrán ser cogidos por sorpresa, y uno de ellos (un hereje holandés con un pistolón) disparará sobre ellos alertando a sus camaradas. Los enemigos son cinco, sin contar a dos marineros españoles que opondrán poca resistencia.

Jefe de los contrabandistas

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 12
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+2), Pistola 14 (+1), Daga de Guardamano 14/10 (+0).
- ♦ **Armadura:** Sombrero (1), Colet de Cuero (2), Botas (1).
- ♦ **Ventajas:** Espadachín (3).
- ♦ **Desventajas:** Defecto Físico (3, tuerto).
- ♦ **Habilidades:** Esquivar 6, Pelea 12, Nadar 12.

Contrabandistas

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 9
- ♦ **Fortaleza:** 11
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 10
- ♦ **Bríos:** 10
- ♦ **Armas:** Chafarote 11/6 (+2).
- ♦ **Habilidades:** Marinería 11, Nadar 11, Pelea 11, Voluntad 9.

Una vez despachados los contrabandistas, los PJs deberán superar una tirada de *Abrir Cerraduras* si quieren examinar el contenido de los cofres que transportaban. Un pistoletazo al candado puede servir. En el interior hay prendas de encaje flamenco, un artículo muy caro y solicitado en las Españas. Pueden sustraer algunas, así como la bolsa del jefe de los contrabandistas, que contiene florines holandeses por valor de cuatro escudos castellanos.

UN TAL MAROZZO

Los PJs, tras cobrar con no poco gusto sus emolumentos, recibirán la sugerencia de un nuevo encargo por parte del arcediano. Suculentamente remunerado con 30 reales por barba y un adelanto de cinco (también por PJ), el trabajo consistiría en asaltar la casa y despacho (que son lo mismo) de un conocido contable genovés llamado Guiseppo Marozzo, que vive en una corrala frente a las Reales Almonas (fábrica de jabón).

Pocos detalles más dará el siervo de Dios, argumento con mucha diplomacia (que para eso la tiene), que hidalgos tan cumplidores como los PJs no necesitan muchos más detalles. Eso sí, dejará muy claro que hay que robar unos papeles que posiblemente tenga muy bien escondidos y que vienen marcados con un peculiar sello de lacre con las iniciales "NS".

Si los PJs deciden preguntar acerca del tal Marozzo entre sus colegas contables o algún contacto o chismoso de taberna, averiguarán poco más que lo obvio. Marozzo es cristiano viejo y hombre de barba blanca y frente desembarazada. Como contable parece ser que sus servicios son inestimables, pues más de uno de los acaudalados y nobles de la ciudad frecuentan su despacho. Éste abre de día y se encuentra fácilmente llegando a las Almonas y entrando en la corrala cuya fachada tiene un reloj y da a una ancha plaza.

Ya sea mediante indagación o simplemente con un poco de de seso, los jugadores encontrarán el vistoso despacho de Marozzo. Dentro de la corrala, donde una solitaria mujer lavará la ropa en una pila mientras dos niños corretean alegremente bajo los soportales, hay unas escaleras de piedra para acceder al piso superior. Al fondo del corredor habrá una puerta, frente a la cual estará sentado un tipo con aspecto de gente a sueldo o guardaespaldas, muy corpulento. El guardia tiene un defecto, y es que suele gastar la noche en divertirse, ya que de día su trabajo consiste en poco más que estar sentado o arrojar escaleras abajo a algún visitante inoportuno. Si los PJs salen temprano en busca del lugar (sin pararse a indagar acerca del contable) se lo encontrarán roncando pausadamente, con lo que les resultará muy fácil dejarlo muerto o fuera de combate.

Guardaespaldas dormilón

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 10
- ♦ **Fortaleza:** 16
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 13
- ♦ **Armas:** Espada Pesada 12/8 (+5), Daga 11/7 (+0).
- ♦ **Habilidades:** Pelea 13.

Una vez neutralizado el guardia, los personajes accederán al interior del despacho. Este no es más que el recibidor y sala de estar del genovés, convenientemente amueblado y convertido en lugar donde ejercer su oficio. Tras una lujosa mesa, un hombre de barba blanca puntiaguda con marcado acento italiano y mal genio preguntará que quienes son ellos, mientras su escribano, un hombre enlutado de aspecto ratonil, compone un gesto sorprendido mientras se apresura a lanzar unos papeles al cercano fuego. Ya sea mediante intimidación o acariciándole la gorja con un acero, el genovés rebuscará entre sus cajones, abriendo un compartimento secreto y entregándoles un pliego de papeles sellados con el famoso lacre "NS".



¿Fácil no? No tanto. Cuando los PJs salgan a la corrala, entrarán en ella un grupo de cuatro valentones guiados por un hombre rubio de aspecto nórdico que viste muy bien y lleva encima más hierro que Vizcaya y Toledo juntas. Una tirada de Espíritu ayudará a los PJs a ver que el hombre se interesa en demasía por ellos, y que ha apoyado una mano en la empuñadura de su pappenheimer. Dicha mano carga un grueso anillo con unas familiares iniciales: NS. En ese momento, Marozzo, su escribano o simplemente un vecino, saldrán a la corrala gritando: “¡Asesinos, asesinos!”. Y el rubio, sus cuatro valentones y los PJs echarán mano a sus armas, y será Troya...

Viktor van der Voes

Ex-almirante y ex-capitán de los Estados

- ♦ **Destreza:** 14
- ♦ **Espíritu:** 10
- ♦ **Fortaleza:** 12
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Brios:** 11
- ♦ **Ventajas:** Agilidad (2), Escuela de Esgrima (3), Aliados (6, Fernán Ribadesella).
- ♦ **Desventajas:** Sanguinario (2), Lealtad (2), Secreto (6), Costumbres Odiosas (1, jactancioso y mordaz).
- ♦ **Armas:** Pappenheimer 16/12 (+3), Daga de Ganchos 15/9 (+0), Pistola 14 (+2), Cuchillos (2) 13/8 (+0).
- ♦ **Armadura:** Herreruero (2), Coletó (2), Camisa acolchada (1), Guantes (1), Botas (1).
- ♦ **Habilidades:** Esgrima 16, Armas Cortas 15, Armas de Fuego 14, Capa 15, Pelea 14, Lanzar Cuchillo 13, Esquivar 6, Callejeo 11, Intimidación 10, Español 10, Holandés 11, Etiqueta 9, Táctica 11.
- ♦ **Maniobras de Esgrima:** Esgrima alemana con Tizona y Daga (2), Blitz Meyer (2), Parry (2).

Bravos “Valones”

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 12
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Brios:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+3), Daga de guardamano 12/8 (+0).
- ♦ **Habilidades:** Voluntad 10, Español 8, Esquivar 5.

Si los PJs han sobrevivido al encontronazo (ya que el holandés no es moco de pavo), este escapará, herido pero no muerto, lanzando un cuchillo sobre el osado que le persiga. Disuelta o muerta su comparsa, el grupo de PJs se verá perseguido ahora por la corchetería sevillana, que ha acudido sospechosamente a la llamada del holandés. No desesperen, porque al haber bajado un par de calles en busca de la iglesia más cercana, un familiar hombre con un sombrero empena-

chado de rojo les instará a subir al carruaje donde él mismo se encuentra: es don Joaquín.

Doña Violeta y los Narváez

Despistada la gurullada al entrar el carruaje en unos establos, éste pondrá rumbo a las afueras de Sevilla. Don Joaquín se sincerará con los personajes durante el viaje, contándoles algunas verdades de camino a la casona de los Narváez.

“Ruego disculpen el engaño, pero estábamos obligados por razones de alta política. Mi hermano don Luis les ha dicho que su empleador es el marqués de Guadalcazar, más esto es falso. Deseábamos saber cuan decididos estaban a participar en esta cruzada contra la corrupción en nuestra ciudad. Mi nombre es don Joaquín de Narváez, y les llevo a casa de mi padre, don Hernando, que les protegerá en pago a sus servicios. Se han granjeado vuestras mercedes muy peligrosos enemigos, y poner tierra de por medio ayudará a que se calmen las cosas. Siento no poder darles más detalles, pero sin duda mi padre o su verdadero empleador se los facilitarán con gusto”.

Más templados los jugadores, viajarán durante dos largas horas por un camino entre olivares que conduce a la cercana aldea de Hinojos. En el centro de la misma, junto a la iglesia, se alza orgullosa, aunque algo vieja, la casona de los Narváez. Un criado bajará a abrirles la puerta y se llevará el coche a los establos. Conducidos por don Joaquín, los personajes llegarán hasta el patio interior de la casa, donde una improvisada mesa contiene los restos de una magra pitanza. Sentados en torno a ella se encuentran un viejo caballero de aspecto bonachón y calvo, así como con una misteriosa y bella dama cuya alcurnia y vestimenta parecen del todo impropias de una familia de hidalgos provincianos. Se presentarán como don Hernando de Narváez y doña Violeta de Casasola, baronesa de Arlanza.

Muy amablemente, los criados del viejo hidalgo aposentarán a los PJs, mientras los dos nobles se preparan para un recibimiento más propicio en el despacho de don Hernando. Allí, el respetable viejo dará la palabra a doña Violeta, que tiene mucho que contar.

“Me maravillo de la destreza con la que vuestras mercedes han llevado el asunto hasta ahora, pero creo conveniente que les explique la verdad en torno a este turbio asunto. He sido enviada desde Madrid por las más altas instancias para recabar pruebas que demuestren que don Fernán Ribadesella es un traidor al rey y a España. Don Fernán es un rico indiano que compró su lagarto de Santiago a golpe de doblón. Sus contactos y poder, que emanan de sus negocios con los holandeses, nuestros enemigos, y son sabiamente administradores y acrecentados por sus amigos genoveses y venecianos, llegan hoy hasta el mismísimo duque de Medina-Sidonia. No en vano, ambos se conocían de los tiempos del difunto Felipe III, cuando servían al duque de Uceda. Los documentos que vuestras mercedes portan son la prueba fidedigna de que don Fernán es un realidad un socio de la

*Compañía Holandesa de las Indias Occidentales, y por lo tanto un abierto traidor a la Corona. Empero, hay muchos nobles del antiguo círculo de Uceda que, a cambio de su su-
cio dinero, consienten sus actividades. El catalán, que así es como lo apodan (ya que nació en Berga) tiene hoy media Sevilla en su bolsillo. Frecuente en el palacio de Sidonia, la justicia le tiene muchísimo respeto, y hacen la vista gorda a su sádica guardia personal compuesta por italianos y holandeses y mandada por un tal Van der Voes, con la que acalla a aquel que se le opone. Como tapadera a sus actividades de contrabando, posee una factoría de salazón de pescado en el puerto de Sanlúcar. Gracias a los documentos que han conseguido, dicha factoría ahora puede ser tomada y Ribadesella detenido. Me sentiría muy honrada si vuestras mercedes lideraran dicho asalto, acompañando a un grupo de bravos que don Joaquín reclutará. Sabría recompensarles holgadamente..."*

Doña Violeta empleará el resto del día y los tres días sucesivos en intentar seducir a uno de los PJs y llevarlo a su lecho, pues tiene para él grandes planes que a nadie más contará. Los personajes pueden descansar, curar sus heridas o buscarse líos en alguna de las tabernas del pueblo, aunque los aldeanos no sean ricos ni entiendan de honra a la hora de batirse...

Don Hernando de Narváez

Rico arrendador de olivares en Hinojos

- ♦ **Destreza:** 8
- ♦ **Espíritu:** 10
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 9
- ♦ **Bríos:** 10
- ♦ **Armas:** Ropera 10/7 (+2).
- ♦ **Ventajas:** Nobleza (1), Riqueza (3, Acomodado), Aliados (4, Doña Violeta), Buena Reputación (2).
- ♦ **Desventajas:** Vejez (6), Enemigos (4).
- ♦ **Habilidades:** Diplomacia 12, Detectar Mentiras 10, Comerciar 12.

Don Joaquín de Narváez

Licenciado en leyes

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 12
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+2), Pistola 12 (+2).
- ♦ **Armadura:** Camisa acolchada (1), Sombrero (1), Guantes (1), Botas (1), Capa (3).
- ♦ **Ventajas:** Letrado (2), Espadachín (3)
- ♦ **Desventajas:** Pecadillos (3, Lujuria), Mala Fama (2).
- ♦ **Habilidades:** Leyes 13, Español 13, Latines 12, Diplomacia 12, Cabalgar 11, Seducción 11.

Doña Violeta de Casasola

Espía y avanzada de la Corte

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **Ingenio:** 15
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Pistoleta 10 (+0).
- ♦ **Ventajas:** Riqueza (6), Belleza (5), Carisma (1), Nobleza (14).
- ♦ **Desventajas:** Lealtad (3, Conde Duque de Olivares), Pecadillos (1, Tozudez), Enemigos (4, don Fernán de Ribadesella), Secreto (6, su hijo).
- ♦ **Habilidades:** Seducción 13 (21 si se cuenta su apariencia), Fingir 14, Etiqueta 13, Detectar Mentiras 12, Venenos 11, Charlatanería 11, Cabalgar 10.

EL DÍA DEL SEÑOR

Seducido el jugador, y mientras los otros PJs acompañan a Joaquín en la recluta de los jaques (que serán tantos como PJs falten para llegar a 10), visitando lugares y produciéndose escenas parecidas a las de *El Oro del Rey*, el seducido acompañará a doña Violeta y su fiel y vieja ama Socorro a ver la rúa y sarao del domingo, donde la nobleza local, tras oír misa en la catedral, pasea por las anchas calles. Desde una coche cubierto, discreto, doña Violeta señalará al jugador al carricoche descubierto de *El Catalán*. En él, Ribadesella, un hombre de treinta y tantos con ojos fríos y calculadores, bigote y barbita puntiaguda, que viste a la última moda, acompaña a una bellísima mujercilla que vigila a un revoltoso crío. Sentado con aspecto de hastío, otro hijo de unos doce o trece años, rubio de ojos azules, que parece desear volver a su hogar. La dama hablará, emocionada:

"Antaño, por mi belleza y mala fortuna, me ví obligada a ejercer de amante de un caballero muy principal de la corte, cuyo poder era enorme. Fruto de aquella obligación nació un hijo que parí en secreto y que fue apartado de mi poco después del parto. Hasta hoy no conocía quien era el desalmado que lo había criado como suyo, pero las más altas esferas me dijeron que don Fernán sabía, y ahora veo que es cierto. Su hijo mayor es mi hijo. ¡Maldito sea! ¡Señor, por vuestro honor y nuestro amor, debéis ayudarme a recuperarlo!"

De camino a la casona, la dama le contará todo su plan. Una costurera a sueldo que había trabajado en la casa de *El Catalán* lleva dos días cosiendo unas cortinas en la mansión del caballero de Santiago. Mientras los bravos asalten la factoría y don Fernán abandone la casa en pos de la protección de sus intereses, la costurera le abrirá la puerta trasera. Deberá enfrentarse a algún criado o al ama antes de entrar en la habitación de su hijo (el rubio) y sacarle de allí, por las buenas o por las malas. Paralelamente, don Joaquín explica el negocio a los bravos, reunidos en la bodega de la discreta taberna de Escamilla. La factoría se encuentra aleja-



da del puerto, en una pequeña ensenada. Asaltarla no será fácil, pues está fuertemente defendida por el cruel Van der Voes y 15 de sus mejores hombres. A tal efecto, se recomienda llevar pistolas, que aunque armarán mucho ruido, sin duda despacharán rápidamente a más de un bravo holandés en un abrir y cerrar de ojos. La fecha queda fijada: dentro de dos noches, el grupo se reunirá en una calleja que discurre paralela a una mancebía portuaria, llamada Casa de la Méndez. No faltará el consecuente chiste de alguno de los más granados bravos de la heria sevillana.

DEGOLLANDO FLAMENCOS EN SANLÚCAR

Reunidos los bravos en el callejón de la Méndez, en cuyas ventanas abiertas emana alguna luz y algún que otro gemido de hombre o mujer, don Joaquín dirigirá al grupo hasta una falúa (sí, la de antes), en cuyo espacio se hacinarán bravos y remeros. Llegarán a Sanlúcar una hora después, desembarcando en un silencioso embarcadero, cuyo vigilante, que se hacía el dormido, lanza un cabo a los remeros. Sin duda, el hombre fue avisado o ensebado, porque intercambia un par de palabras con don Joaquín, señalando una estrecha calle, cuyas viejas casas parecen deshabitadas. Al fondo de esa calle se alza la factoría, que es poco menos que una nave grande de piedra con unos ventanucos donde se ve la luz macilenta de las antorchas que iluminan el recinto.

Dos guardias de aspecto patibulario, con pecas y otros signos de extranjería, montan guardia en la puerta, empuñando sus arcabuces. Por fortuna, están distraídos hablando entre ellos (que la noche es muy larga y las guardias son monótonas y aburridas), y un grupo de PJs que superara una tirada de *Sigilo* podría acercarse sigilosamente para volarles la tapa de los sesos, no tan sigilosamente. Muertos los guardias (ya que es imposible matarlos silenciosamente excepto si algún personaje posee la habilidad de *Lanzar Cuchillos*), sus compañeros del interior darán gritos de alarma y apresarán al combate. El interior del recinto es frío, ya que parte del techo está abierto en una gran corrala. En el centro de la nave, unos grandes tanques llenos de agua de mar o sal entorpecerán los movimientos de los combatientes. En una esquina del recinto, en un lugar que parece un despacho o una cabina, Viktor mirará de lejos la pelea, descargando un pistolazo sobre el primer bravo que intente ir hasta él.

Jaques holandeses

Son catorce (características iguales que los Bravos "Valones").

VALENTONES SEVILLANOS

- ♦ Destreza: 14
- ♦ Espíritu: 10
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 13
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Ropera 16/11 (+2), Daga de Guardamano 14/10 (+0), Pistola 13 (+2), Capa 14.
- ♦ Habilidades: Voluntad 11, Sigilo 10, Esquivar 6.

Despachados los flamencos, Viktor correrá a atrincherarse en un sótano cuya entrada está disimulada bajo una mesa del despacho del gerente de la fábrica. Destapada la trampilla, los PJs verán una larga y sinuosa escalera. A medida que bajen, deberán sacar una tirada de *Espíritu*, para oír la respiración sofocada del holandés, que aguarda escondido tras la esquina de la escalera con la pistola amartillada y lista. Una vez abajo, y muerto el holandés (que tiene lo suyo), verán un vasto sótano porticado que apesta a especias. Lleno de sacos y cofres que contienen clavo, pimienta, palo de brasil, canela y prendas y armas de contrabando (cuéntanse algunas armas prohibidas como coseletes, espadas de guerra (pappenheimers), arcabuces, rodela, cascos de acero... Parece que la fortuna sonríe a los PJs... Sí, he dicho parece.

EL HOMBRE DEL SACO

¿Pero que pasa con el hijo de Ribadesella? Doña Violeta manda a su criada Socorro como tapada para que guíe al PJ secuestrador por las oscuras calles de Sevilla, lámpara en mano. Con la consabida y tétrica atmósfera de la luz roja de las velas de los adoratorios e imágenes (en la que el DJ debería regodearse, con efectos como tañidos de campana mortecinos, el ladrido lejano de un perro o el susurro ululante del aire en las desiertas y sucias calles con sombras embozadas aguardando el paso de sus víctimas para ajustar cuentas). La casa de *El Catalán*, muy cerca de la catedral, estará tan solo iluminada por una luz en la planta baja (que es la señal de la costurera infiltrada).

La casa tiene dos pisos, por lo que paga real de asiento. Tiene un modesto huertecillo que hace las veces de jardín interior, y todas las ventanas están enrejadas, con las puertas claveteadas con oscuro acero barnizado. Al llegar el PJ, Socorro le susurrará que se esconda. En ese momento, Ribadesella saldrá de su hogar acompañado por cuatro guardaespaldas y dos criados que portan broquel y linterna. Se alejarán a todo correr del lugar.

Don Fernán Ribadesella

Rico y peligroso indiano

- ♦ Destreza: 15
- ♦ Espíritu: 10
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 12
- ♦ Reflejos: 13
- ♦ Bríos: 10
- ♦ Armas: Ropera 17/12 (+4), Capa 16, Pistoleta 15 (+0).
- ♦ Ventajas: Riqueza (7, Rico), Nobleza (2, Caballero de Santiago), Aliados (6).
- ♦ Desventajas: Secreto (6), Sanguinario (2).
- ♦ Habilidades: Voluntad 11, Holandés 11, Italiano 11, Esquivar 7.

Lacayos de El Catalán

Que no son amadises...

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 10
- ♦ Fortaleza: 12



- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 12/8 (+2), Broquel 13.
- ♦ **Ventajas:** Clases de Esgrima 1.
- ♦ **Desventajas:** Fealdad (1, Mestizos peruanos).
- ♦ **Habilidades:** Esquivar 6, Sigilo 9, Correr 11.
- ♦ **Maniobras de Esgrima:** Esgrima con Espada y Broquel (Nivel 1).

Si no ha habido enfrentamiento con Ribadesella y sus criados (que es lo que cabe esperar, salvo que al PJ se le crucen los cables), al poco rato de que este se pierda a la carrera por las oscuras calles sevillanas, la luz de la casa se apagará y la puerta que da al huertecillo se abrirá. Una discreta mujer morena le hará una seña para que entre, dando breves datos: “Están todos dormidos menos el ama, y solo quedan dos criados jóvenes en el interior, el chico está en la planta de arriba, la habitación junto al patio interior”.

El interior de la casona es oscuro, pero los muebles y la tapicería denota un estatus económico francamente envidiable. El PJ deberá superar dos tiradas de *Sigilo* si quiere secuestrar al mocosito sin que el ama se percate (una para cada planta de la casa), pero esto da un poco igual, pues el crío tiene el sueño ligero y, además de llamar al ama, cogerá una pequeña ropera y querrá defenderse (aunque solo tenga doce años). El PJ, al ver al mocosito, deberá superar una tirada de *Ingenio* con una bonificación de +2 si es natural de la Villa y Corte. El niño tiene unos rasgos muy muy familiares y únicos: rubio, ojos azules, piel blanca pero, sobretodo, una mandíbula prognática. No le constará gran cosa al PJ sumar dos más dos y descubrir que ese “hombre tan principal” con el que se vio “obligada” a acostarse la dama no era otro que el difunto rey, Felipe III.

Doña Blasa

Un ama muy iracunda

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 11
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Garrote 12/6 (+1).

Felipe Ribadesella (o de Austria)

Bastardo real secreto

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 10
- ♦ **Fortaleza:** 8
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 9
- ♦ **Armas:** Ropera de infante 12/8 (+0).
- ♦ **Habilidades:** Voluntad 10.

Criados de El Catalán

Españoles y con mala uva

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 10
- ♦ **Fortaleza:** 12
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Espada Pesada 10/7 (+1).
- ♦ **Habilidades:** Sigilo 10.

El niño es un niño, al fin y al cabo, y se limitará a defenderse tirando *Voluntad* a cada asalto. Si el ama y los criados son vencidos o muertos, el zagal soltará la ropera y correrá a esconderse, muerto de miedo. Tras meterlo en un saco o echárselo al hombro como tal, el PJ saldrá de la turbulenta casona en busca de la seguridad del coche de caballos que le espera unas calles abajo para llevarle de vuelta a Hinojos.

DE TRAIADORES Y VERDUGOS

Hemos dejado, para mayor suspense, a nuestros victoriosos PJs y los bravos en la factoría de salazón ya tomada, disfrutando del botín y las justas mieles del triunfo. No teman los jugadores, porque en efecto ya han cumplido. Pero vamos a acobardarles un poco más...

Al salir de la factoría, uno de los valentones sevillanos recibe un somerísimo disparo de arcabuz en la frente, que da con él en tierra. No costará ver al atacante, atacantes, mejor dicho, pues se trata no menos de diez hombres bien parapetados tras un zaguán y un alto carruaje negro que empuñan arcabuces con las mechas ardiendo (Arcabuz 15). Bloquean la calle, y es imposible rodearlos sin exponerse a sus disparos. Al pie del carruaje, un hombre espera con un pistola en la mano y un pistolete al cinto: Don Fernán Ribadesella. A grandes voces, les conminará a deponer las armas y rendirse para ser apresados. Si no, dice muy frío, ninguno verá el amanecer.

El DJ debería dejar unos momentos de angustia y que, posiblemente, alguno de los PJs intente otra vía de escape o quiera realizar una salida suicida descargando su pistola e intentando rodear el edificio de la factoría. Cuando esto vaya a realizarse, o bien si se deponen las armas, se verá al final de la calle, por detrás del bloqueo de arcabuceros, la luz de decenas de antorchas y sonido de metal, cascos de caballo y se oirán cortas y secas órdenes militares. En efecto, la friolera de cincuenta soldados acantonados en el castillo de San Jorge, con mosquetes, arcabuces y alabardas, llegarán al lugar, coletes de cuero, cruces de San Andrés y fieros mostachos tapando sus cicatrices. Al frente de la comitiva, un hombre que cabalga a un bellissimo equino de sangre andaluza, negro como el azabache. Una tirada de *Ingenio* (con bonificador de +2 si es de Sevilla) lo identificará como el Duque de Medina-Sidonia. Más de un PJ pensará “reunión de pastores, oveja muerta”. Pero esta vez se equivocará de lleno.



Don Fernán se alterará en principio, componiendo luego un rostro de gran júbilo. Tras esto, saludará con mucha política al duque, dándole las gracias pero diciendo “que no era necesaria la ayuda, pues tiene controlada la situación”. Sidonia, iracundo, siquiera se bajará del caballo, y hablará muy alto, grave y altivo. “Recordad a quién os debéis”, le dice, antes de partirle el tabique nasal con una patada desde lo alto del caballo. Luego, sin demudar el semblante, escupirá sobre *El Catalán* y mandará que lo apresen. Después, reparará en los PJs, mientras los arcabuceros del catalán son desarmados. Con mucho gesto de asco, les dará permiso para que se larguen de allí, y hará la vista gorda a su presencia y anteriores acciones.

¿QUÉ DEMONIOS HA PASADO AQUÍ?

La complicada trama que el DJ debe conocer y a la cual era ajeno, es la siguiente: Doña Violeta de Casasola, en efecto, fue amante del promiscuo Austria, concibiendo en secreto a su hijo, que le fue arrebatado de los brazos al momento. El niño fue puesto a buen recaudo por uno de los hombres de confianza del duque de Uceda, valido del difunto rey: no era otro que don Fernán de Ribadesella.

El catalán era un hombre de negocios y un político nato al servicio de Uceda, bien asentado en sus círculos de poder. A la muerte del rey y la caída de su valido, obtuvo (merced a sus contactos) un cargo de oidor en la chancillería de Cuzco. En Perú no perdió el tiempo, contactando con el sector criollo (descendientes de españoles) en eterno litigio con los peninsulares (españoles directamente llegados de la Península que acaparaban todos los cargos públicos, estuvieran o no capacitados para ellos). En ese ambiente, tardó poco en enterarse acerca del lucrativo comercio secreto con los contrabandistas holandeses. Así, en una apartada playa del litoral peruano, conoció a Viktor van der Voes, sobrino de Mauricio de Nassau, ex-capitán del ejército rebelde y ex-almirante de una flotilla de naves de la Compañía Holandesa de las Indias Orientales que hizo una embajada al lejano reino del Japón, iniciando contactos comerciales en el puerto de Hirado. El anillo del holandés no es otra cosa que las iniciales de la familia de los Nassau, enemigos acérrimos de la corona española desde los tiempos de Felipe II, traidores e independentistas.

Tan buena amistad hicieron el holandés y *El Catalán* que este prometió a su regreso a Europa visitar a los socios de la Compañía Holandesa de las Indias Occidentales, que estaba apunto de nacer. Antes de eso, pasó por Génova, donde dejó el fruto de sus transacciones ilegales en manos de la familia de banqueros Marozzo, para que lo administraran y engrandecieran, usándolo para préstamos a monarquías e inversiones en fábricas de abatanado de lana para la fabricación de encaje. Así, doblemente rico, el traidor culminó su carrera en Amberes, donde contactó con los socios de la Compañía (todos valones de boquilla, y también presuntamente fieles súbditos del rey de España). Los socios le admitieron en la compañía como uno más, gracias a la mediación de Van der Voes y sus arcas repletas. No contento con esto, regresó a Madrid, don-

de contactó con el agonizante círculo de Uceda, proponiendo a sus miembros una oferta difícil de rechazar: a cambio de su dinero, Ribadesella recibía de ellos protección y encubrimiento, ya que su actividad era beneficiosa para todo el círculo.

Con la seguridad de la inmunidad que le ofrecían tan altos contactos, viajó a Sevilla, donde compró su casona y su cargo (y hay quien dice que a su joven esposa). Van der Voes tenía ahora una tapadera en la ciudad de Indias para introducir sus productos de contrabando y venderlos bajo cuerda a los nobles españoles, encantados con el abaratamiento del producto en cuestión (los encajes flamencos). Ganaron tanto dinero que pudieron comprar a media Sevilla, incluido el duque de Medina-Sidonia que, celoso de su poder monetario, se alió con *El Catalán* en busca de una simbiosis beneficiosa. A todo esto, Olivares, consciente de la situación, envió a doña Violeta con la promesa de recuperar a su hijo para que destapara la pérfida red del catalán y le dejara hincarle el diente. Esto, claro está, debía efectuarse de manera no oficial, pues solo de esa forma se podría conseguir acabar con el imperio del contrabando de don Fernán sin que huyera del lugar, avisado por sus contactos en Madrid.

Tras el asalto al despacho de Marozzo, doña Violeta mandó tres mensajeros a Olivares, para asegurarse la llegada de los papeles. Uno de ellos se perdió y, fortuitamente, fue a parar a las propiedades del duque de Medina-Sidonia, que lo interrogó y supo del golpe que preparaba Olivares contra su socio. Consciente de la importancia de la traición de *El Catalán*, decidió dar un golpe de efecto. Él mismo capturaría a Ribadesella y lo pondría a disposición de la justicia, quedando bien ante el valido y llevándose la gloria de la operación. Y a bien seguro que será cosa largamente inmortalizada en versos y comentada en el puerto de Indias.

CONCLUSIÓN

Tras el ajusticiamiento de don Fernán en la Plaza Mayor de Sevilla (por decapitación, al ser caballero de Santiago), doña Violeta recompensará a los PJs. Caerán 70 reales por barba, lo que es una muy buena suma. Si el amante de la dama cree que ahora se iniciará para él una prometedora vida junto a la espía real, puede ir apartando esa idea de su cabeza. Recuperado su amado hijo, la dama le hará público desprecio, negándose siquiera que se acerque a ella (tal como si fueran dos desconocidos). Y es que la dama no es espía y avanzada de la Corte por ser enamoradiza, precisamente.

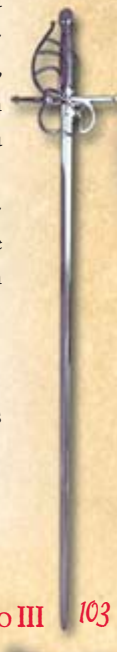
Así pues, los PJs se llevarán de esta aventura una faltriquera llena de monedas, que no es cosa baladí, además de conocer un par de secretos de suma relevancia que pueden ser jugosos filones para otras aventuras.

Por sobrevivir a la aventura, se obtiene 1 PX.

Si Ribadesella cae en manos de la justicia, ganarán 2 PX.

Por descubrir la complicada trama que se esconde tras sus encargos, 3 PX.

Si además descubren la identidad del chico, 1 PX. 



La Historia... Desde el principio

Verano de 1591, desde hace años el joven Fernando Caldevilla, hidalgo aragonés asentado en Sevilla con más mala suerte que agujeros en la bolsa, lleva 5 años dedicándose al contrabando de caballos junto con otros hidalgos muertos de hambre y un importante barón local. Su grupo es el encargado de hacer el trabajo sucio: llevan los caballos desde las tierras de Andalucía hasta la frontera con Francia donde entregan los caballos a sus contactos franceses. El trabajo supone cruzar toda España en menos de un mes y sin levantar sospechas, por lo que el grupo hace el viaje dos veces al año durante las estaciones de primavera y verano, cuando el tiempo más acompaña y algún que otro viaje más en otoño, pero estos son por mar. Con este trabajo saca a penas para vivir todo el año, no sin penurias, pero al menos no pasa hambre.

El joven Fernando Caldevilla recibe una cita en su alojamiento de su tío, alguacil de la ciudad de Sevilla, acompañado por unos soldados y su superior. Hablan a solas durante unos momentos y le hacen saber a Fernando que saben de dónde saca el dinero y que llevan bastante tiempo detrás de quienes roban los caballos a los nobles sevillanos, así que el trato es el siguiente: Fernando les entregará a sus compañeros y les dirá quién es el que está detrás de todo, a cambio la justicia ofrecerá su protección y una dote bastante suculenta, para que pueda retirarse con su esposa y vivir tranquilamente durante muchos años.

La noche en la que entregó a sus compañeros, traicionándolos, el matrimonio Caldevilla salió para las tierras de Aragón, tierra natal de Fernando, dónde vivieron durante muchos años escondidos. Fernando invirtió el dinero que le habían pagado en tierras y en otros negocios fructíferos, aumentando así su riqueza.

En 1602, con todo el asunto olvidado y con una vida cómoda, el matrimonio, con tres hijos en el mundo, el último una niña recién nacida, se separó trágicamente por la muerte de la mujer, Elvira Caldevilla. El barón, al parecer cayó en desgracia por el asunto del contrabando, pero no fue ejecutado dada su condición de noble, y éste que no había olvidado la traición del hidalgo y que mantenía aún algunos aliados, había vuelto para tomar justa venganza.

La madre murió, pero el resto de la familia pudo escapar de la encerrona, junto con una vieja criada que llevaba años sirviéndoles. Lo que quedaba de la familia, destrozada, decidió ocultarse en un pequeño pueblo cercano a la Villa de Madrid e intentar que su pasado no les siguiera.

Los años pasaban en el mayorazgo de los Caldevilla y sus hijos crecían; el cabeza de familia decidió guardar sus secretos de forma que su antiguo enemigo el barón, que había jurado vengarse de toda la familia, no pusiera sus manos encima a aquello que correspondía a la familia por propio derecho, así que entregó a la vieja ama de llaves, Alba Tudela, que había

escapado con ellos del horror de Aragón, un mapa y una llave que guardaba el secreto que ocultaba la familia. Algún día, cuando Fernando Caldevilla faltara su hija reclamaría lo que tendría que seguir escondiendo para su bienestar futuro...

CUENTAS PENDIENTES

Invierno de 1622, Madrid.

El grupo de jugadores se conoce y, aunque no se ven muy a menudo y no están muy apegados unos a otros suelen reunirse en alguna taberna de la capital para hablar, discutir, jugar o lo que se tercie. Aunque nada interesantes o instructivas, éstas reuniones suelen hacerse con regularidad, al menos una vez cada dos semanas.

En la taberna entrará un viajero con aspecto cansado y vista rápida, que oteará las mesas ocupadas y se dirigirá directamente hacia uno de los PJs. Hablará en nombre de Fernando Caldevilla y le pedirá que lo acompañe, acompañado de sus amigos o con otros que el jugador crea competentes, por todos los asuntos en los que se ayudaron mutuamente. El PJ al que acude el viajero, que tiene aspecto de criado reconoce el nombre de Fernando Caldevilla. Es un hidalgo acomodado que vive en un pueblo cercano a la villa y que en el pasado le prestó algunos favores bastante importantes para él y su pellejo, la mención de favores mutuos o ayudas mutuas es simplemente una muestra de cortesía del criado. Debería de haber por tanto algún jugador con la desventaja de *Deuda de Honor* o algo así. Si es el grupo entero el que tiene esta deuda por alguna aventura anterior, el PNJ al que le deben la deuda es aliado de Fernando Caldevilla y pide a los PJs que le ayuden con su aliado.

Ante tal compromiso, es de suponer que el PJ aludido pida a sus compañeros de mesa que lo acompañen, o mas de uno se sentirá ofendido si no es así, pues es de suponer que lo considera incompetente...

Después del tiempo necesario para que los jugadores dejen sus asuntos atados por unos días, partirán en el carro, propiedad de la familia Caldevilla, acompañados por el criado que les habló en la taberna.

El pueblo no estará a mas de medio día de camino, está situado entre unos sistemas montañosos, aunque no llega a ser un valle muy profundo. Tiene entre 200 y 300 habitantes, aunque el mayorazgo al que van los jugadores está a unos kilómetros del pueblo. El pueblo tiene como lugares más destacados: la plaza central, no es muy grande pero ahí se pone el mercado cada varios días y las gentes hablan allí; la iglesia, de madera y de tamaño bastante modesto, sólo se compone de la nave principal (no tiene forma de cruz) por lo modesto del lugar; la casa de variedades, mitad salón de juegos ilegal, mitad burdel; la posada del Cerdo Errante, situada por el centro del pueblo; la posada de El Ciervo Salvaje, situada a



un extremo del pueblo, para acoger estratégicamente a los viajeros que viajan a la capital.

El día de la llegada de los jugadores al mayorazgo, que no es un lugar muy lujoso pero es elegante, será de reposo total para el grupo, por cortesía del anfitrión se alojarán allí y tendrán todo lo necesario. Fernando Caldevilla presentará a los integrantes de su familia, así como los 5 criados que tiene a su servicio, y el resto del día (que serán apenas unas horas) lo pasará hablando con sus huéspedes (le gusta el ajedrez y propondrá unas partidas de cartas entre caballeros). Las personas que conocerán los jugadores serán al propio Fernando Caldevilla, a sus hijos Miguel y Elvira, al prometido de ésta última Jaime Salablanca y a los criados: el mayordomo principal, el ama de llaves, el jardinero, la cocinera, la joven hija de la cocinera (que hace un poco de todo), la dueña de Elvira y el mozo de cuadras (que es el criado que les ha buscado).

Nota para el Narrador: Esta escena es meramente interpretativa y no es muy importante. Ahora bien, sí que debe aparecer un detalle de vital importancia, es una pista que si los jugadores son listos les servirá para sacar conclusiones en el futuro. Durante alguna conversación Jaime Salablanca dará muestras de no ver muy bien, a pesar de llevar anteojos, se excusará diciendo que parece que sus ojos no han parado de empeorar desde que un fogonazo de arcabuz cercano lo dejó momentáneamente ciego. Es un detalle tonto, así que procura dejarlo caer y no recrearte mucho en él. Son los jugadores los que tienen que darle importancia en el futuro. Si le das mucha importancia al suceso, la cosa no tendrá gracia y los jugadores no se tendrán que comer el coco en el futuro. Por ejemplo Salablanca, en un momento en el que estén hablando de su afición por la caza, presumirá de haber cazado un gran jabalí y haberlo regalado a su futuro suegro, Fernando Caldevilla. Señalará orgulloso el supuesto jabalí, que está colgado en la pared junto con otros trofeos de caza, cuando en realidad estará señalando a un lobo.

EN EL MAYORAZGO

Al día siguiente los jugadores se levantarán tarde, cansados por el viaje, pero se sentirán bastante bien después de dormir en camas tan cómodas. Después de desayunar y hacer las cosas que deseen, serán presentados ante el anfitrión, que querrá hablar con ellos. Cuando entren en la habitación que hace las veces de despacho, verán que Fernando está acompañado por un hombre. Caldevilla presentará el grupo a su acompañante: el hombre es Fray Julián Claramonte, hermano franciscano y comisario de la Suprema. Después de un frío saludo (que será ignorado por Caldevilla) se irá de la estancia dejando al anfitrión y al grupo solos. El patrón les informará de lo que

tienen que hacer por él, no sin antes darle las gracias y prometer una recompensa económica por sus buenos servicios.

FERNANDO CALDEVILLA

El patrón del mayorazgo y cabeza de la familia.

Lo que dice: Desde hace veinte años, cuando su mujer murió y se trasladó con sus hijos y sirvientes más fieles al pueblo (para cambiar de aires después de una pérdida semejante), vive tranquila y sosegadamente, esperando lo que le depara el futuro, organizando algunas fiestas ocasionales con la llegada de la primavera y cazando en sus tierras, guardando siempre el luto por su bienamada esposa, muerta al dar a luz a su única hija, menor de los tres hijos que Dios le ha concedido. El motivo por el que ha reunido a los jugadores es por que su tranquila vida se ha visto de repente enturbiada por un asunto desagradable que desea sea resuelto de inmediato. Hace tres días durante la fiesta que se celebró en su mayorazgo con motivo de la pedida de mano de su hija, desapareció un cuadro de su estudio. El cuadro es muy importante para él, más por motivos sentimentales que por la calidad del mismo, ya que fue encargado por su amada esposa días antes de su muerte. La justicia civil no está dispuesta a perder mucho el tiempo en busca de un cuadro que no vale mucho, y a pesar de la influencia de la que dispone no ha podido convencer al corregidor local para que enfoque todo sus esfuerzos en recuperar el cuadro, así que aunque la justicia local hace lo que puede, no es ni mucho menos lo que el patrón espera. Así que al decidir contratar a unos hidalgos para que encontraran el cuadro automáticamente pensó en gente avispa y astuta de la capital.

El cuadro en sí, no es excesivamente grande, mide como medio metro de alto y 35 centímetros de ancho. La escena no tiene a ninguna figura humana: es un paisaje en el que se puede ver en el centro un gran y profundo valle, con espesa vegetación y el sol mientras sale por el este, cubriendo todo con los primeros rayos; en primer plano, un poco a la izquierda, se puede ver como un gran venado contempla majestuoso el panorama que se abre ante su vista y la del espectador. El cuadro se llama *El amanecer de todas las cosas* y representa la vida que nos brinda el sol con sus rayos. A la mujer del patrón le gustaban los paseos bajo el sol primaveral.

El cuadro desapareció durante la fiesta de compromiso de su hija menor, Elvira Caldevilla. Después de la cena fueron dos veces interrumpidos, la primera por los gritos que daba su hijo, al que al aparecer un criado torpe le había manchado. La segunda vez también fueron los gritos del hijo los que interrumpieron, gritando que el cuadro había desaparecido y que había ladrones en la casa. Desafortunadamente su hija y su prometido, acompañados por la dueña de Elvira, van a salir temprano camino a casa de una amiga íntima de Elvira que está postrada en cama y no pudo asistir a la fiesta, así que sería oportuno que les hicieran las preguntas que crean convenientes ahora mismo para no retrasar su salida.

Él, Fernando Caldevilla, ya ha informado a todos sus familiares de la llegada de los jugadores, así como a los empleados del mayorazgo que están a su servicio, además ha movido las influencias que tiene en el pueblo, pues es uno de los hombres más importantes del mismo para que los jugadores tengan total libertad de movimiento y puedan interrogar a cualquier vecino, miembro de la familia o criado, incluyendo al corregidor, amigo personal del patrón que ha prometido toda la colaboración que esté en su mano. No sospechará quién ha robado el cuadro, ni por qué motivos, ya que el nunca ha tenido enemigos.

Fernando Caldevilla dará a los PJs un dibujo en blanco y negro del cuadro que ha desaparecido. Además pondrá al servicio de los jugadores un carro cerrado que le pertenece, así como el cochero de costumbre (el mozo de cuadras) o los caballos que prefieran, cada jugador podrá elegir si bajar al pueblo en el carro o cabalgando, aunque las calles del pueblo son estrechas y nada apropiadas para un carro, por lo que tendrán que moverse a pie dentro de la villa.

Esta es la lista de los asistentes a la fiesta en la que se robó el cuadro, por si los PJs preguntan:

Fernando Caldevilla.

Miguel Caldevilla.

Elvira Caldevilla.

Jaime Salablanca.

Gustavo Zalaeta.

Bernardo Claramonte.

Lope de Mendoza.

Agustín Panizo.

Poca gente como se ve, aunque no deberían vuestas mercedes olvidarse de los criados...

Lo que sabe y no dice: En realidad su esposa no murió durante el parto de su hija menor. A la mujer la mataron sus enemigos en una noche fatídica en el que encontraron su residencia y fueron a buscar lo que era suyo (ver el capítulo *La historia...desde el principio*). El cuadro es la clave que da acceso a un misterio, el mismo misterio que buscan sus enemigos. El cuadro no fue encargado por la difunta esposa del patrón, fue encargado por él mismo justo después de haber llegado al pueblo (mandó que le pintaran un cuadro sobre un amanecer en el que se viera la famosa garganta cercana al pueblo). Ya que cree que es sólo cuestión de tiempo que sus enemigos lo vuelvan a encontrar, se quiso asegurar de que dejaba su importante posesión a su hija menor, por eso hizo pintar el cuadro: para que su hija pudiera encontrar lo que Fernando Caldevilla esconde y no lo hicieran sus enemigos. El patrón no cree que sus enemigos lo han vuelto a encontrar, ya que éstos lo hubieran hecho matar después de la espantosa tortura que le han prometido infligir en cuanto den con él otra vez, pero sí está bastante preocupado por si el ladrón descubre por casualidad su secreto (no teme que lo encuentre, pues ya se ha encargado de cambiarlo de lugar, pero no quiere que nadie sepa lo que posee), o por si sus enemigos vuelven a aparecer y no es capaz de dejar a su hija lo prometido.

ELVIRA CALDEVILLA

Hija menor de la familia.

Lo que dice: La fiesta transcurrió normalmente durante toda la noche hasta que su hermano dio la voz de alarma. Cenaron y luego los invitados empezaron a hablar y a beber vino, la fiesta se estaba volviendo muy aburrida así que cuando su prometido le propuso dar una vuelta a solas por el jardín ella no lo dudó y aceptó. Claro que tampoco estaban completamente solos, la dueña de Elvira los seguía de lejos, cuidando que los enamorados no hicieran nada malo o que el novio se aprovechara de Elvira. Los enamorados, fastidiados por tal intromisión en su intimidad decidieron perder de vista a la dueña (no es nada difícil que un par de jóvenes esquiven la vigilancia de una vieja dueña. ¡Ah! Y si preguntan, la idea fue de Salablanca). Los enamorados pasaron todo el tiempo juntos paseando a la luz de la luna y hablando de su futuro como dos tortolitos hasta que el revuelo formado en la casa los atrajo de vuelta. Entonces de enteraron de que el cuadro había sido robado.

Lo que sabe y no dice: En realidad cuando estuvieron solos en el jardín, Salablanca no estuvo todo el tiempo con ella. Al rato de haber despistado a la dueña de Elvira, Jaime se excusó y fue a aliviar su vientre, que tanta comida al parecer le había sentado como un tiro. Pasó un largo rato hasta que volvió, tan compuesto como siempre y cuando escucharon el revuelo volvieron al mayorazgo juntos. Al saber del robo, y como no tenía coartada alguna, Jaime Salablanca pidió a su prometida que dijera que habían estado todo el tiempo juntos, pues el juraba por su honor y su sangre de hidalgo no haber cometido el robo, y si las autoridades sabían la verdad, sin duda lo procesarían por el robo. Jaime la engatusó para que no fuera acusado injustamente del robo y así Elvira le proporcionó una coartada.

JAIME SALABLANCA

Joven hidalgo comprometido.

Después de refunfuñar algo sobre la pérdida de tiempo que están ocasionando los jugadores con sus preguntas, responderá las preguntas que tenga que responder.

Lo que dice: pues básicamente todo muy parecido a lo que dijo su prometida, nada nuevo excepto algunos detalles sobre los invitados, al parecer no se lleva muy bien con el primogénito de la familia por que éste cree que él quiere robarle su herencia, que idea más ridícula.

Lo que sabe y no dice: mucho. Remitirse al apartado *La verdad, toda la verdad y nada mas que la verdad.*

MIGUEL CALDEVILLA

El primogénito

Estará con un amigo de la familia (que precisamente también estuvo en la fiesta de la pedida de mano), que se retirará para que los jugadores y Miguel puedan hablar a solas.

Lo que sabe: El día de la pedida de mano de su hermana estaba muy ocupado en la fiesta, hablando con sus amigos y sus invitados. El viejo de su padre ya no se hace cargo del mayorazgo, prefiere vivir retirado de todos los problemas de la vida, y es él el que lleva los negocios y el mayorazgo, es como si el viejo ya estuviera muerto, sólo que el primogénito no tiene lo que le corresponde por derecho, pues su padre aun no le deja libre acceso a los bienes de la familia. A pesar de todo está tranquilo, pues no duda que mas temprano que tarde Dios le concederá lo que le corresponde y la salud de su padre empeorará.

Durante la cena un torpe criado se tropezó con él, haciéndole perder los estribos (hablará muy mal de él), cuando fue a cambiarse vio por la ventana de su habitación cómo unos niños estaban frente a la puerta trasera de la cocina para hacerse con las sobras de la cena, así que cuando volvió a la fiesta mandó al mayordomo que los echará de allí.

Más tarde, habló a sus amigos del magnífico vino del que disponía, y que ellos iban a tener el privilegio de degustarlo. Entonces cuando fue al despacho de su padre, donde guarda los vinos fue cuando descubrió que ese estúpido cuadro que su padre idolatraba había desaparecido, y dio la voz de alarma, perdiendo una vez mas los nervios (en vez de mantener la clama, como se supone que debería haber hecho un buen anfitrión, dio la fiesta por concluida, aunque jamás reconocerá que perdió los estribos).

En mitad de la entrevista entrará un vieja mujer para servir algo de bebida. Cuando se haya ido Miguel Calderilla mencionará que es el ama de llaves, que lleva con ellos desde antes de instalarse en el pueblo, se quejará diciendo que es la vieja chocha que incomprensiblemente su padre insiste en mantener como ama de llaves y que siempre está pendiente de los hijos de la familia, demasiado pendiente de sus asuntos para ser una simple criada. Él recuerda que está al servicio de la familia desde que tiene uso de razón, y eso que es el mayor de los hijos, pero eso no es excusa para mantenerla en el servicio cuando ya en una vieja inútil. A veces se sobrepasa en cuidados y atención a los hijos Calderilla, sobre todo con su hermana Elvira, cree que aún son niños, cuando en realidad todos pueden cuidarse solos, odia cuando la descubre mirándolo a él o a Elvira con esa mirada maternal a la que no tiene ningún derecho. Al parecer reza todas las noches por el alma de su hermano Antonio, cosa que nunca está de más.

Su hermano, Antonio Calderilla, hace meses que está en el frente, viendo que no tenía posibilidad alguna en un pueblo y que la herencia familiar iba a ir a parar al primogénito, muy acertadamente decidió buscar fortuna por su cuenta. Mandaron una carta informando del compromiso de su hermana Elvira hace varias semanas, pero aun no ha respondido, normal teniendo en cuenta la velocidad del servicio de correos que se encarga de llevar las cartas hasta el campo de batalla.

LOPE DE MENDOZA

Amigo de la familia

Es el muchacho que estaba hablando con Miguel Calderilla cuando los PJs interrumpieron su charla.

Lo que dice: él estuvo en la fiesta de la petición de mano de la señorita Elvira Calderilla, aunque estuvo bastante apagado fue una fiesta amena y divertida. Todo transcurrió con normalidad hasta después de la cena, cuando los invitados se repartieron por algunas estancias de la planta baja de la casa y por el jardín principal, que está a la espalda de la casa. Entonces uno de los criados se tropezó con Miguel, tirándole encima las copas de vino que llevaba a unos invitados, Miguel hecho una furia, empezó a increparlo por su torpeza con la cara roja a punto de estallar, con el puño en alto y dando voces, luego se fue hacia su habitación para cambiarse de ropa mientras aún vociferaba y el criado lo miraba perplejo. Cuando volvió su aspecto no había desmejorado en nada, lucía otro traje tan elegante como el primero y llevaba el bigote tan atusado como al principio de la cena, fue uno a uno pidiendo disculpa a los invitados por lo sucedido y fue a hablar con el mayordomo que controlaba a todos los sirvientes.

Dejando de lado el pequeño incidente todo transcurrió con normalidad, una hora después de que se retirara por primera vez Miguel se fue otra vez, esta vez para, según dijo con mucho orgullo, traer una botella del mejor vino que habrían degustado nunca sus invitados, a los pocos momentos salió con la cara pálida gritando que el cuadro favorito de su padre había desaparecido, y allí terminó la fiesta y se fue a casa.

ALBA TUDELA

El ama de llaves y la clave de todo el asunto.

Lo que dice: en la noche de la fiesta en honor al compromiso de "su niña" y ese rufián, ella era la encargada de sincronizar a todas las criadas, toda la noche estuvo de un lado para otro, solucionando los imprevistos que surgían. Lo más destacado de la noche fue el desgraciado incidente de Pedro, uno de los criados, con el señor Miguel, aunque no arruinó del todo la fiesta, el desafortunado accidente puso muy furioso al señor, que formó un auténtico revuelo. Desde que nació el señor Miguel fue muy colérico, tiene un humor bastante malo. Además Tudela fue la encargada de expulsar a los niños que el señor había visto desde su ventana, cosa extraña, pues cuando ella salió por la puerta de atrás de la cocina no había nadie.

Lo que sabe y no dice: no oculta nada. Ella no sabe nada del cuadro y no tiene ni idea de que guarda algo muy importante. Aunque sí recuerda la noche en la que hace veinte años, recién llegados al pueblo, recibió algo que debía guardar de parte del patrón (y de lo que no debía hablar a nadie, ni siquiera a sus hijos). No sabe que es algo de tanta importancia.

Aparte de esto, el grupo puede querer interrogar a los criados, y en su derecho está. Ninguno dirá nada especial,

que estaban bastante atareados, el mayordomo comentará que Miguel Caldevilla habló en privado con él para comentarle que se hiciera cargo de los pordioseros que normalmente van a la parte de atrás de la cocina, y él mandó al ama de llaves, Tudela, a que los echara.

Resumen sobre lo que ocurrió en la fiesta, o mas bien, lo que dicen que ocurrió en la fiesta:

- ♦ Cena.
- ♦ Los invitados se relajan después de la cena y ocupan la planta baja del mayorazgo, sobre todo el salón principal.
- ♦ Los prometidos van al jardín acompañados de lejos por la dueña.
- ♦ Miguel es manchado.
- ♦ Miguel avisa al mayordomo de que eche unos niños que quieren las sobras de la comida (en realidad se ha confundido y sólo vio sombras, esto confundirá a los PJs).
- ♦ Miguel va por el vino y descubre el robo.

EL LUGAR DEL CRIMEN

Sería buena idea prestar atención al lugar dónde fue robado el cuadro y por donde los ladrones entraron, aunque cualquiera les dirá a los personajes que la justicia local no encontró nada, tendrán libre acceso a todo el lugar.

Al parecer, el ladrón entró por una ventana de un cuarto contiguo al del despacho donde se encontraba el cuadro (si se fijan verán que la ventana no fue forzada, ni rota ni nada de nada, está perfecta), entró en el despacho cogió el cuadro y se marchó por el mismo sitio, así de simple. Sin romper nada ni dejar ninguna pista. Todo esto es sabido por las huellas que el ladrón dejó en la casa, que no se entretuvo en limpiarse las botas y la nieve y el barro invernal ensucia todo lo que toca.

El motivo de por qué entró por esa ventana es bien sencillo: hay una enredadera que adorna parte de la fachada que facilitaría la escalada a alguien joven y vigoroso (es fácil darse cuenta que alguien con una edad avanzada no podría subir y menos bajar con un bulto a cuesta). La enredadera está pelada por la época invernal.

Dentro de la casa no encontrarán ninguna pista. Fuera ya es otra cosa. Hace tres días del robo, así que las huellas han desaparecido, en cambio si buscan entre las hojas de las enredaderas podrán encontrar entre las ramas y a una altura de varios metros (para ello tendrán que escalar e ir buscando) dos pistas importantes: una son unas manchas de sangre reseca que hay en una rama, la otra es un gemelo dorado enganchado entre otras ramas peladas y cercanas a la que está manchada con sangre reseca. Si rebuscan entre la nieve (que las huellas han desaparecido, pero en esta parte de la casa nadie se entretiene en apartar la nieve) encontrarán un pequeño cristal pulido y liso pero que está roto. Tiene la apariencia del cristal de una ventana (en realidad un poco mas fino) que ha sido cortado exquisitamente formando un perfecto círculo de unos 5 centímetros de diámetro pero que se haya roto en el último instante, quedando una parte del círculo quebrado (recordemos en estos momentos que

la ventana por donde el ladrón entró permaneció intacta). Además si miran a través del cristal verán que se ve borroso a través del mismo¹.

Es posible que los jugadores encuentren el anteojito roto y que además caigan en la cuenta de que Salablanca no tenía la noche anterior muy buena vista. Quizás sumen dos más dos y vayan ante Fernando Caldevilla con el anteojito en la mano y su nombre en la boca, pero la cosa no será tan fácil: Fernando les pedirá alguna prueba concluyente, pues son acusaciones graves las que hacen al honrado hidalgo Salablanca, y aunque animará a los jugadores a seguir con esa actitud, no aceptará esa prueba como definitiva ante alguien del calibre del caballero Jaime Salablanca (realmente el joven hidalgo se ha ganado la confianza de la familia, excepto del primogénito, que cree que quiere quitarle su herencia, cosa que por otra parte puede que esté mas cerca de la verdad de lo que parece).

Ante la nueva perspectiva puede que los jugadores quieran saber dónde vive Jaime Salablanca. En el mayorazgo sólo sabrán que vive en el pueblo.

EN EL PUEBLO

El pueblo tiene entre 300 y 400 habitantes, tiene una iglesia, la casa de variedades (o burdel), el mercado (los puestos sólo se ponen 2 veces por semana, martes y viernes), dos tabernas, la casa del regidor, una plaza central pequeña con una pequeña fuente en el centro y un pequeño cementerio en un lugar bastante apartado en el que sobresale un mausoleo donde descansan los restos de Elvira Caldevilla madre. Los habitantes suelen reunirse a platicar en la plaza o en una de las dos tabernas.

Mucha taberna hay para tan poco habitante dispuesto a beber (cosa que no suelen hacer las mujeres, niños y ancianos) y para tan poco viajero. Debido a esto las dos tabernas tienen una disputa permanente por los clientes, lo cual alborota la ciudad con mucha frecuencia (sin duda es el tema que más da de hablar a los pocos habitantes del pueblo). Cada taberna tiene alrededor de 10 clientes que le son fieles (amigos íntimos, viejos compañeros, familiares, cosas así...), las fuerzas entre los dos están equilibradas, fanático arriba, fanático abajo. Tal cantidad de rufianes dispuestos a dejar en ridículo a los del bando opuesto hace que en ocasiones se formen verdaderas reyertas en mitad del pueblo, casi batallas campales. Los únicos sitios dónde se respetan (a duras penas) son en la iglesia y en el burdel, aunque en éste último a veces sí que han tenido algún roce se suelen contener más que en cualquier parte del pueblo, exceptuando la iglesia, en la que nunca se atacan.

LO QUE DICE EL PUEBLO

Cualquiera que viva en el pueblo podrá decir esto a los jugadores, aunque también depende del personaje en particular. Por ejemplo, el corregidor no dirá nada de este asunto, que bien discreto es; en cambio un borracho de taberna o la dueña del burdel no tendrán reparos en hablar por los codos.

1. No les digas que son unas lentes de anteojos rotas, que lo deduzcan ellos solos. Recordemos el sutil detalle de que la noche anterior Jaime Salablanca dio muestras de no ver bien (Nota del Autor).

Si preguntan por la familia Caldevilla y sus orígenes: Hace veinte años aproximadamente, la familia compró las tierras del mayorazgo a un noble arruinado y se trasladó a vivir inmediatamente, incluso antes de que contrataran a los criados para que presentaran la casa de forma adecuada, parecía que tenían prisa por salir de dónde estaban y venir a su nueva casa. Los únicos que llegaron fueron el patrón, los tres hijos con los que contaba y la criada. Al principio parecía que el patrón no gustaba que nadie saliera de la propiedad, pues no se empezaron a dejar ver hasta que pasaron unos meses después de su llegada, siempre eran los criados los que bajaban al pueblo, la familia ni siquiera iba a la misa del pueblo. Los criados cuando se acercaban al pueblo a hacer sus tareas, hablaban de la familia, decían que el cabeza de familia estaba muy preocupado por algo, que no dormía más que de día, que por la noche hacía guardia y que jamás, estuviera dormido o despierto se separaba de su arcabuz de caza; los nervios lo estaban consumiendo y sólo hablaba con la criada que se trajo de donde fuera que habían llegado. Los niños tampoco salían de casa, por orden explícita de su padre, aunque los pobres con 3 y 4 años y unos meses la hija menor, no se enteraban de nada. La vieja ama de llaves, para colmo, también parecía muy afectada por algo. Explicaban estos extraños comportamientos por la muerte de la madre de los niños y esposa de Fernando, que había muerto recientemente debilitada por el parto de su última hija. Por ese mismo motivo, decían, se habían mudado. Pero que se sepa nadie duerme armado por haberse quedado viudo... A veces, cuando un criado entraba en alguna habitación escuchaba cómo el patrón y su criada de confianza hablaban, callando de repente; o quizás escuchaban cómo hablaban en habitaciones contiguas. El caso es que los criados decían que el señor y su familia no estaban en semejante situación por la muerte de la madre de la familia, aunque si es cierto que ésta murió, lo hizo a manos de los enemigos del patrón que al parecer se había acaudalado por algunos asuntos sucios en los que se había ganado varios enemigos a muerte. La familia estaba ocultándose de los asesinos de la difunta señora y enemigos jurados del patrón.

En cuanto la familia supo de los rumores que los criados habían difundido por el pueblo, todos sin excepción fueron despedidos, lo que causó no poca conmoción, todos menos el ama de llaves que estaba con ellos desde el principio. Los nuevos criados que se contrataron que se sepa no han oído nada de tales historias. Al cabo de los meses la familia empezó a salir más y a ir a sus obligaciones religiosas, hasta que se integraron totalmente en la tranquila vida del pueblo al que se habían mudado.

Si preguntan por la situación del pueblo en general: Si preguntan a algún habitante que no sea partidario de alguno de los dos bandos diferenciados que están enfrentados (incluyendo al párroco, al regidor y a la dueña del burdel) les dirán que el pueblo se está pudriendo poco a poco por esas estúpidas peleas entre hombres que no tienen otra cosa que hacer que hacerse los machos. Al parecer los enfrentamientos saltan por cualquier nimiedad, aunque todo viene de la competencia entre

las tabernas por la clientela. Las señoras y el párroco además se mostrarán bastante indignadas con el burdel, aunque no los hombres (el corregidor mirará para otro lado mientras dice que no hay pruebas de que en ese lugar hagan algo ilegal).

Si los jugadores dan cuerda al asunto, los pueblerinos empezarán a contar reyertas provocadas por los dos frentes enfrentados. Será fácil comprobar que en realidad la mayor parte de los conflictos son fanfarronadas para demostrar el supuesto valor de los hombres enfrentados. Para las gentes del pueblo que no tienen afecto a ninguna taberna en especial, no está muy claro cuál lleva más tiempo, aunque las facciones involucradas no dudarán en jurar que es su taberna favorita la que lleva más tiempo y la usurpadora es la otra.

A pesar de todo, muchas son las gentes que suelen frecuentar las dos tabernas sin tener ningún problema con los radicales de cada bando. Por supuesto la situación está aderezada con los típicos pícaros aprovechados que meten cizaña entre los bandos y por unas monedas o por un vaso de vino cuentan lo que supuestamente se dice en la taberna del otro extremo del pueblo (supuestamente por que todo es mentira y lo hacen por mantener el estómago en buena compañía, claro).

GUSTAVO ZALAETA

El corregidor del pueblo.

Si hay algún noble entre los PJs, no tendrá ningún problema en atender al grupo, prestando toda su atención descaradamente al noble (incluso pudiendo confundir a algún villano con su criado). En este caso contará todo lo que vio en la fiesta, que no será muy distinto a lo que ya han escuchado los jugadores en otros invitados, además si los jugadores preguntan por el curso de la investigación oficial el corregidor dirá que sus hombres interrogaron a todos los invitados y registraron toda la mansión, en especial el lugar por el que entraron los ladrones (él está convencido de que es más de uno) sin ningún resultado. Si quieren más información lo mejor será que hablen con su hombre de confianza, que dirige a todos los hombres del pueblo encargados de la justicia: su nombre es Pedro Lagunez.

Si no hay ningún noble en el grupo los jugadores lo tendrán muy difícil, ya que Zalaeta sólo hablará con ellos durante un instante en su despacho: les dirá que tiene muchos asuntos importantes que atender y no puede prestarles toda la atención que se merecen, además, sólo ofreció su colaboración por que el dueño del cuadro, don Fernando Caldevilla, es amigo suyo. Los asuntos oficiales de menor importancia los atiende su hombre de confianza, Pedro Lagunez.

PEDRO LAGUNEZ

El hombre de confianza del corregidor.

Conocido en todo el pueblo como "el estudiante", por que en su juventud marchó a la capital para estudiar y volvió recién casado con una mujer embarazada y buscando trabajo. Lo

podrán encontrar en cualquiera de las dos posadas del pueblo, calentando el frío invernal con buen vino de Toledo.

Su teoría es clara, aunque no tiene ni idea de lo que realmente pasa y lo único que hará será despistar al grupo. El primogénito de la familia pactó con el criado que le derramó el vino encima, entonces con la excusa de cambiarse, Miguel Caldevilla se deslizó hasta el cuadro (tan importante para el padre) y lo robó, su intención era dar una fuerte impresión a su padre para que éste se fuera rápido al otro barrio (que le diera un infarto, vamos). Luego el criado con el que se había aliado se las apañó para hacer creer que el ladrón había entrado desde fuera, dejando las huellas de nieve. Eso explicaría por ejemplo que ningún acceso a la casa fue forzado a pesar de que supuestamente el ladrón había entrado desde fuera. Lo único que falta para probar su teoría es encontrar el cuadro, y no faltará mucho para que eso ocurra.

Esta teoría no se sostiene por ningún lado. Si los PJs le hacen preguntas del tipo: ¿Por qué iba a robar el primogénito el cuadro pudiendo hacerlo sin llamar la atención el criado con el que supuestamente está compinchado? ¿Si esto es cierto, por que no se ha encontrado el cuadro si se ha registrado toda la casa? ¿Si el heredero quería deteriorar la salud de su padre, por qué no dejó que lo descubriera él mismo? ¿Y las huellas descubiertas en la nieve la misma noche del cuadro? Beberá vino y murmurará que cuando encuentre el cuadro todas las pistas le darán la razón. Para los curiosos, su forma de intentar encontrar el cuadro es tener bajo vigilancia a Miguel Caldevilla, suponiendo que tarde o temprano lo llevará hasta el cuadro.

MARÍA PALENZUELA

La dueña del burdel

Recibirá a los jugadores en un reservado con cómodas sillas y buen vino, todo es casi tan lujoso como en el mayorazgo de los Caldevilla.

No sabe mucho del asunto que por el que preguntan los jugadores: tras preguntar cortésmente si desean compañía o simplemente mesa, bebida y baraja se disculpará por confundir a los jugadores con clientes importantes (quizás algún PJ quiera degustar alguno de los servicios de la viuda Palenzuela). Pues lo dicho, que del asunto del cuadro ella no sabe nada: la viuda tomará un soborno como un insulto, que el negocio que tiene montado no es comparable a la ridícula cifra que unos hidalgos muertos de hambre puedan ofrecer (si alguno tiene la ventaja de *Riqueza*, la cosa cambia algo). Aunque si los PJs son educados podrán sacar alguna información provechosa referente al patrón: hace no mucho mientras Fernando Caldevilla estaba jugando borracho a las cartas con unos amigos, todos ellos hasta arriba de buen vino, la conversación desembocó en un pique entre los presentes sobre lo estúpidos y necios que son algunos hombres con suerte, que la desaprovechan por tener serrín en la cabeza en vez de seso... No tardó mucho en derivar todo el asun-

to en elogios hacia ellos mismos por haber prosperado en aquel pueblo de forma admirable. Entonces el cabeza de los Caldevilla empezó a alardear de su inteligencia y de su previsión, pues hacía años había escrito una carta testamentaria que había entregado al sacerdote para que se la diera a su hija cuando llegase el momento, así todos los que le juraron venganza sabrían que con él no se juega y no le arrebatarían lo que estaba guardando desde hacía tantos años.

Estas palabras fueron escuchadas por una de las chicas que estaban al servicio de los jugadores y la viuda Palenzuela no las tiene en cuenta, pues ha escuchado muchos tonterías de clientes borrachos, aunque puede que a los jugadores les sirva. Que sepan los curiosos que sus acompañantes eran el corregidor, Pedro Lagunez y el sacerdote del pueblo, que aunque sacerdote, buen bebedor de vinos y jugador de cartas es.

AGUSTÍN PANIZO

El médico del pueblo.

Nada sabrá del cuadro, ni siquiera de la familia Caldevilla, pues fue invitado más por ser persona importante en el pueblo que por la amistad que pudiera tener con ellos. Antes de hablar sobre el cuadro o la fiesta querrá saber noticias sobre qué se cuece en la villa (mas o menos como todo el mundo, pero él es un poco mas pesado). Contará la misma versión que todos los invitados, pues realmente no sabe nada. Cuando termine con el interrogatorio volverá a los asuntos de la capital y liará a los personajes en sus historias sobre el tiempo que vivía en Madrid. Más que aclarar cosas a los jugadores, este buen hombre los liará con sus recuerdos, sus historias y las insistentes preguntas sobre qué se cuece en la capital.

BERNARDO CLARAMONTE

El sacerdote del pueblo.

Cuando los jugadores entren en la iglesia para hablar con el sacerdote (ya por que estaba en la fiesta, o por que saben que tiene una carta testamentaria de Caldevilla en su poder), sólo verán a un jovencísimo monaguillo que limpia el altar. Si preguntan por el padre el niño dirá que está ocupado, aunque será fácil de convencer que vaya a buscarlo. De la sacristía saldrán dos hombres, uno es el Padre Miramontes y el otro es el comisario de la Suprema Fray Julián Claramonte. Son familiares y, aunque lo que ha llevado hasta el pueblo al inquisidor no tiene relación con su joven sobrino, Julián Claramonte le ha hecho una visita familiar.

El inquisidor se quedará durante la conversación que tengan los jugadores con el joven sacerdote local, no intervendrá en ningún momento (ni siquiera si los PJs hablan de ver la carta testamentaria) salvo si ve a su sobrino en apuros (en caso de que los PJs le den mucha caña) o si tocan algún tema relacionado con su sobrino o con la iglesia.

No sabe gran cosa del cuadro, pero ciertamente preocupa al cabeza de familia de los Caldevilla, el padre Claramonte

es el confesor de la hija de la familia, el resto no son muy devotos y sólo van a misa una vez a la semana y por obligación. No dirá nada sobre lo que Elvira Caldevilla le dice bajo secreto de confesión (nunca rompería el secreto) aunque será fácil que diga o que deje entrever que Elvira se preocupa mucho por el estado de su padre, hay veces en la que está obsesionado por que algún antiguo enemigo vuelva para ajustarle cuentas y le preocupa también la obsesión que tiene por el cuadro que le ha sido robado recientemente, al parecer le gustaba contemplarlo, aunque no sea muy aficionado a las artes y el cuadro no sea una obra muy notable.

Si le preguntan por la carta testamentaria, él dirá que efectivamente hace bastantes años (no recuerda exactamente cuántos pero no menos de quince) Caldevilla le entregó una carta testamentaria a su predecesor (y éste se la entregó a él cuando hubo de tomar el testigo), aunque sólo iba dirigida a su hija menor. El señor Caldevilla pidió al padre que no diera a conocer la existencia de la carta a nadie (y así se lo hizo saber al padre Claramonte llegado el momento) y que después de su muerte se la entregara a su hija en secreto. Todo esto extrañó al padre, pero lo dejó correr con la generosa donación que recibió la iglesia. El padre irá a buscar la carta testamentaria (no será muy difícil de convencer, aunque tendrá algunas reservas sobre si está actuando bien o no) y volverá a la iglesia extrañado, no la encuentra, y eso que la tenía bien escondida entre sus cosas. Nadie ha entrado en sus aposentos últimamente, no ha echado en falta nada y no han revuelto sus cosas —el padre se equivoca, pues sí que ha entrado gente en sus aposentos, una mujer del pueblo que limpia su pequeña habitación todas las semanas y ayuda al párroco a limpiar la iglesia cada mes. Ha sido ella, quien pagada por quien corresponda ha buscado entre las cosas del padre y ha robado la carta—. Rápidamente se apresurará a decir que él no ha leído nunca la carta y que siente no poder ayudar a los hombres de la capital. Acto seguido se pondrá rojo como un tomate.

Haciendo una pequeña donación dirá que recuerda que el señor Caldevilla comentó que la carta hacía poseedora a la señorita Caldevilla del cuadro titulado El amanecer de todas las cosas, del resto de las posesiones de Caldevilla no decía nada. En la posdata comentaba que para encontrar lo más importante que la familia Caldevilla había poseído nunca debía preguntar al amanecer, éste le daría las indicaciones necesarias si aún vivía. Como se ve al final, el sacerdote sí había leído la carta testamentaria. Las últimas palabras referidas al cuadro deberían desconcertar a los jugadores: "...si aún vivía." ¿Acaso un cuadro puede morir? A pesar de esta incongruencia el sacerdote afirmará con toda seguridad que eso ponía en el testamento (reconociendo sin darse cuenta que había leído la carta).

Llegados a este punto de la conversación si los jugadores no se quedan satisfechos y vuelven a preguntar al sacerdote si leyó la carta o si directamente le acusan de haber mentido por contradecirse, Julián Claramonte cortará la conversación de forma brusca y autoritaria aunque amable y dirá que desea hablar con su sobrino a solas sobre un asunto familiar y

que los jugadores ya lo han agotado suficientemente con sus preguntas, a continuación se marchará, seguido de cerca por su nervioso sobrino.

LAS AMENAZAS

El pueblo está rodeado de montañas, aunque no llega a ser un valle será suficiente para que anochezca antes de lo normal, ya que el sol se oculta rápidamente detrás de la cadena de montañas. Aunque tardará aun un par de horas en aparecer la luna y las estrellas, todo se quedará en penumbras a media tarde (teniendo en cuenta que en la época del año actual anochece bastante temprano normalmente).

Las penumbras han avanzado muy rápidamente sorprendiendo a los PJs en mitad del pueblo, cuando aún tenían pensado entrevistarse con algún personaje destacable que estuvo presente en la fiesta. En el momento en que los jugadores estén saliendo de una de las tabernas, se les acercará un piojoso vagabundo que habían visto en un rincón tomando lo que parecía un mendrugo de pan, tomará del brazo a algún PJ y sin hacer caso de su brusquedad apartará al grupo para avisarles de algo importante que les concierne.

Tras una clara insinuación de dinero el mendigo dirá que un hombre le ha propuesto participar en un macabro plan para asesinar a los jugadores; al parecer alguien del pueblo está molesto con las acciones que están llevando a cabo los hombres de la capital y desea deshacerse de ellos antes de que sigan adelante. Él se suponía que era el encargado de distraer a los PJs mientras eran rodeados discretamente. No ha negado su participación, ya que si se hubiera negado lo hubieran matado en el acto, además piensa seguir adelante para avisar a los jugadores de nuevos movimientos de sus enemigos (será como un espía para los PJs). Después de advertir a los PJs de que se anden con cuidado dará su palabra de no participar en tal canallada e informar de alguna manera a los hombres de la capital, ya que debe muchos favores al patrón del mayorazgo y sabe que los gentilhombres de la capital trabajan para él. Dicho esto se irá murmurando que no deben verlos juntos, sin dejar que le pregunten nada y mirando para todos lados².

Pero éste no será el único acontecimiento extraño que sufrirán los jugadores. Después de este extraño aviso, cuando esté anocheciendo (esta vez del todo, con luna, estrellas y todo eso...) unos hombres atacarán y matarán al criado jovencito que les servía de cochero, el mismo que fue a buscarlos a la Villa. Cuándo lo sabrá el grupo depende de dónde estén cuando el asesinato ocurra (o sea, en el momento en que el sol se oculta del todo). Puede que el grupo esté cerca de la salida del pueblo, donde espera el criado y oigan el jaleo, o pueden que

2. Nótese la gran contradicción que ha mencionado el mendigo: ha dicho que debe muchos favores al patrón del mayorazgo (por eso ayuda a los jugadores), en tal caso sería muy de extrañar que gentes del pueblo (que todos se conocen entre sí) que quisieran urdir un plan para perjudicar al patrón acudieran a alguien que precisamente le debe muchos favores. Claro que también es verdad que todo el mundo se vende por dinero (y más un mendigo) y quizás creyendo que el mendigo se iba a vender los enemigos del patrón podrían haber acudido a él. Un gran dilema para los jugadores... aunque lo más probable es que se entretengan en hacer especulaciones sobre quién les ha tendido una trampa en vez de advertir la sutil contradicción. (N. del A.).

estén hablando con algunos de los asistentes a la fiesta y no se enteren de nada, incluso puede que estén en el carruaje con el criado. En éste último caso el ataque no se hará y los jaques esperarán a que el cochero esté sólo. En cualquier caso nadie oirá ni verá nada... serán los jugadores los que descubran el cadáver cuando vayan en busca de su medio de transporte.

En una de las puertas del carro el grupo podrá ver claramente un pergamino clavado. Es evidente que lo han puesto allí para que lo vieran sin problemas, pues es bastante visible y está al borde mismo del camino. El pergamino no está firmado y suscribe una amenaza con muy mala ortografía.

Éstos dos sucesos son para poner en jaque a los extraños que se meten en problemas que no les conciernen. El mendigo ha sido pagado para que avise al grupo de la supuesta muerte que les sobreviene encima. El criado ha sido asesinado por los mismos que pagaron al mendigo para que los PJs vean que van en serio y asustarlos. Aunque matar a un criado del hombre que posee tanta influencia en el pueblo sea un poco peligroso, los rufos al ver que el aviso del mendigo no surtía efecto han decidido pasar a la acción y hacer amenazas más tangibles, así que deciden arriesgarse, que un criado no deja de ser un villano y la justicia sólo preguntará por él durante pocos días. Además con un poco de suerte en breve los jaques tendrán bastante dinero como para irse de ese maldito pueblo en busca de fortunas mayores. El objetivo es que dejen de hacer preguntas incómodas y vuelvan a la capital.

LA CASA DE SALABLANCA

Si los jugadores descubrieron las pistas del lugar del robo y creen que Salablanca sea el ladrón, quizás quieran visitar su casa. Si preguntan por el pueblo, no tardarán en saber que se aloja de forma permanente desde hace meses (concretamente desde que empezó a cortejar a Elvira) en la posada del Cervo Salvaje. Allí les será difícil entrar en su habitación: primero tienen que enterarse de cual es (aunque también pueden entrar en todas) y después conseguir entrar en ella, ya que Jaime está todo el día fuera con su prometida. Los sobornos serán tomados muy a mal porque (si los PJs inmiscuyen un poco lo sabrán) el hidalgo paga bien a todos los frecuentes del lugar, al primero al posadero, y los ingresos que perciben son regulares, no son sobornos puntuales como los que pueden ofrecer los jugadores. La cosa puede pasar a mayores, y si descubren a los hombres de la capital intentando colarse en la casa del noble hidalgo, los jaques pueden tomárselo muy a mal y las cosas pueden ponerse feas.

La mejor manera de colarse es por una ventana del exterior, trepando y forzando el postigo que da al interior de la casa silenciosamente que no es cuestión de que se enteren los de dentro (para eso hay que saber en que cuarto vive o probar de uno en uno, que es mas ruidoso, claro) o bien alguna dama puede engatusar a algún jaque que viva también en la posada para que la invite a pasar a sus aposentos (y que Dios le acompañe en lo que le espera): el cómo se deshaga luego del jaque es otro asunto que puede solucionarse de varias formas,

desde esperar que se duerma después del mal rato que le haya hecho pasar a la pobre dama, hasta atarlo, envenenarlo o incluso que la supuesta dama sea en realidad un mozo fornido capaz de darle una paliza al que se le ponga por delante...

A parte de estas dos posibilidades los PJs pueden tener alguna otra idea que llevar a la práctica, ya depende de ellos, pero se lo tienen que trabajar por que sólo tienen una posibilidad, en cuanto los jaques que frecuentan el lugar o alguno de los empleados conozca las intenciones del grupo, no los dejarán entrar en el lugar a riesgo de su pellejo y estarán atentos por si les da por asaltar desde el exterior el cuarto.

Si consiguen entrar, o al menos alguno del grupo lo consiga, se encontrarán con un cuarto típico de posada que no tiene nada que envidiar a un viejo desván que lleva meses sin limpiarse. Contrasta con el lugar, las posesiones del hidalgo, que son de valor. Elegantes ropas y algo de dinero es lo que podrán encontrar, sobre todo las ropas... Debajo de la cama podrán encontrar una vieja sábana que guarda algo, se trata de una elegantísima chaqueta que desde luego no debería estar en un lugar así. La chaqueta tiene un gemelo menos y está manchada de sangre reseca por el interior, a la altura del antebrazo. Y sí, el gemelo que tiene coincide con el que los jugadores encontraron en las enredaderas por las que el ladrón entró y salió del mayorazgo.

Si han encontrado la prueba de la chaqueta, quizás los jugadores quieran ir al mayorazgo, a mostrar su prueba a Fernando Caldevilla. Éste reconocerá la chaqueta que Salablanca llevaba la noche de la fiesta y la prueba de los gemelos es definitiva. Caldevilla se mostrará furioso y dirá que el prometido de su querida hija llegó acompañados de unos hombres y preguntó por el ama de llaves, pero Alba Tudela hoy tenía el encargo de ir al cementerio del pueblo y limpiar el mausoleo de Elvira Caldevilla madre (como todos los meses por estas fechas), así que se fue por la tarde temprano de casa y lo normal es que no llegue hasta tarde. Acto seguido Jaime Salablanca se fue en su carruaje.

LA CLAVE SE DESVELA

La noche de invierno se cierra rápidamente sobre las cabezas de los PJs, los habitantes del pueblo hace tiempo que han vuelto a sus casas y lo único que queda con actividad son las dos tabernas del pueblo y la casa de recreo.

Por las calles oscuras del pueblo, el grupo verá cómo se acerca alguien con una linterna en lo alto. Aunque se escondan o sigan imperturbables adelante verán claramente el rostro del jardinero del mayorazgo, que anda mientras mira por todas las calles; si lo siguen verán que no parecerá tener rumbo fijo, aunque parará en las tabernas, en el burdel, en la iglesia. En todos esos sitios lo único que hace es preguntar por los jugadores y marcharse cuando le dicen que no están.

Es de suponer que los jugadores no tienen nada que temer y que se pueden acercar al criado, que parece estar buscando a alguien. Aunque si a esa hora (una hora y media para que den la medianoche) los PJs están en algún lugar de los menciona-

dos, el criado los encontrará y directamente les hablará. Lleva un mensaje urgente para el grupo, al parecer necesita de sus servicios para un asunto que no tiene nada de relación con lo que los jugadores se traen entre manos, pero las necesidades del patrón son imperiosas. El criado les entregará una carta sellada. La letra parece que ha sido escrita apresuradamente:

Si vuestas mercedes recuerdan, mi preciada hija, Elvira Caldevilla y su prometido el hidalgo Jaime Salablanca salían hoy todo el día para hacer compañía a una amiga que está postrada en cama.

Acaba de retornar de la excursión el mencionado hidalgo, aunque sólo, lo que me ha provocado al instante tal agitación que me es difícil, aun ahora escribir estas letras. Parece que mi hija al final del día se ha encontrado algo indispuesta, por algo que habrá comido en mal estado y ha quedado temporalmente en la posada del Cerdo Errante junto con su dueña, que la acompaña en el trance.

Les ruego que acudan y le presten toda la ayuda necesaria, llevándola a su casa, si está en mejores condiciones que las mencionadas por su prometido, que es donde le corresponde estar. Si se tercia y mi joven perla está en condiciones, pueden vuestas mercedes hacerle cualquier pregunta sobre el tema que tienen entre manos y del que espero que hayan hecho algunos adelantos.

Vayan con Dios Nuestro Señor.

Fdo: Fernando Caldevilla.

La indisposición no es tal. Jaime Salablanca ha dado a Elvira un pequeño veneno para hacer que su prometida se encuentre mal, para así volver pronto al mayorazgo, donde tiene asuntos pendientes que solucionar. La jugarreta le ha salido mal, pues Elvira insistió en quedarse en el pueblo camino del mayorazgo, esperando en la mencionada posada bajo los cuidados de su dueña y su prometido hasta que se recupere y poder volver a su casa. Por supuesto no dejó marchar a su prometido, reteniéndole a su lado mientras pasaba el trance, sólo le ha dejado marcharse cuando se ha recuperado un poco.

La posada a estas horas no llega a estar abarrotada, pero casi todas las mesas están ocupadas por hombres con aspecto de rufos, cuando pregunten por Elvira el mesonero les dirá que arriba, en una de las dos estrechas habitaciones que hay para huéspedes.

La habitación, bastante sucia y andrajosa, sólo tiene una cama de mala calidad, un baúl para que los viajeros guarden sus ropas unas jofainas para limpiarse y un taburete. La dueña está en la puerta guardando a su señora, sentada en el taburete y medio dormida, cuando los pasos del grupo sobre la madera la despierte dará un pequeño grito y comentará que la señorita duerme mientras hace un gesto de

silencio. Sólo hará falta que los PJs insistan un poco para que la dueña acceda a despertar a Elvira, los jugadores deberán esperar fuera. Al cabo de unos momentos la dueña saldrá para dejarles paso, dentro estarán sólo los jugadores y Elvira, la estancia sólo está iluminada por una vela.

Podrán preguntar a la convaleciente todo tipo de cosas sobre la noche en la que desapareció el cuadro que apreciaba tanto su padre. Al parecer ya está casi totalmente recuperada de su indisposición, aunque aún siente un ligero malestar en el estómago, afortunadamente su prometido y su dueña han cuidado de ella durante horas. Se negará a marchar, por miedo a empeorar con el vaivén del carro, preferirá esperar hasta reponerse totalmente.

Cuando terminen las preguntas de los jugadores, o cuando lleven unas cuantas (que es la segunda vez que la interrogan, si lo hacen), que no es cuestión de llevarse mucho tiempo interrogando a una enferma, Elvira dará a entender a los jugadores que la conversación a terminado pidiéndoles que lleven a su padre frases tranquilizadoras sobre su estado, y pedirá que entre Alba para cuidar de ella.

Esta es la clave de toda la partida: ha mencionado el nombre del ama de llaves. Alba es sinónimo de amanecer y si los jugadores han descubierto lo que decía la carta testamentaria del patrón atarán cabos rápidamente. Si no han descubierto la pista de la carta testamentaria, igualmente deberían caer en la cuenta de que Alba es la clave de todo, que suficientes pistas hay para ello. Por citar las mas evidentes, es fácil de descubrir que el cuadro esconde algo importante para el patrón y el narrador debería hacer hincapié en que en el cuadro hay pintado, entre otras cosas, un amanecer... (recordemos el nombre de la campaña o el nombre del cuadro). Es de suponer que en cuanto Elvira nombre a Alba los PJs empiecen a preguntar precipitadamente por ella.

Al enterarse de que Alba no está allí, Elvira se alterará bastante y preguntará irritada por qué no la han llevado, ya que su prometido iba a ir a buscarla al mayorazgo. En la carta no ponía nada de recoger a la criada para que atendiera a su señora...

Cuando los jugadores acudan al mayorazgo en busca de la criada les dirán que no está, el prometido de la señorita llegó acompañados de unos hombres y preguntó por ella, pero Alba Tudela hoy tenía el encargo de ir al cementerio del pueblo y limpiar el mausoleo de Elvira Caldevilla madre (como todos los meses por estas fechas), así que se fue temprano de casa y lo normal es que no llegue hasta tarde. Acto seguido Jaime Salablanca se fue en su carruaje.

EL DESENLAZ

Los jugadores pueden acudir al cementerio de dos formas distintas: por que hayan descubierto que el ladrón es Jaime Salablanca y en el mayorazgo le hayan dicho que fue preguntando por la criada, que estaba en el cementerio del pueblo; o por que hayan descubierto que la clave del cuadro es la criada y hayan acudido al mayorazgo para volverla a

interrogar y que diga todo lo que sabe (o incluso por que hayan descubierto las dos cosas). En ambos casos obtendrán la misma respuesta en el mayorazgo: el cementerio.

Así pues los jugadores se dirigirán hacia el cementerio a toda prisa y en plena noche cerrada. La noche se ha vuelto desapacible y el viento que amenazaba soplar durante todo el día se ha desatado a la llegada de la noche, afortunadamente el cielo sigue despejado y la luz de una luna casi llena alumbraba el camino a los viajeros.

El cementerio está situado a varias decenas de metros del pueblo, al final de un camino que se aparta. El camino está bordeado por rocas que se elevan unos metros y en las que hay pintadas cruces blancas (se hace para señalar a los caminantes que el camino lleva hasta el cementerio). El cementerio tiene un pequeño muro en mal estado fácil de saltar, la casa del sepulturero está a oscuras y (si los PJs se paran) totalmente vacía.

El cementerio no es muy grande y no hay lápidas de mucha calidad, la mayoría son cruces de madera con nombres pintados, el mausoleo está situado en lo alto de la colina en la que se sitúa el cementerio, presidiendo todo el lugar. En el mausoleo se puede ver que hay una linterna que ilumina a unas figuras. Conforme vayan subiendo la colina, el grupo sufrirá el azote invernal del viento y lo oirán silbar en sus oídos. Es de suponer que el grupo querrá ocultarse de la vista de las figuras, para ello pueden usar el propio cuerpo del edificio (que no llega a ser majestuoso, aunque si abulta en mitad de las humildes cruces).

La escena es la siguiente: de la fachada del mausoleo cuelga de las manos la pobre criada, con signos de violencia y tortura. Arriba en lo alto del mausoleo hay un tipo que parece ser el que se ha subido para colgar a Alba, está dejado caer con un arcabuz en el regalo y mirando la tortura con una sonrisa malévola. Delante de Alba está Jaime Salablanca haciendo preguntas a pleno pulmón mientras señala el cuadro. El cuadro está a un lado y es el que le fue robado a los Caldevilla, no tiene marco, y parte de la pintura ha sido totalmente quitada, dejando parte del lienzo a la vista (como si hubieran intentado buscar un mapa oculto debajo de la pintura). Y poco más retirados, aunque aún a la luz de la linterna hay un par de tipos más, uno de ellos con una pistola apoyada en su hombro. Los tres tipos desconocidos serán reconocidos en el acto como hombres frecuentes de la posada del Ciervo Salvaje y los tres llevan además armas de filo cortas en sus cinturas (espadas cortas de monteros). Fuera de la luz hay otra figura más agazapada, que en principio puede ser confundido con otro jaque (según la picaresca del Narrador) aunque en realidad es el sepulturero atado y amordazado.

Si bien son dos formas distintas de llegar al mismo sitio, los dos caminos no tienen la misma recompensa: si han descubierto que el ladrón es Salablanca y han conseguido las pruebas necesarias para acusarlo llegarán antes que si han tenido que esperar a hablar por segunda vez con Elvira Caldevilla para que accidentalmente les rebelara la clave del asunto, incluso si

han descubierto a Salablanca y no se han entretenido en interrogar a mucha gente, pueden que lleguen al cementerio antes de que anochezca. En cualquier caso la escena será la misma, pero si han descubierto las pruebas contra Salablanca la criada sobrevivirá a la tortura de sus captores, si han acudido por los indicios de que Alba es la clave a la que señala el cuadro, la criada será rescatada viva pero morirá a las pocas horas debido al tormento. También puede suceder que los jugadores consigan las pruebas contra Salablanca, pero aún así se dediquen a interrogar a todos los que crean implicados que vivan en el pueblo, o puede que se entretengan mucho en volver (por que ninguno sepa manejar carros y no hayan encontrado nadie que lo haga, que en la posada del cerdo errante alguno podrá manejar el carro a cambio de algunas monedas). En ambos casos, Alba también morirá, por relajados...

La actitud de Salablanca ante la intrusión del grupo y la lucha será de huir, claro está. Con tal de que cojan a uno de ellos vivo confesará la verdad ante el patrón.

EPÍLOGO

El grupo esta otra vez en el despacho en el que Fernando Caldevilla les presentó a los PJs a Julián Claramonte y en el que les explicó el asunto del cuadro que debían resolver con el anfitrión pero esta vez sin el inquisidor. Halagará a los PJs por su valentía e inteligencia, les pagará por los servicios y en el momento en el que parece que se va a despedir, dirá a los jugadores que les ha recomendado a un buen amigo para un asunto al parecer delicado y de vital importancia. A continuación dirá con voz gélida que espera que le dejen en buen lugar, además la deuda que tenía con el PJ o con todo el grupo será saldada con ésta última petición.

Sin decir nada más llevará a los jugadores al salón principal, donde estará esperando vuelto de espalda mirando al fuego Fray Julián Claramonte, comisario de la Suprema. Al oír la puerta, éste se volverá y se quedará mirando a los jugadores durante unos instantes, escrutándolos, luego dirigirá su mirada hacia Caldevilla y preguntará: "¿Son ellos...?".

Méritos para conseguir PX:

- ♦ Salvar a la criada (viva).
- ♦ Recuperar el cuadro.
- ♦ Conseguir una confesión.
- ♦ Descubrir lo que ponía la carta testamentaria.
- ♦ Descubrir las pruebas incriminatorias (el gemelo y los anteojos rotos).
- ♦ Conseguir entrar en la habitación de Salablanca.

LA VERDAD, TODA LA VERDAD Y NADA MAS QUE LA VERDAD

Jaime Salablanca es un hidalgo algo acomodado que ha recibido la herencia de su familia, la cual no es nada desdenosa, pero no le permitirá vivir cómodamente toda su vida, y él lo sabe. Así pues está decidido a conseguir alguna otra fortuna que le permita disfrutar la vida sin agobios ni complica-

ciones. Entonces fue cuando encontró a la familia Caldevilla y a su hija Elvira.

Así que después de estudiar el asunto decidió gastar todo el dinero de su herencia para conquistar a la joven Elvira y, por supuesto, a su padre. Como una inversión, compró ropas de calidad y alquiló un carruaje y se dispuso a cortejar a la joven.

Todo fue a pedir de boca, a las pocas semanas de conocer a la joven (y no precisamente por casualidad alguna) recibió la bendición del padre para que la cortejara. La joven, enamoradiza donde las haya, no tardó mucho en caer en las redes de Salablanca, que no tardó en sonsacar a la muchacha las posesiones más valiosas que tenía el padre, entre ellas parecía que había una que especialmente importaba al padre de familia, aunque no pudo sacar a Elvira de qué se trataba o dónde estaba.

Indagando un poco sobre el asunto entre las habladoras del pueblo, supo que hacía poco Fernando Caldevilla había cogido una buena zorra en la casa de variedades y había hablado de su carta testamentaria que había entregado al sacerdote del pueblo y de las cosas importantes que en ella se hacía referencia. Sólo tuvo que enterarse quién era la mujer que limpiaba la casa del párroco y sobornarla para que le diera un papel sin importancia que el sacerdote guardaba en un algún sitio. La carta testamentaria mencionaba explícitamente el cuadro como algo de vital importancia.

Pasaron los meses, y los jóvenes se prometieron. Pero también se le gastaba el dinero a nuestro joven galán, que no dudó en acelerar el asunto y tomar la fortuna familiar por la vía rápida. Según la enamorada Elvira, el cuadro contenía algo importante o conducía a algo importante. ¿Y que cosa es más importante que el dinero? Así que planeó robar el cuadro la noche de la fiesta de compromiso, cuando había mucha gente de la que se podía sospechar, con ayuda de los jaques a los que pagaba por servirle, de la posada del Ciervo Salvaje.

Durante la fiesta se las apañó el joven para excusarse, ir a aliviar la vejiga y escabullirse para abrir la ventana por la que iba a entrar luego desde dentro de la casa. Nadie le vio. Luego convenció a su enamorada para quedarse solos en el jardín, y excusándose para reponerse de la pesada cena, se quedó por fin solo. Fue hasta la casa, trepó por las enredaderas y entró por la ventana que él mismo había abierto desde dentro. Tomó el cuadro y se dispuso a salir por donde había entrado.

Pero la humedad del frío invierno juega malas pasadas y resbaló en la enredadera, encima llevaba el bulto del cuadro, que le estorbó y no pudo detener la caída. Se le enganchó el gemelo, que se descolgó en el acto, se arañó el antebrazo con una rama y al caer se le rompieron las gafas. Afortunadamente nadie le había oído, así que se escabulló algo dolorido hasta el lugar donde había acordado el encuentro con sus compinches. Era una parte de la tapia que rodea el mayorazgo, allí dio el santo y seña, que fue satisfactoriamente respondido y tiró el cuadro al otro lado. Después se vendó el brazo con su propio pañuelo y quitó los restos de cristal de las gafas, para que se vieran totalmente transparentes y nadie notara que se le habían roto.

Días después, en su habitación del ciervo salvaje, junto a sus compinches, no se le ocurría nada que pudiera guiar al espectador del cuadro hasta algo de valor, debajo de la pintura tampoco había nada, puesto que habían quitado parte de la pintura para ver el lienzo y en el marco tampoco. Después de devanarse los sesos durante unos días, Jaime cayó en la cuenta: el maldito cuadro se refería a la vieja criada llamada Alba, a la que todos tenían un especial cariño (excepto quizás el primogénito) y que llevaba años con ellos. Muchas veces había hablado de ella cariñosamente Elvira en sus encuentros, ella les llevaría hasta la fortuna. Maldiciéndose por haber robado el cuadro para nada, empezó a idear la forma de secuestrar a la criada y hacerla hablar...

LOS ACTORES DE LA COMPAÑÍA

Fernando Caldevilla

Hidalgo acaudalado, patrón del mayorazgo.

Hombre de mediana edad, con el pelo mas blanco que gris y cuerpo grandote. Se nota que sus orígenes son mas humildes que los actuales, que a buen seguro llegó a pasar hambre en el pasado (aunque evidentemente no lo reconocerá), tratará a los PJs sin mucho protocolo, es como si estuvieran hablando más con un viejo amigo en una taberna que con un hidalgo con muchas influencias en el pueblo (aunque nunca se llegará a quitar el vuesa merced de la boca). Borrachín incontrolable, siempre que no tenga un asunto serio que tratar tendrá una copa de vino en la mano, con la consiguiente mancha en el jubón de calidad. Se desvive por su hija.

Miguel Caldevilla

Heredero de la fortuna familiar algo mosqueante.

Este joven de poco mas de 30 años ha heredado la corpulencia de su padre, aunque la edad le ha causado menos estragos y su barriga es menos prominente. Aunque no faltará al respeto al grupo tendrá el tono de superioridad típico de quién se piensa de mejor condición social y más dineros, aunque esto puede no ser cierto Miguel no se dejará impresionar por los modales y ostentación de los jugadores. Piensa que los jugadores lo único que sacarán en claro de todo el asunto serán los dineros de su padre, que en verdad son suyos por derecho... vamos que no confía nada en los jugadores... Se ha educado todo su vida rodeado de dinero, así que no comparte el origen humilde de su padre y será mucho mas protocolario.

Elvira Caldevilla

Hija menor de la familia Caldevilla, prometida con un hidalgo aragonés.

Mujer joven en edad de casarse, no es muy bonita, pues también ha heredado la constitución de su padre, aunque no tan exageradas y bien disimuladas por su figura femenina. Si bien no es nada atrayente como mujer, incluso algo insoponible tiene ese no se qué con el que se gana a la gente. Está acostumbrada a que sus deseos no sean contradichos por na-

die y se irrita en demasía cuando algo no sale de su gusto, es la típica niña mimada de la época.

Jaime Salablanca

Hidalgo aragonés futuro miembro de la familia Caldevilla.

Físicamente no se parece en nada a sus futuros familiares, de cuerpo no muy fornido, aunque tampoco enclenque, su fuerte está en su simpatía natural y en su bonita cara de ángel. Tiene el pelo castaño, envuelto en bucles que le caen hasta casi los hombros. Llevará siempre exquisita ropa y mejores modales. Lo único que sobraría de su grácil rostro son los anteojos que debe llevar. No se batirá hasta la muerte, mas bien intentará huir a las primeras señales de combate y se rendirá cuando llegue a la mitad de sus Bríos.

Fray Julián Claramonte

Hermano franciscano y comisario de la Suprema.

Hombre joven para el puesto que ocupa (no llega a la treintena) con carácter y vitalidad. Su figura es en extremo delgada y alta, sus manos son esqueléticas, con largos y quebradizos dedos y de su alargada cara sobresale una fina nariz. Su posición en el Santo Oficio le confiere autoridad y seguridad en sí mismo, sobretodo ante don nadies como los jugadores. Como buen inquisidor siempre dirá actuar a favor de Cristo Nuestro Señor (aunque en principio no hablará con los jugadores sobre estos temas). Quizás nunca lleguen a descubrir los jugadores lo ambicioso que llega a ser, o quizás lo descubran en el futuro...

Lope de Mendoza

Viejo amigo de la familia, invitado a la fiesta.

Es un muchacho no muy apuesto ni con rostro agraciado, aunque seguro de sí mismo. Tiene una fea cicatriz en la mano derecha, que le impide moverla con naturalidad, se avergüenza de la herida que le dañó los tendones por lo intenta esconder la mano todo lo posible. Tiene el pelo moreno cortado a media melena, con bigote finísimo y sin perilla. Su chata nariz hace que los anteojos quededesos que porta siempre estén a punto de caer al suelo. Muchacho joven de apenas 21 años, sueña en su mocedad con partir a las indias y hacer riquezas, así como casarse con Elvira Caldevilla, la hermana menor de su amigo Miguel Caldevilla. La ama desde hace años en secreto.

Alba Tudela

El ama de llaves de mayorazgo y mujer de confianza de Fernando Caldevilla.

Llamada normalmente Tudela (cosa rara llamar a un criado por su apellido), esta vieja criada ha pasado casi toda su vida al servicio de la familia Caldevilla. Algo gruesa y desgarrada, con el pelo castaño teñido de gris y bastante tímida y sumisa. Le tiene una lealtad ciega a toda la familia, incluso al primogénito.

Agustín Panizo

Médico del pueblo.

Hombre rubicundo y simpático, siempre que hable con los jugadores se mostrará muy engorroso con el tema de la capital, pues en ella vivió en el pasado y conserva buenos recuerdos, se el grupo se despista empezará a contar batallitas de sus tiempos mozos, cuando vivía en la capital. Es bastante bajito y regordete con maneras mas propias de un campesino que del hidalgo que es (como buen hidalgo si se les busca las cosquillas estará presto a defender su honra).

Gustavo Zalaeta

Corregidor del pueblo y amigo de Fernando Caldevilla.

Éste hombre sólo se interesa por gente de calidad, así que será difícil relacionarse con él si los jugadores no lo son, o no parecen serlo. Tiene barba grisácea excelentemente cuidada y terminada en punta, aunque el pelo le escasea por la azotea, su prominente vientre lo delata como hombre aficionado al buen comer y buen beber.

Pedro Lagunez

Ejecutor del corregidor.

Hombre cuarentón aunque ágil con la toledana (esperemos que los jugadores no lo descubran). Aficionado a las borracheras y las mujeres, no se fiará mucho de los jugadores, aunque sabe que están a servicio de la familia Caldevilla y contará todos los avances que ha hecho en el caso del cuadro creará (quizás con razón) que los jugadores pueden revolucionar mucho la vida en el tranquilo pueblo. Perilla morena, pelo corto aunque revuelto, alto e imponente con maneras algo brutas.

Bernardo Claramonte

Párroco del pueblo.

Hombre que ronda la treintena, es el sobrino de Fray Julián Claramonte, y ha heredado su constitución, algo canijo y de cara fina. A pesar de esto tiene unos gestos mas amables que el inquisidor. Es muy tímido y se deja imponer con muy poco, sobretodo ante su tío, que se mostrará muy seguro.

Maria Palenzuela

La dueña del burdel.

Mujer bajita, rechoncha y cincuentona que regenta el local, al parecer las cosas no le van mal, pues el lugar está bien amueblado y las ropas son caras (por no hablar de su tripa bien alimentada). Lleva siempre un moño alto bien recogido en la nuca para parecer mas alta, y aunque he sufrido mucho en la vida su carácter no se ha agriado con el tiempo, las desgracias y las hambres del pasado. 

EL ATLAS DEL REY

Por David Ferrero Gómez

Esta aventura fue galardonada con el primer premio en el concurso de aventuras de rol de la II Semana Provincial de Rol y Estrategia de Córdoba — SURROL 2005.

Aventura para 2-3 personajes de niveles medios con necesidad de dineros a los que no importe arreglar lo que desarreglaron por cosas del destino y la casualidad, cobrando por ambos, y todo porque a un servidor le apetece presentar a un interesante personaje histórico para añadir a vuestra galería de personajes.

Se dice en los Mentideros...

- ♦ Lo más comentado de estos días es la “tragedia” acaecida a Don Tomás Malpotro y Caballero, que habiéndose gastado unos buenos dineros en un esplendido corcel, el primer día que lo monto por la Rua y galanteando a unas damas el potro cayó fulminado por un sofoco, casi aplastando al caballero, todo a vista de cuantas gentes paseaban por allí en un esplendido día, y no hace falta decirles como son las gentes de esta villa, que son ociosas, rebosan ingenio y tienen más mala leche que nuestros tercios al asalto. Añado que el hombre más buscado en todo Madrid es el vendedor del potro, por Don Tomás para ajustar cuentas y por el resto de buenos ciudadanos para invitarle a unos vinos, porque el hombre se los ha ganado al proporcionar tanta güasa.
- ♦ Que ante la gran cantidad de ladrones y capeadores que andan por Madrid; pues anocheciendo, no hay nadie seguro a pie, ni a caballo (y dejen ya las gracias), ni en coches, se cuenta que habiendo desnudado a un grande de España y otros casos notables, se han dado gran prisa a prender gente, y se cree ahorcarán unos cuantos dellos la semana que viene.
- ♦ Que Don Alonsillo Cuentas ya ha gastado todo lo que su noble padre le dejó al morir, pues es persona de buen vivir a la que le gusta montar buenas fiestas, estar con las mejores mujeres y jugar todos los días aunque la suerte no le acompañe.

UN TRABAJO

El contacto habitual de los personajes los localiza para proponerles un trabajo, “cuestión de entrar y salir de una vivienda para apoderarse de algo”. La paga será 200 reales por barba; si aceptan les contará los detalles del negocio mientras le invitan a unos tintos.

“La casa en cuestión esta en la calle del Pardo y no pregunten quien es el dueño que ni lo sé ni hago por saberlo. Entráis, sin violencias, y a la silenciosa subís a la planta buscando despacho o gabinete; allí en un armario encontrareis un pequeño cofre de llave que es lo que nos interesa. Ha de hacerse

esta noche porque el señor de la casa saldrá y solo estarán el matrimonio de sirvientes que si no hay algún imprevisto o torpeza no deben enterarse de nada. Una vez fuera os dirigís a la calleja del Tinte, cercana a la casa, donde entregareis el cofre ha quien allí aguarde y se os pagará lo acordado.”

Los PJs tienen el resto del día para trazar un plan y realizar las pesquisas que crean necesarias. Mediante tiradas de *Charlatanería*, *Diplomacia*... o cualquier otro medio razonable podrán averiguar la siguiente información, una por tirada lograda o similar.

SOBRE EL SEÑOR DE LA CASA:

- ♦ No hace falta ser muy listo para saber que es persona bien pues tiene casa y servicio.
- ♦ Puede tratarse de una persona culta y ejercer algún tipo de oficio intelectual.
- ♦ Se le suele ver poco, pues parece que pasa largas temporadas fuera de Madrid y cuando esta aquí no se deja ver mucho, por eso nadie parece conocer su nombre.
- ♦ Parece estar bien relacionado por las visitas que recibe, gente de categoría.
- ♦ Es un marqués o duque extranjero (esto es falso) y hace poco que se casó (esto es verdad).
- ♦ El servicio esta compuesto por un matrimonio que es poco dado a hablar de su señor, cosa que les reporta pocas simpatías de otros miembros del gremio.

Toda esta información se obtendrá por las cercanías de la casa y como se ve nadie sabe mucho porque tiene unos criados discretos que no sueltan prenda. Tantearlos a ellos directamente puede levantar sospechas y no dirán nada a nadie que no conozcan. Si preguntan por el señor o señora de la casa contestaran que ninguno de ellos se encuentra pero que darán recado si lo desean. En realidad el dueño si está pero tienen ordenes de que no se le moleste cuando esta trabajando en su despacho. Respecto a la señora es verdad que no está, pues se encuentra visitando a sus padres fuera de Madrid, aunque esto no lo saben los personajes.

Sobre la casa: mediante la observación verán que la casa tiene dos plantas aunque no parece demasiado grande, quizás dos o tres habitaciones por planta. Todas las ventanas tienen rejas. La casa hace esquina, y uno de sus laterales da a una calle estrecha. Detrás de la vivienda y cerrado por un muro de dos metros y medio parece haber un jardín o patio. En la parte trasera hay una pequeña puerta (utilizada por el servicio) que da al mencionado jardín, esta y la delantera tienen cerradura, cosa que no es un gran inconveniente, pero a la trasera por la noche la atrancan con un madero.

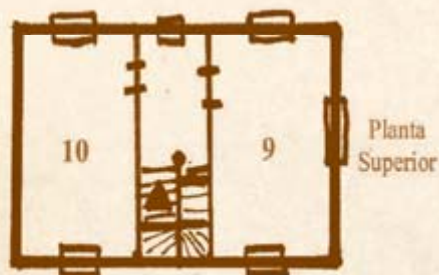
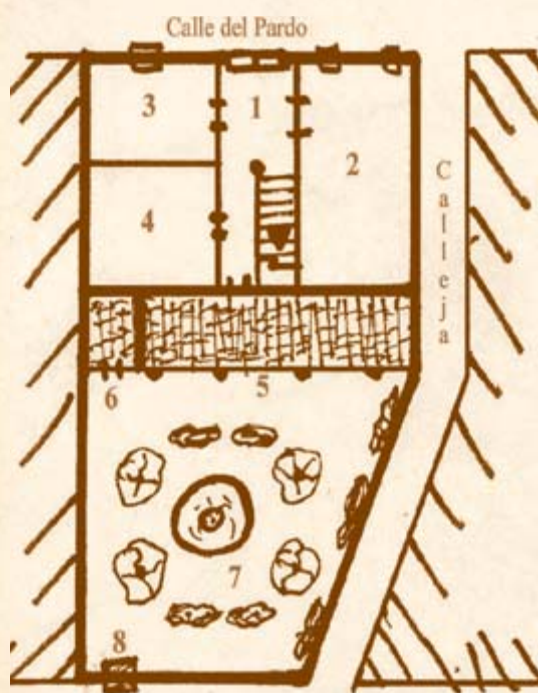
Si alguien se dedica a vigilar la casa el resto del día lo único que verán es al criado salir (por detrás) para hacer unas com-



pras, circunstancia que puede ser aprovechada para seguirlo. Con una tirada de *Charlatanería* sobre los tenderos donde el criado compre averiguarán que siempre paga y nunca ha dejado cuenta pendiente. Con otra/s tiradas obtendrán alguna de las informaciones del apartado anterior. También pueden aprovechar esta salida del criado para robarle la llave de la puerta trasera (solo tiene esa): si se tiene éxito en cuanto el criado se percate de que ha perdido la llave se lo dirá al señor de la casa, el cual dará orden de que al día siguiente se llame al cerrajero, y hasta que se cambie la cerradura la tranca de la puerta se reforzará con otro madero y unas cuerdas; además esa noche el criado tendrá el sueño más ligero de lo habitual. Si los personajes no saben nada de la tranca se llevarán una desagradable sorpresa, porque la llave abre la cerradura pero no la puerta pues la tranca impide que esta se abra. Respecto al lugar de encuentro comprobarán (esperemos que lo hagan porque por la noche puede suponer un problemilla buscar la calle) que la calleja del Tinte no está demasiado lejos tan solo unos minutos andando y es un buen lugar para no dejarse ver.

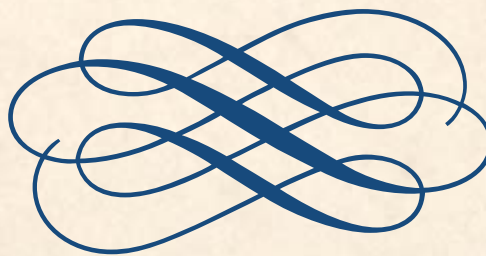
ENTRAR Y SALIR

No debería ser demasiado complicado entrar en la casa y la opción más sencilla sería la de saltar el muro para lo que habrá que tirar por *Trepar* aunque se ayuden unos a otros, a no ser que lleven una escalera. El muro es lo suficientemente ancho para poder caminar por él, aunque superando una tirada de *Destreza*. Una vez en el jardín puede acceder a la casa por una pequeña ventana que da a la cocina; se requiere una tirada de *Trepar* y una de *Sigilo* —fallar la segunda provocará bastante ruido por romper algo; con 6 o menos el criado despertará—. Otra manera es abrir la puerta interior: para ello deberá sacar una tirada de *Abrir Cerraduras*. Tiene que tener en cuenta que la iluminación es mínima y exigir varias tiradas de *Sigilo*, *Espíritu* (para caminar a ciegas) e incluso de *Orientarse*. Una vez en el despacho y con la puerta cerrada podrán encender un pequeño candil para buscar el cofre, que estará donde se les dijo. Las únicas cosas de valor se encuentran en el despacho: libros, instrumentos de medición como astrolabios, compases, etc., una bolsa con 20 ducados



Leyenda

- 1: Entrada principal.
- 2: Salón.
- 3: Habitación del servicio.
- 4: Cocina.
- 5: Porche del jardín.
- 6: Letrina.
- 7: Jardín.
- 8: Puerta trasera.
- 9: Despacho de Texeira.
- 10: Dormitorio.



en un cajón y una pistola, pero para eso tendrá que pararse a buscar. También la cocina puede tener cosas de valor como pueden ser unas longanizas, panes, queso... que seguro más de uno lleva unos días sin llenarse el estomago. Si los personajes no hacen ninguna tontería o fallan demasiadas tiradas todo debería salir bien; si no fuera así y los criados llegarán a dar la alarma aparecería la ronda en 2D6+2 turnos.

Ya con el cofre se dirigirán a la calleja del Tinte. Allí tres hombres embozados y ocultos en la sombra les dirán que dejen el cofre en el suelo, les darán una bolsa con la paga acordada y desaparecerán con el cofre.

UN ENCUENTRO CASUAL

Mientras los personajes caminan por las calles oscuras felicitándose por su éxito y repartiendo las ganancias al volver una esquina son testigos de la siguiente escena: un hombre se defiende valientemente de los ataques de dos mientras un tercero recoge su espada del suelo. El defensor parece estar herido y esta siendo empujado a la pared, el otro al recoger su espada se percata de la presencia de los personajes y amablemente les recomienda que den media vuelta que este no es asunto suyo. Es de esperar que los personajes ayuden al caballero que esta en apuros, que no resistirá mucho contra los tres aunque su destreza con el acero parece mayor, porque si no, la continuidad de esta aventura estará en peligro.

Al entrar en combate nada más verse superados lo más mínimo los agresores huirán. Si capturan a alguno de ellos y se le interroga dirá que solo pretendían atracarle; si la pelea fuera a mayores puede que atraigan a la ronda. El hombre les agradecerá su ayuda y les pide que le acompañen a su casa para agradecerles su acción. Durante el trayecto el hombre se presentará como Diego Texeira Albernaz, y parece un hombre fuerte de pelo y perilla negra, educado y bien vestido. Por cierto, Diego esta herido en una pierna y cojea, lo que es otro motivo para que le acompañen. Hablará poco más, tan solo para maldecir a sus agresores. Una tirada de Ingenio con éxito detectara un leve acento extranjero en su habla.

Como ya se dijo anteriormente es de noche y los personajes quizás estén ya un poco desorientados después de dar tantas vueltas por las calles, por lo que si ninguno pregunta hacia donde se dirigen o sospecha algo, siempre hay un jugador listillo, llegaran a una casa y Diego les hará pasar. Si un jugador insiste en saber donde están deberá tirar por *Orientación* y si la saca se dará cuenta que están en la calle del Pardo aunque quizás ya sea un poco tarde para darse media vuelta sin levantar sospechas. Como el Narrador, que también es un listillo, habrá sospechado la casa no es otra que a la que entraron ilícitamente hará un rato. Si la cosa no fue muy bien deberá plantear la escena de otra manera y no digamos ya si fueron reconocidos por los criados. Pero si todo fue bien Diego los llevará al salón y les dirá que esperen, que traerá algo para beber. Poco después oirán gritos, aparecerá Diego notablemente enojado y blasfemando en otro idioma (portugués) que aunque no lo hablen parece estar claro lo que dice.

También aparecerán los criados que se despertarán sorprendidos. Diego les contará a sus criados y a los personajes que subió a su despacho para curarse y coger una botella de buen vino que allí guardaba, vio que le habían robado algo de gran importancia concerniente a su trabajo y quizás alguna cosa más. La interpretación en esta escena es importante sobre todo para los personajes que deberán actuar como si fueran los primeros en sorprenderse. Un poco más calmados todos y después de unas copas (para tranquilizarse) en las que Diego parece meditar profundamente les dirá que le gustaría que vinieran a la mañana siguiente porque quizás puedan ayudarle nuevamente si lo desean, cosa que les agradecerá notablemente; después los despedirá amablemente. Antes posiblemente los personajes quisieron sacarle alguna información a Diego sobre el robo, lo que dirá es que las pertenencias robadas tienen un gran valor aunque no se trata de dinero o joyas, que hay gentes de muy alto copete metidas en este asunto y que los culpables, del primero al último serán encontrados y duramente castigados. A los jugadores les debe quedar claro que este es un asunto serio y que por una casualidad pueden tener la oportunidad de salir bien parados.

DIEGO TEXEIRA ALBERNAZ

El cosmógrafo del rey

A continuación puede leer la historia real de nuestro personaje histórico y comprobará que es bastante interesante para esta y futuras historias.

Portugués proveniente de una reconocida familia de cartógrafos de la cual recibe una buena educación y aprende el oficio. Cuando aún no tiene 20 años abandona Lisboa junto con su hermano João. En 1615 al servicio del Príncipe Enmanuel Filiberto de Saboya, primo del rey, se enrola en un navío corsario. Durante unos años va de corso por el mediterráneo asaltando navíos otomanos y berberiscos, lo que le sirve para ampliar y recopilar conocimientos, sobre todo los relacionados a la cartografía, y al mismo tiempo hacerse un hombre de acción. Tres años después, él y su hermano reciben su primer encargo oficial como cartógrafos, o cosmógrafos como se decía en la época. A bordo de dos carabelas al mando del Capitán Gonzalo de Nadal zarpan desde Lisboa para trazar un mapa del Cabo de San Vicente y el estrecho de Magallanes.

Ya con licencia de cosmógrafo real llega a Madrid y se pone bajo las órdenes de uno de los más grandes geógrafos portugueses, João Baptista Labaña, cartógrafo mayor de la corona. En 1622 Pedro ronda los treinta años y es un refutado cartógrafo militar, es aficionado a las matemáticas y a la lectura, ha ejercido la piratería naval, es un hombre erudito que sabe manejar las armas de fuego y domina la lucha cuerpo a cuerpo. Esta preparado para afrontar la mayor empresa de su vida, su mentor Labaña le recluta para un encargo muy especial: elaborar un atlas completo de la península ibérica para el rey, que represente todos los pueblos y puertos de España y Portugal del que solo se hará un ejemplar secreto para el rey Felipe IV. De esta forma Texeira se suma a un equipo

compuesto por el capitán Pedro Fernandez Manjón y Gabriel de Santa Ana bajo la dirección de Labaña. Recién casado con doña Eugenia de Salazar, con la que tendrá dos hijos, comienza su parte del encargo real, recorrer la costa de la península para trazar mapas de todos y cada uno de los puertos y pueblos. A los dos años muere Labaña y sus compañeros de tarea van abandonando la empresa, que llevará a Pedro 12 años de su vida completar. Por dicha tarea recibirá la asignación de treinta ducados semanales. Durante ese tiempo simultanea con otros encargos militares en Cádiz y Málaga.

Ocho años de viajes después regresa a Madrid definitivamente para pasar a limpio todos los apuntes en su casa y gabinete de la calle del Pardo. Cuatro años después el Atlas está acabado, formado por 102 mapas y perspectivas complementado por un extenso manuscrito, y es entregado en persona al rey en el Alcázar Real. Texeira regala una versión reducida llamada Compendium Geograficum a su valedor en la corte, el Marqués de Leganés. Finalizado el proyecto Texeira sufre un importante recorte en sus ingresos como personal adscrito de la artillería de España. Solicita un puesto de ayuda de cámara del rey, que le es denegado, y en cambio recibe varios encargos que le llevarán a Aragón y Cataluña donde será testigo de las revueltas. Convertido ya en todo un espía, es enviado al País Vasco francés para realizar peligrosas misiones de infiltración tras las líneas de las tropas francesas de Richelieu que se preparan para invadir España. Como ingeniero se encarga de tramar una línea defensiva que impida a los franceses llegar a San Sebastián y Burgos. En estos años ya recibe oficialmente el tratamiento de capitán, es un destacado miembro de la Orden de Caballeros del Habito de Cristo y sus trabajos son muy valorados en la corte. Por ese tiempo realizaría su obra más conocida y estudiada, la Topografía de la Villa de Madrid, un detallado mapa de la ciudad formado por 20 hojas e impreso en Amberes de unos seis metros cuadrados.

Pero uno de los momentos más decisivos en su vida llegaría con la separación de la corona de Portugal, donde debe decidir si apoyar a su país natal y luchar junto a su hermano João o por el contrario apoyar al rey y nación que le acogieron e hicieron prosperar. Su lealtad y su trabajo le llevan a combatir por el rey Felipe IV. Con más de 60 años el viejo capitán con secuelas por el combate se dispone a pasar sus últimos años en Madrid y escribe varias veces al rey para que le sea asignada una pensión para él y sus hijos por los innumerables servicios prestados a la corona, cosa que no logra. El 13 de abril de 1662 muere en su casa de la calle del Pardo; sus hijos y yerno venderán sus últimas pertenencias (instrumentos de medición, muebles y unos pocos libros) con los que se costeará parte de las misas y entierro. Respecto al Atlas, desde el día que se entregó nada más se supo de él, hasta casi cuatro siglos después que fue descubierto por casualidad por unos investigadores españoles en la biblioteca nacional de Austria. La versión reducida vendida por los hijos del Marqués de Leganés también apareció por esos años.

Como verá, Texeira es un personaje que puede dar mucho de sí. Se le puede encontrar en multitud de lugares y realizando tareas diversas. Debe recordar que es una persona inteligente, ambiciosa y con buenos contactos pero también alguien que no dudará en sacar la toledana si es necesario, o lo que es lo mismo que puede ser un buen aliado o un temido enemigo. De apariencia más bien recia, parece persona seria, y en verdad lo es, pocas veces se le verá sonreír si no es en un ambiente distendido y familiar.

LA OTRA HISTORIA

Ahora le contaré la historia que más nos concierne y en la que están inmersos los personajes. Resulta que Don Alonsillo Cuentas, como se rumorea, está más seco que la mojama, es decir, no le queda ni un real y las deudas van en aumento. Diego Texeira era buen amigo de su padre, amistad que continúa con su hijo aunque no valore demasiado el estilo de vida de Alonsillo, por lo que no sospecha nada de la traición que este prepara. Pero en esta historia hay un tercer personaje que es Antonio Rojas, individuo que se ha hecho muy de confianza de Alonsillo, digamos que Antonio "sirve" a Alonsillo y le ha limpiado algún trapillo sucio; que es su modus operandi: se hace de confianza de un señorito para luego pegarle un buen palo cuando la ocasión se presenta. Antonio por mediación de su "amo" se entera que Texeira realiza un importante trabajo para la corte, de gran valor según palabras del mismo cartógrafo. Antonio convence a su amo, ante la apurada economía de este, de apoderarse de dicho trabajo y pedir rescate, sabiendo que Texeira pagará antes que quedar mal profesionalmente. Alonsillo duda, pero no parece nada arriesgado y no hay violencia de por medio así que acepta. Monta una fiesta en su casa para que Texeira asista y Rojas pueda apoderarse de los documentos. Antonio además es la cabeza pensante de una pequeña banda de rufianes y para no involucrarlos a ellos por si la cosa sale mal y alguien tira del hilo decide que se contrate los servicios de unos desconocidos para el trabajo sucio (los PJs). Pero una vez el robo se ha efectuado, Rojas comprueba que por esos documentos habría personas que le ofrecerían una suma más elevada así que decide desaparecer con ellos. Lo que los personajes han robado no es otra cosa que toda la información que Texeira ha recopilado para elaborar el atlas personal del rey que ya es motivo suficiente para que tenga valor pero también es una valiosísima información estratégica y militar, por la que cualquier potencia extranjera estará dispuesta a pagar una buena suma. Texeira intentará recuperarla por todos sus medios antes de recurrir a la justicia, lo que sería un gran desprestigio para él, pero el problema se puede convertir en un grave asunto para la seguridad de la corona.

OTRO TRABAJO

A la mañana siguiente los personajes llegan a casa de Texeira y el criado les hace pasar y esperar a las puertas del salón porque el señor esta reunido. Si pegan la oreja a la puerta y superando

una tirada de Espíritu escucharán a Pedro hablar con alguien sobre la gravedad del problema y de si se puede confiar en los personajes. Al poco saldrá un hombre muy elegante que examinará a los personajes y muy cortésmente se despedirá para marcharse: si sacan una tirada de *Etiqueta* o preguntan al criado averiguarán que se trata del Marqués de Leganés. Texeira los recibirá, este aún cojea por la herida de la pierna que aunque no es grave debe de curar, les contará que esta mañana recibió una nota anónima por la que se pide un rescate de 300 ducados por sus documentos, el intercambio se haría mañana en el lugar que se le comunique. Les explicara que esos documentos son muy importantes para él y para la corona, al más alto nivel, y que necesita de su ayuda ya que parecen hombres de honor para recuperarlos o averiguar quien esta detrás de todo, por supuesto serán muy bien recompensados por sus labor. Pedro les dirá que alguien cercano a él debe de estar involucrado por la información de la que disponían aunque no sospecha de nadie en concreto. Así que los personajes deben intentar averiguar algo mientras Texeira con la ayuda del Marques de Leganés hacen lo propio e intentan reunir los 300 ducados.

BUSCANDO PISTAS

Por donde primero pueden empezar es por localizar al que los metió en todo esto, su contacto. Con una tirada de *Calajeo* lo localizarán aunque no querrá decir nada, que eso en su profesión esta muy mal visto, pero con unas tiradas de *Diplomacia* o *Intimidación* dejándole bien claro que este asunto es chungo y puede salpicarlos a todos les dirá que a él le hizo el encargo alguien conocido como el Chivo, del que solo sabe es el cabecilla de una pequeño grupo de rufianes. Para encontrar al Chivo hay que adentrarse en los bajos fondos y el mundo de la carda, cosa que puede ser difícil o peligroso si no pertenecen a ella o tienen algún contacto. Con buenas tiradas e interpretación podrán saber la taberna por donde habitualmente se deja ver aunque como allí mismo les dirán llevan un par de días sin verlo a él o alguno de sus hombres; si rolean muy bien y acompañan las tiradas (puede incluso que tengan que aligerar la bolsa) conseguirán saber que el Chivo y sus hombres suelen trabajar para un tal Antonio Rojas al que pueden encontrar por casa de don Alonsillo Cuentas. Los personajes deben andarse con mucho cuidado porque pueden provocar celos hacía ellos; quizás llegue a oídos del Chivo que le buscan y mande a unos hombres como contes-tación a tanta pregunta. El Chivo tiene orden de Antonio Rojas de no dejarse ver y preocuparse del intercambio.

Si mantienen informado a Texeira y se entera de lo de Alonsillo atará cabos rápidamente y no durará en ir con los personajes a hacerles una visita. Va hecho una fiera y Alonsillo cantará, pero no sabe nada ni de donde esta Antonio ni de los documentos que de esa parte del plan no se ocupaba él. Si los personajes acuden solos a ver a Alonsillo dirá que no sabe nada pero con un poco de intimidación cantará igualmente, aunque esto les servirá de poco porque seguirán sin encontrar lo que buscan.

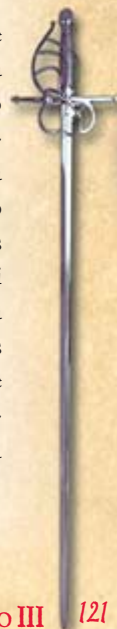
LA ULTIMA JUGADA

Al día siguiente y a primera hora de la mañana Texeira recibirá un nuevo mensaje donde se le indica el lugar del encuentro para pagar el rescate un par de horas después. Ha conseguido reunir la totalidad del dinero e insistirá en acompañar a los personajes. Esto quizás no les interese demasiado porque puede que alguien los reconozca, no se olviden que ellos perpetraron el robo y entregaron el cofre a unos hombres, uno de los cuales era el propio Chivo. Quizás convenzan a Pedro diciéndole que esta herido y más que una ventaja puede ser una desventaja.

El lugar elegido es a las afueras de Madrid, camino de una conocida fuente o manantial conocida de los montes de los alrededores. Antes de llegar al lugar tres hombres con el Chivo a la cabeza les saldrán al paso, dos más siguen ocultos por si la cosa se complica. Si el Chivo tiene éxito en una tirada de Espíritu les pregunta si se conocen de algo porque sus caras le son familiares, si aquella noche se dejaron ver bien o paso algo anormal puede que no tenga tantas dudas. Si los personajes se limitan a pagar el Chivo les dará el cofre que esta cerrado con llave cosa que les puede dificultar comprobar que todo este correcto y que puede crear algo de tensión en el encuentro. Al abrirla comprobarán que solo hay papeles en blanco y ni rastro de documentos cosa que al primero en sorprender es al mismo Chivo al que le acaban de repartir una mala mano. Intentará explicar (si los personajes le dejan antes de atravesarlo con el acero) que Antonio Rojas le ha traicionado al igual que ha hecho con Alonsillo. El Chivo esta dispuesto a decirles donde encontrarle pues se la ha jugado a cambio de olvidarse de él y de cualquier relación con esta trama, pero no olvide el Narrador que es un rufián y si tiene oportunidad de largarse con el dinero lo hará. De nuevo en Madrid y siguiendo las indicaciones del Chivo encontrarán la casa donde Antonio tiene alquilada una habitación, aunque no le encontrarán, y justo cuando estén maldiciendo verán a alguien con un paquete salir corriendo.

ELIJA UN FINAL

He dejado un final abierto para que el gentilhombre que dirige esta partida decida si quiere continuar con esta trama o no. Si es que no los personajes logran capturar a Antonio después de una vibrante persecución por las calles y recuperar los documentos, reciben una buena paga de Texeira (a determinar por el director teniendo en cuenta el estado monetario que quiera para sus jugadores) y se otorgan los puntos de experiencia de la forma habitual. En cambio si le gusta la idea de continuar esta trama, Antonio logrará escapar o puede que lo capturen pero ya haya vendido los documentos a unos posibles espías franceses, y tengan que seguirles por Madrid, por España y quien sabe hasta donde... porque eso ya será otra historia ha contar por vuestra merced. 



Dramatis Personae

Diego Texeira Albernaz

- ♦ Destreza: 11
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 12
- ♦ Ingenio: 14
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Ventajas: Letrado, Espadachín, Aliados (4).
- ♦ Desventajas: Lealtad (al Rey), Honor.
- ♦ Habilidades: Cartografía 17, Arte (Dibujo) 15, Latines 16, Diplomacia 14, Etiqueta 13, Portugués 14, Español 14, Marinería 13.
- ♦ Habilidades de Combate: Armas de Fuego 13, Esgrima 15, Armas Cortas 12, Capa8.
- ♦ Maniobras de Esgrima: A Fondo, Ataque Rápido, Trabar, Deslizamiento.

Alonsillo Cuentas

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Desventajas: Derrochador (3).
- ♦ Habilidades: Diplomacia 11, Etiqueta 13, Seducción 14, Cabalgar 11.
- ♦ Habilidades de Combate: Espadín 12.

Antonio Rojas

- ♦ Destreza: 13
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 12
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Ventajas: Carisma (1).
- ♦ Desventajas: Avaricioso.
- ♦ Habilidades: Charlatanería 14, Fingir 14, Callejeo 12, Etiqueta 12, Sigilo 12.
- ♦ Habilidades de Combate: Esgrima 14 (Ropera).
- ♦ Protecciones: Sombre y Camisa Acolchada.
- ♦ Maniobras de Esgrima: Deslizamiento.

El Chivo

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 10
- ♦ Fortaleza: 13

- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Ventajas: Resistencia Física (1).
- ♦ Desventajas: Villano.
- ♦ Habilidades: Intimidar 13, Callejeo 12, Habla de Germanía 12, Sigilo 14.
- ♦ Habilidades de Combate: Esgrima 14 (Ropera), Armas de Fuego 14, Armas Cortas 13.
- ♦ Protecciones: Sombrero, Coletto y Botas.
- ♦ Maniobras de Esgrima: Desenvainar.

Rufianes y Matasietes varios

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 10
- ♦ Fortaleza: 13
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Habilidades: Intimidar 13, Callejeo 12, Habla de Germanía 12, Sigilo 14.
- ♦ Habilidades de Combate: Esgrima 12 (Ropera), Armas Cortas 10 (Daga).
- ♦ Protecciones: Coletto de Cuero.

Criados

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 8
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 8
- ♦ Reflejos: 9
- ♦ Bríos: 10



Aventura corta que se puede resolver en una buena tarde de rol y que está pensada para un puñado escaso de aventureros (entre dos y cuatro es lo ideal), con lo suyo en la ropera y con lo suyo también debajo del sombrero, pues habrá que tener, al menos, un par de dedos de frente para llegar al fondo del asunto. La acción tendrá lugar durante el otoño de 1624 en Madrid —en cuanto empieces a leer sabrás porqué—, aunque el Narrador es libre de trasladar la aventura a otras épocas o lugares, que la libertad está por encima de todo, sobre todo en lo tocante a la expresión... Y así espero que lo entienda todo aquel que aquestes palabras leyere y se sintiese por ello aludido, pues no es esta comedia más que un divertimento inspirado en otro de muy diferente índole...

Se dice en los Mentideros

Buenas noticias son las que llegan desde el helado norte, donde las tropas de nuestro buen rey han conseguido tomar al asalto la ciudad de Oudkerk, baluarte este muy cercano a Breda y en cuya campaña anda la mente de buena parte del pueblo de Madrid, pues son muchas las esperanzas que se tienen puestas en su toma. Esperemos que Spínola sepa darle lo suyo al de Nassau, por luterano y por escarramán.

Al margen de las campañas de Flandes, la Villa y Corte continúa sufriendo en sus carnes los asaltos y desventuranzas de jaques y valentones, que al amparo de la noche hacen de su capa un sayo, y que Dios nos pille confesados. Sin ir más lejos, no hace mucho que un grupo de matasietes fueron sorprendidos por la Ronda cerca de la Plaza Mayor haciendo una de las suyas, y al grito de “¡Agua! ¡Agua!” todos ellos salieron calcorreando hacia la cercana iglesia de San Ginés. Por suerte para los temerosos de la ley y por desgracia para aquellos hurgoneros, lideraba la Ronda el alguacil Martín Saldaña, que consiguió detener a lo bravo y filosa en mano a tres de ellos, aunque otro de aquellos bravoneles, ahembrado como pocos y cobarde como un perro, consiguió herirle gravemente, obligando al alguacil a pasar un tiempo en cama.

Y hablando de heridas y ataques, también debemos mencionar otro que tuvo lugar hace menos tiempo en la misma puerta de la taberna de Longinos y que tuvo como protagonista nada más y nada menos que al duque de Medinaceli y al poeta Francisco de Quevedo, que se encontraba por allí junto a otros amigos y acompañantes justo en el momento en que salía del establecimiento el también escritor Garciposadas, acompañado por el bachiller Echevarría y el licenciado Ernesto Ayala. Parece ser que días atrás, Garciposadas había maltratado en una de sus obras a Cervantes, que Dios guarde en su gloria, a quien Quevedo parecía profesar cierto aprecio; y claro, todos sabemos como se las gasta don Francisco, que vio llegado el momento de recordarle a Garciposadas quien se encuentra en el Parnaso de la poesía y quien

se iba a encontrar, en poco tiempo, con la punta de su ropera en el pecho... Y claro, allí fue Troya... Lo demás, pueden vuestras mercedes imaginárselo...

Claro que en esta época que nos ha tocado vivir, la pluma es capaz de hacer bastante más daño que la espada. Y si no, vean lo que ha ocurrido con cierta obrilla de autor anónimo, intitulada *Un Soldado Valiente*, que se estrenó hace pocos días en el corral del Príncipe y que, a decir de los que allí acudieron, en lo tocante al arte dramático no pudo estar peor hilada y con un argumento tan poco esclarecedor, con soldados valientes, damas lloronas, escuderos malvados, valentones de tierno corazón, inquisidores de dudosa sexualidad e incluso gente principal representada como viejas chochas... Pero también se dice, o eso opina gente conocera del tema, no era más una flecha venenosa disfrazada de comedia y apuntada hacia el pecho de vaya a saberse que personas...

Es delito saber quien ha pecado

*“Oír, ver y callar, remedio fuera
en tiempo que la vista y el oído
y la lengua pudieran ser sentido,
y no delito que ofender pudiera.*

*Hoy, sordos los remeros con la cera,
golfo navegaré que (encanecido
de huesos, no de espumas) con bramido
sepulta a quien oyó la voz lisonjera.*

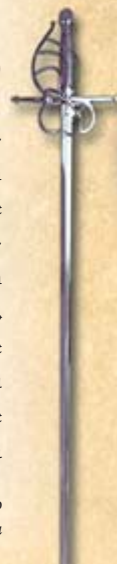
*Sin ser oído y sin oír, ociosos
ojos y orejas, viviré olvidado
del ceño de los hombres poderosos.*

*Si es delito saber quién ha pecado,
los vicios escudriñen los curiosos:
y viva yo ignorante, e ignorado.”*

(Francisco de Quevedo y Villegas)

Una fría mañana de otoño en Madrid, cuando los PJs se encuentran dados un paseo por los mentideros que acostumbren a frecuentar, o incluso calentándose los huesos con vino caliente en su taberna preferida, verán acercarse a ellos una figura contrahecha, con andares cojos, anteojos en la nariz, una mano en el pomo de la espada y una cruz roja de Santiago en el jubón. Se trata, naturalmente, de don Francisco de Quevedo, al que los PJs pueden conocer de pasadas aventuras¹ o incluso por su fama de poeta pendenciero y lenguaraz, sobre todo si alguno de los PJs tiene la profesión de Cómico, Artista o similar, o posee la

1. Por ejemplo, si han jugado la campaña *Juegos de Damas*, publicada junto con las pantallas del juego, o la aventura *La Conjura Veneciana*, aparecida en el número 2 de *Los Papeles del Alférez Balboa* (Nota del Autor).



ventaja *Letrado*. Sea como sea, lo importante es que es el propio Quevedo el que los conoce a ellos, ya sea, como hemos dicho, de otras aventuras o porque le han comentado en ciertos círculos donde puede encontrar a las personas que el poeta anda buscando para cierto asunto que se trae entre manos. Así que tras las presentaciones de rigor y saluciones varias, don Francisco informará a los personajes que necesita comentar con ellos ciertas cuestiones, a ser posible en privado y con la menor tardanza posible, indicando para ello la conveniencia, si los personajes no ponen objeciones, de retirarse a un mesón reservado o al hogar de alguno de ellos, donde poder hablar de forma distendida sin “ojos y orejas ociosos que escudriñar pudieran”.

Don Francisco de Quevedo y Villegas

Poeta, literato, dramaturgo...

Sus características se pueden encontrar en la pág. 211-212 del manual de juego, aunque recomendamos añadirle las maniobras de esgrima de *Mandoble* y *Tiento* (pág. 13 y 14 de *Maestros de Esgrima*).

Así que, una vez acomodados en el lugar más discreto que puedan encontrar los personajes, el poeta, tras meterse en el colete azumbre y medio de un buen vino —si el lugar donde están así lo permitiera—, se lanzará sin más ambages ni rodeos a detallarles el propósito que les ha llevado hasta ellos.

Todo comienza con el estreno el pasado viernes en el corral del Príncipe de la comedia de autor anónimo denominada *Un Soldado Valiente*, una farsa, según criterio del poeta, desafortunada y deshilvanada, enredosa y enmarañada, arrogante y fantasiosa, exagerada y destemplada... En resumen un compendio del arte de hacer malas comedias al que don Francisco tuvo el desagradable placer de asistir días atrás, y en cuyos tres actos los asistentes al corral pudieron contemplar la desafortunada vida de un soldado español que igual ponía una pica en Flandes, que desorejaba por dinero o le levantaba la mujer al noble de aquella farsa, un despropósito tal que a punto estuvo de no llegar a terminar de representarse si la mosquetería no hubiera detenido las quejas y voceríos a base de siseos y votos a tal, posiblemente por estar bien untados de antemano. Y la cosa bien pudiera haberse quedado allí, sin una mayor trascendencia, si no fuera porque don Francisco, al igual que algunos de los asistentes al corral, pudieron reconocer perfectamente el dardo envenenado que ocultaba aquel disparate de comedia. Y es que el “soldado valiente” al que se refiere el título existe realmente, pues se trata de un soldado castellano, recio y duro, buen amigo de Quevedo y al que muchos apodan de capitán, pese a que nunca ostentó dicho cargo. Y lo mismo ocurre con algunos de los personajes que poblaron esa comedia, como el poeta cojo y borracho, el noble mandilón y boquirrubio o incluso el clérigo comadreo y bujarrón. Se trata, por tanto, de una burla mal hilada y peor tramada dirigida directamente contra el amigo soldado de Quevedo, y de rebote contra él y alguna que otra gente principal —algunos incluso, gente muy principal.

Por desgracia, se lamentará don Francisco, su amigo se encuentra a las órdenes de Spínola en la toma de Breda y no le será posible lavar la afrenta con su propia espada, y por lo que le toca a él se encuentra ahora bien considerado en la corte y lo que le menos necesita en estos momentos es andar de revuelta en revuelta semana sí, semana no —recordamos al Narrador y a los jugadores que, tal y como dijimos en la sección *Se dice en los mentideros*, no hace mucho ya tuvo trifulca el poeta delante de la taberna de Longinos—, y buscarse otra querella podría menguar la estrella de la que se encuentra disfrutando actualmente.

Pero no por eso se va a quedar de brazos cruzados viéndolas venir, y por ello ha terminado acudiendo discretamente a los personajes, pues tiene entendido —con razón o sin ella— que son hombres de cuajo y de palabra, capaces por tanto de encontrar al autor de esa infame comedia, averiguar la razón de su escritura y representación, y hacerle pagar caro el deshonor que ha querido causar en el poeta y en sus conocidos.

Así que expuesta ya la misión que don Francisco desea que los personajes lleven a cabo, es probable que éstos le comenten al poeta un tema más prosaico: el de sus emulemos, naturalmente. Quevedo responderá sacando de su faltriquera una bolsa que dejará encima de la mesa al tiempo que improvisa una letrilla:

*¿Quién hace al tuerto galán
y prudente al sin consejo?*

*¿Quién al avariento viejo
le sirve de río Jordán?*

*¿Quién hace de piedras pan,
sin ser el Dios verdadero?
El Dinero.*

En la bolsa, cinco ducados por cada uno de los personajes presentes —o sea, cincuenta reales por barba—. Y el doble de esa cantidad si consiguen llevar a buen puerto el asunto, dando con el culpable y actuando con una absoluta discreción, que como ya ha debido quedar claro, no interesa al poeta que haya que darle cuartos al pregonero.

Por último, y antes de que don Francisco abandone la reunión, los personajes pueden hacerle cuantas preguntas vean convenientes para empezar el trabajo, pues si se realizan con tino y astucia, pueden proporcionar información jugosa a los personajes o incluso encaminarlos en sus comienzos. Aquí tienes las respuestas a algunas de las preguntas que pueden realizar:

¿Ha pensado vuestra merced en quien puede estar detrás de la comedia?: En principio, Quevedo creyó que detrás de todo este tinglado se encontraban cierto secretario real y un inquisidor fanático a los que su amigo soldado y él mismo han puesto ya en un brete en un par de ocasiones, aunque tras mucho pensarlo ha tenido que desistir de la idea, pues en la comedia ambos aparecen representados como un par de palomos mostrencos y bambarrias.

¿Qué piensa que ha intentado conseguir el autor de la comedia con la representación?: Sobre este punto, don Francisco tiene ciertas dudas, pues no sabe si se intenta desacreditar a su amigo soldado, a él o a alguno de los personajes que aparecen caricaturizados en la obra. Puede incluso, o al menos así lo ha pensado el poeta, que el autor pretendiera enfadar a Quevedo y conseguir de esta manera que éste diera un paso en falso, lo que provocaría su caída en desgracia en la corte. Por ese motivo tratará de contratar manos mercenarias para llevar a cabo lo que las suyas deberían hacer, tema este, por cierto, del que no está demasiado orgulloso.

¿Por donde empezaría vuestra merced a buscar al autor?: Naturalmente, y como hizo Teseo en el laberinto del minotauro, el poeta hubiera seguido el hilo desde su extremo hasta llegar al final. Y ese extremo no puede ser otro que la propia representación, y aunque el autor es anónimo, está claro que la comedia tuvo que llegar de alguna forma hasta la compañía que lo representó. Además, como ya dijo antes, estaba claro que la mosquetería estaba sobornada para no permitir que la comedia se interrumpiera, y alguien tuvo que repartirles el dinero. Y por último, pero no menos importante, siempre nos quedará el mentidero de representantes, donde siempre hay alguien que sabe algo sobre cualquier tema relacionado con la farándula y la pluma.

¿Qué repercusión ha tenido la obra?: Por suerte para el poeta, la comedia estaba mal concebida y peor escrita, y pocos fueron los que captaron la verdadera esencia de lo que se estaba representando. Pero eso no quiere decir que alguno de estos pocos no decida en los próximos días hacer partícipe al resto del pueblo de Madrid de sus conocimientos, un pensamiento que revuelve las tripas al poeta y tan solo de pensarlo se le va la mano al pomo de la espada.

LETRA NO TOCADA

*"Leí los rudimentos de la Aurora,
los esplendores lánguidos del día,
la pira y el construye y ascendía,
y lo purpurizante de la hora,*

*el múrice y el Tirio y el colora,
el sol cadáver cuya luz yacía,
y los borrones de la sombra fría,
corusca luna en ascua que el sol dora,*

*la piel del cielo cóncavo arrollada,
el trémulo palor de enferma estrella,
la fuente de cristal bien razonada.*

*Y todo fue un entierro de doncella,
doctrina muerta, letra no tocada,
luces y flores, grita y zacapella."*

(Don Francisco de Quevedo y Villegas)

Llegados a este punto, con las cartas —y la bolsa de don Francisco— sobre la mesa, es el momento de que los jugadores muevan ficha e inicien las pesquisas que deberían llevarles al autor de la comedia desafortunada. Para ello, pueden empezar por las pistas que les ha podido dejar caer el propio Quevedo —visitar el corral o a los mosqueteros—, pueden dejarse caer por el mentidero de representantes, que es buen lugar para todo este tipo de cosas, o quizás decidan liarse la manta la cabeza y te salgan por los cerros de Úbeda —que los jugadores, como todos sabemos, son de natural inquietos y acostumbrar a sacarse ideas de vaya vuestra merced a saber donde—. Dejemos la última opción para el disfrute —o desgracia— del Narrador, y hablemos de lo que pueden conseguir los personajes si visitan el resto de lugares.

EL CORRAL DEL PRÍNCIPE

Situado en la calle del mismo nombre, el del Príncipe es uno de los corrales más importantes de la ciudad —comparte su protagonismo con el también famoso corral de la Cruz². En la trasera del corral tienen sus aposentos buena parte de los miembros de la compañía que actúa en el corral —pues para eso tienen licencia del propio rey—, lugar al que pueden acceder los personajes sin demasiadas complicaciones: solo necesitan mantener la compostura y mostrar un poco de educación. Allí se hacían sin orden ni concierto la tramoya, los jergones y los propios comediantes —al menos, los de baja estofa, que la actriz y el actor principal viven en casa propia—, a los que, con un poco de saber estar, buena labia, una tirada de *Charlatanería* por aquí y otra de *Diplomacia* por allá, regado todo con un buen o mal vino y adornado el resultado con algún que otro real, dirán todo lo que saben, que por cierto no es mucho, pues ellos no eligen el papel o la comedia a representar, que esos asuntos los lleva el director de la compañía, ya que a ellos solo se les hizo entrega unos días antes de sus copias de la comedia, la ensayaron y la representaron lo mejor que pudieron —aunque, y esto que quede entre ellos y los personajes, valía más el papel de la copia que lo allí escrito, que no saben quien fue el autor, pero la mitad de ellos apostaría el brazo derecho a que no había sido Lope precisamente el creador de aquellos versos—. ¿Qué quieren saber los PJs quién es el director de la compañía? Claro, no hay problema: se trata de Alessio Vasile, un napolitano usurero y tragaldabas que ha sabido mover bien el dinero desde que comenzara su carrera en una pequeña farándula italiana, pues ha terminado controlando una de las más grandes compañías teatrales de Madrid. Si lo buscan pueden encontrarlo cerca del corral, pues vive calle abajo, en la casa que hace esquina con la calle del Prado.

Si los personajes acuden allí tampoco tendrán muchos problemas para entrevistarse con el propio Vasile, aunque el

2. Si deseas tener una visión tridimensional del corral del Príncipe para esta aventura, o para cualquier otra, no dejes de visitar la estupenda reconstrucción tridimensional que el profesor José María Ruano de la Haza, de la Universidad de Ottawa, tiene colgada en internet, en su página <http://aix1.uottawa.ca/~jmruano/Corral.html> (N. del A.).

director, como avezado mercader que es, se informará previamente por sus criados del aspecto y las pintas de los personajes, lo que significará que sean recibidos en solitario en su lujoso —y un tanto estridente— salón de aposento, o si, recelando una mala jugada, lo hace en su espacioso salón y acompañado de dos de sus criados, Antonio y Eduardo, que portan sendos garrotes colgados de sus cinturones. Vasile vista de una forma exagerada y chillona, especialmente llamativa en este serio Madrid de los Austrias, con ropajes holgados y abombados que cubren sus carnes frondosas, y que aparecen rematados por una cabecita de triple papada y bigote ridículo. Su voz es ligeramente chillona, capaz de poner nervioso al más pintado, y sus ojos son como dos puñaladas en un tomate, pequeños y cerrados, aunque astutos y vivaraces.

Alessio Vasile

Director de comedia astuto como una zorra

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 13
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **ingenio:** 15
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Daga 9/5 (-1).
- ♦ **Ventajas:** Aliados (Amigos, 6), Fuerza de Voluntad (2), Letrado, Riqueza (5, Acaudalado).
- ♦ **Desventajas:** Avaricioso (2), Problemas de Peso (Gordo).
- ♦ **Habilidades:** Charlatanería 10, Comerciar 15, Diplomacia 12, Etiqueta 12, Fingir 10, Interpretación 11, Liderazgo 12, Voluntad 15.

Antonio y Eduardo

Dos criados, dos.

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 15
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 13
- ♦ **Armas:** Garrote 12/6 (+3).
- ♦ **Habilidades:** Intimidación 13.

Si se trata a Vasile con caballerosidad y buenas maneras, no tendrán ningún problema para que les suelte prenda, y con un par de requiebros educados y algo de *Diplomacia*, las cosas pueden llegar a muy buen puerto, aunque no cabe duda que dejar entrever la posibilidad de que un par de ducados puedan cambiar de manos facilitaría mucho las cosas. Pero, y esto es importante, a la más mínima muestra de arrogancia, intimidación o situación violenta, Vasile se cerrará en banda y acabará la conversación con un saludo y un hasta luego, diga lo que digan los personajes para salir de la situación, con lo que ya solo les quedaría utilizar la vía de la violencia y el puro interrogatorio para tratar de sonsacarle. Claro que si recurren

a estos métodos, Vasile les amenazará con utilizar sus muchas influencias en la Corte para que los PJs paguen con la cárcel o incluso con sus vidas los atropellos que puedan cometer, advertencia esta de no poca importancia, pues cierto es que el director conoce a más de uno y más de dos nobles de alta posición que le deben algún que otro favor por ciertos asuntillos con comediantes de su compañía y no dudará en hablar con ellos para que caiga sobre ellos el peso de la justicia.

Sea como sea, la información que posee Vasile es vital para poder localizar al dramaturgo anónimo, y esperemos que los PJs la consigan de la mejor manera posible. El director recibió hace más de una semana la visita en su propia casa de un taciturno sacerdote que, tras presentarte simplemente como “un amigo de obras piadosas y justas”, le comentó la necesidad que tenían algunas gentes de buena condición de hacer partícipes al pueblo de Madrid de una bella e inspiradora comedia, y para lo cual se necesitaba su representación en las tablas de un corral conocido y bajo las expertas manos de una compañía consolidada como la de Vasile. El director les asegurará a los PJs que, con las mejores palabras que pudo, le dijo al cura que nones y que él no podía variar a su gusto el calendario de representación del corral, a lo que el sacerdote respondió que entendía el problema, y que las gentes piadosas a las que representaba no deseaban causar molestias innecesarias en la compañía, pero que si Vasile aceptaba la propuesta estarían más que dispuestos a realizar un cuantioso donativo al director y a sus actores. El director, mercader de corazón, preguntó la cifra a la que podía ascender ese donativo..., y la respuesta la pueden imaginar los PJs, pues en una semana la obra se representó sin más contratiempos. Al día siguiente de la entrevista, el sacerdote volvió con el dinero prometido y las copias de la comedia, todas ellas firmadas bajo el seudónimo de “Un Ingenio de Madrid”, y nunca más lo ha vuelto a ver, y aunque la comedia resultara ser un fracaso abrumador, el donativo del sacerdote le ha permitido resarcirse de las pérdidas —“lo comido por lo servido, como entenderán vuestras mercedes”—. Si le preguntan finalmente por el aspecto del sacerdote, poco más les puede decir: era alto y delgado, cincuentón, de pelo canoso, tranquilo, amable y de pocas palabras, muy comedido, bien afeitado y con una sotana simple aunque de buena calidad. ¡Ah! Y una pequeña cicatriz en la barbilla, que se la dividía en dos...

LA MOSQUETERÍA MADRILEÑA

Como ya dijimos antes, para Quevedo estaba claro que los mosqueteros del corral habían sido debidamente untados el día del estreno para que no causaran un altercado durante la representación, pues con tamaña afrenta al arte de la comedia ninguno de ellos hubiera aguantado hasta el final sin una pitada cuando menos. Así que los PJs pueden tratar de hablar con alguno de sus miembros para averiguar la procedencia del posible soborno recibido.

Para localizarlos los PJs pueden preguntar a don Francisco, a los mismos comediantes del corral o incluso a Vasile, pues to-

dos ellos sabran darle razón del cabecilla de todos ellos, un zapatero de nombre Tabarca con local en el mismo mentidero de representantes. Si los personajes se desplazan hasta allí podrán encontrarlo sin problemas, pues durante todo el día se encuentra “a la puerta de su zaguán, con mandil y un martillete en la mano”³, charlando con algunos amigos sobre teatro y comedias, y solo abandona el local para acudir a los corrales. Los PJs pueden, por tanto, hablar con él sin demasiadas complicaciones, pues es Tabarca hombre cabal que con gusto les contestará a todo lo que los personajes quieran, aunque él, y esto lo recalcará en cuanto salga la conversación, no estuvo presente en la representación de *Un Soldado Valiente*, pues, con mucho disgusto para su persona, tuvo que quedarse en la zapatería aquejado de unas graves fiebres que, poco a poco y gracias a Dios, parecen estar remitiendo... —y una tirada de *Detectar Mentiras* solo demostrará que está siendo completamente honesto con los personajes—. Naturalmente, sus mosqueteros si que acudieron a la representación, pues una comedia sin ellos es como un soldado sin espada, delegando Tabarca “sus funciones” en unos de los suyos, unos mosqueteros de su entera confianza, José y Francisco Salcedo, dos hermanos que trabajan como sastres en la estrecha calle del Vicario Viejo, cercana a la Plaza Mayor. Y por cierto, la más simple mención por parte de los PJs de la palabra soborno o de cualquiera de sus muchos sinónimos, especialmente si lo hacen delante de los amigos del zapatero, hará montar en cólera a Tabarca, y con un voto a tal, habrase visto semejante insolencia, y en mi propia casa, etc, etc, mandará a los personajes a freir gárgaras a las Indias Orientales... Que uno es zapatero, pero honrado...

Queda, por tanto, la visita a los hermanos Saceldo en su humilde, pero bien acondicionada sastrería de la calle del Vicario Viejo, donde podrán encontrarlos durante toda la mañana trajinando entre las telas con las tijeras y la tiza en las manos. Son hermanos de gran parecido, aunque no idénticos: altos, bien parecidos, jóvenes y bien plantados, con buena percha, aunque José, el mayor, es ligeramente más robusto que su hermano Francisco. Heredaron la sastrería de su padre, muerto dos años atrás de unas malas fiebres, y la dirigen al unísono, obteniendo lo suficiente para vivir de forma holgada los dos hermanos y su madre —que vive en la planta superior, la casa de la familia—. Al igual que buena parte de los artesanos madrileños, durante el día trabajan en sus menesteres, y al llegar la tarde, cerrado ya el local, se visten sus botas y sus sombreros, se quitan el mandil, colocan la ropera al cinto y se dan aires de hidalgos, llevando muy mal que se les hable mal y alto, que además de honra recordemos su ardor juvenil...

José y Francisco Salcedo

Hermanos, sastres, mosqueteros y residentes en Madrid.

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 13
- ♦ **Fortaleza:** 11
- ♦ **Ingenio:** 11

- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 12/8 (+3).
- ♦ **Habilidades:** *Artesanía (Sastrería)* 14, *Comerciar* 13, *Maña* 11.

Los personajes han de tener especial tiento al tratar con estos hermanos: efectivamente, fueron los “cabecillas” de los mosqueteros durante la representación de *Un Soldado Valiente* y, sin lugar a dudas, recibieron un generoso soborno para calmar los ánimos de la mosquetería y poder terminar la obra sin sobresaltos —por cierto, una práctica esta de untar a todos estos caballeretes para alabar o hundir una comedia relativamente habitual en la época—, pero tendrán muy a mal el ser tachados de buenas a primeras de vendidos, y mucho menos de ir largando al primero que entra en la sastrería quien fue el que les dejó la bolsa llena de amarillos de las Indias. Así que lo dicho: personaje precavido si además anda con pies de plomo vale por dos o por tres.

Nada más entrar en la tienda, los personajes serán tratados por los hermanos Salcedo como clientes de su local, aunque variarán mucho sus formas y maneras si se las tienen que ver con unos tipos galantes y adinerados, o con unos gualtrapillas de ropajes zurcidos y bolsa menguante. Sea como sea, los Salcedo tienen a bien su papel como mosqueteros y aprecian en mucho la confianza que Tabarca depositó en ellos el día de la representación, así que no negarán haber estado en el corral el día de autos como directores “de facto” de la mosquetería allí presente. Claro que otra cosa es asumir de buenas a primeras la cantidad recibida por no blasfemar en arameo ante tamaña afrenta al arte de la dramaturgia, y para ello los personajes deberán hilar muy fino... Quizás puedan presentarse como posibles “sobornadores” para otra comedia, quizás prefieran directamente sacar una buena bolsa y decirles a las claras que buscan información sobre el caballero que les largó el dinero, o incluso pueden atravesarse y ponerle a los hermanos un cuchillo en la garganta y hacerles cantar por soleares —lo que, por cierto, y no está de más decirlo, ha de hacerse discreta y limpiamente, que no se han caído los hermanos de un guindo y a las primeras de cambio tiran de la ropera que cuelga de la pared o directamente de las tijeras que llevan en la mano, pegan un par de voces para alertar al vecindario, madre incluida, que recordemos vive arriba, y allí se monta la del Palmar...—. Elijan el camino que elijan, que esperemos que sea el menos conflictivo, los PJs podrán conseguir una buena información para proseguir la búsqueda del dramaturgo anónimo.

Al igual que ocurrió en el caso de Vasile, los hermanos también recibieron la visita de un sacerdote la misma mañana de la representación, y aunque en un principio pensaron que se trataba de un cliente —bueno, más bien de un cliente estupendo, vista la calidad de la sotana con la que se vestía—, el clérigo pronto les sacó de dudas. Tras unos minutos alabando el buen quehacer y la exquisitez en el corte de los trajes de los Salcedo, el sacerdote sacó una bolsa bien nutri-

3. Pérez-Reverte, Arturo: *El Caballero del Jubón Amarillo* (N. del A.).

da, la puso sobre la mesa de la sastrería y les comentó que, lamentándolo mucho, no había venido a encargar ninguna sotana, sino a solicitar su benevolencia como críticos dramaturgos, pues era bien sabido que esa tarde acudirían, junto al resto de mosqueteros, al corral del Príncipe para el estreno de una nueva comedia, comedia escrita por un gran amigo suyo, de alma piadosa pero aquejado de un corazón debilitado por unos síncope infantiles, al que nada en el mundo sentaría peor que ver denostada y vapuleada una obra en la que ha puesto todo su talento. Y seguro que los hermanos, como almas caricativas que se veía que eran, podían hacer comprender de ese hecho a sus compañeros mosqueteros, pues más vale salvar una vida aquejada y debilitada que hacer ver a los demás lo que hasta un ciego discerniría. ¿Y el dinero de aquella bolsa? Nada más que una pequeña compensación por las molestias causadas... ¿Qué como era ese sacerdote? Alto, delgado, amable, muy educado... ¿Qué si tenía alguna cicatriz en la cara? Pues ahora que lo mencionan, es cierto que tenía la barbilla dividida por un antiguo tajo del que quedaba una cicatriz... ¿Cómo lo saben? ¿Acaso lo conocen?

EL MENTIDERO DE REPRESENTANTES

En el ensanchamiento que posee la calle del León entre los cruces con la de Cantarranas y la de Francos se encuentra el mentidero de representantes, lugar común de la gente del teatro, y en cuyos locales, casas y empedrados hablan y viven toda aquella gente que, de una u otra manera, se relaciona con la farándula, el teatro y la voz escrita: actores, representantes, directores de compañía, cómicos, tramoyistas y dramaturgos —que no es por casualidad que junto al mentidero vivieran Cervantes, Lope, Quevedo y Góngora—, y lugar al que terminarán dirigiéndose los personajes si desean esclarecer el asunto de la comedia desafortunada.

Si los PJs llegan al mentidero sin ninguna pista, poco podrán averiguar, y con una tirada de *Callejeo* y algo de parla por la zona les debería quedar claro que los habituales del lugar conocen poco más de lo que los propios personajes saben: que el viernes se estrenó la comedia *Un Soldado Valiente*, que era de autor anónimo, que no gustó a nadie y que no pasará precisamente a los anales de la literatura —más bien al contrario—. Está claro que el autor ha sabido cubrirse bien las espaldas. De todas formas, un Narrador ingenioso puede ayudar a un grupo de personajes perdidos y utilizar la visita al mentidero como una forma perfectamente válida de conseguir que los PJs vayan a visitar a Vasile o a los hermanos Salcedo.

Claro que si los personajes ya han hablado con Vasile, con los Salcedo o incluso con los dos, llegarán al mentidero con una información relevante: tanto el director como los mosqueteros fueron pagados por un extraño sacerdote de barbilla rehundida. Si deciden seguir esa pista, deberán hacer una tirada *difícil* de *Callejeo*: si no tienen éxito, habrán perdido todo un día andurreando por el mentidero sin resultado —al menos aparente...—. Pero si consiguen sacar la tirada, tras una hora dialogando con varias personas, sus pies y sus

pesquisas les llevarán al figón del León, una taberna situada justo en la esquina de la calle Cantarranas con el mentidero, junto a la tienda de tabaco, donde pondrán encontrar a un curtido cómico de voz enronquecida por el Té de los Jesuitas⁴ y con un fuerte acento indiano —nació en el seno de una familia danesa de emigrantes asentada junto al Río de la Plata—. Se llama Víctor Mortensen y, según aseguran aquellos que han conducido a los PJs a la taberna, puede que sepa quien demonios es el misterioso sacerdote.

VÍCTOR MORTENSEN

Medio danés, medio indiano, pero todo un hidalgo...

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 14
- ♦ **Fortaleza:** 11
- ♦ **Ingenio:** 13
- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Bríos:** 13
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+2), Daga 12/8 (+0), Capa 13.
- ♦ **Protección:** Botas (1), Camisa Acolchada (1), Sombrero (1).
- ♦ **Ventajas:** Belleza (*Atractivo*), Espadachín.
- ♦ **Desventajas:** Indisciplinado, Lealtad (*a sus amigos*), Pobreza (*Modesto*).
- ♦ **Habilidades:** Charlatanería 13, Detectar Mentiras 12, Diplomacia 13, Fingir 14, Interpretación 15, Latines 12, Seducción 13.
- ♦ **Maniobras de Esgrima:** Ataque Rápido, Aumentar Número de Paradas (Nivel 2), Cegar con Capa, Desenvainar, Deslizamiento, Fintar con Capa, Trabar con Capa.

Víctor es un buen actor, pero demasiado indisciplinado para aguantar el tedio de los ensayos, lo que ha impedido que pudiera asentarse definitivamente como primer actor en una de las grandes compañías que existen en Madrid, así que se vale de interpretaciones fugaces y de la ayuda de algunos amigos para poder ir tirando hasta que pueda demostrar finalmente su verdadera valía en las tablas. Y ese mal temperamento puede ser también el principal escollo que deben salvar los personajes si desean obtener la identidad del sacerdote, pues Víctor actuará siempre a la defensiva con ellos, contestando sus preguntas con otras preguntas, o demostrando una total falta de interés hacia todo lo que le digan los PJs, pudiendo llegar incluso a la descortesía o la mala educación —aunque deberán tener cuidado los PJs quisquillosos, que Víctor no es precisamente un pisaverde en cuestiones de esgrima—. Claro que si consiguen finalmente “engancharlo” y seguirle el juego, haciendo alarde de sinceridad y de buen hacer, el actor demostrará ser un hombre íntegro, amigo de sus amigos y encantado de ayudarles en su misión, pues co-

4. El Té de los Jesuitas se fabricaba con yerba mate picada y se consumía en forma de infusión. España la puso a la venta a comienzos del siglo XVII como forma de competir comercialmente con el té inglés. Actualmente se lo conoce simplemente como mate (N. del A.).

noce al sacerdote, y podrá contarles su historia si remojan bien su gaznate —puede ser vino, aunque un Té de Jesuitas sería perfecto, claro...

El sacerdote que buscan es conocido como Antonio *el Cardenal*, antiguo cómico ambulante que abandonó los caminos de los reinos españoles para tomar los votos y así poder dejar de contar cuentos y vivir de uno el resto de su vida. Víctor lo conoció hace ya muchos años, antes incluso de vestir sotana, cuando compartían carromato y tablas en una pequeña compañía ambulante —de las denominadas *boxigangas*— que viajaba por pueblos perdidos de toda la Mancha. La relación entre Víctor y *el Cardenal* fue, casi desde el principio, la de antipatía mutua, una enemistad que a Víctor aún le es difícil explicar y argumentar: una mezcla de desconfianza ante las buenas maneras que siempre demostraba *el Cardenal* y cierta suspicacia que creía intuir Víctor en los ojos del otro, como si se las tuviera que ver con un lobo con la piel de un cordero, como si todo lo que *el Cardenal* hacía, decía o pensaba tuviera un doble o incluso un triple sentido. Esa relación empeoró aun más cuando se descubrió que *el Cardenal* le hacía la corte a otra de las actrices de la compañía, una tal Mariana de Gil, de la que Víctor andaba enamorado. Y claro, estas cosas siempre terminan igual —y no solo en las comedias—: una noche con demasiado vino en el tragapán, Víctor sorprendió a los amantes haciéndose carantoñas entre dos de los carros, y sin pensárselo mucho echó mano a la filosa. El resultado, el que ya imaginan los personajes: Víctor abandonó la compañía a la mañana siguiente dejando en ella a un cómico gravemente herido en un brazo y con un cierto “Dios os salve” embelleciéndole la barbilla... Meses después se enteró que Antonio abandonó también a la *boxiganga* poco después, después de robarle la decencia a la susodicha Mariana y algo de la recaudación a la compañía. Por cierto, que no le sorprendió la noticia: *el Cardenal* nunca fue persona de fiar.

¿Qué fue de Antonio después de aquello? No es mucho lo que Víctor sabe, pero espera que le sea de ayuda para que los personajes puedan encontrar a esa víbora repelente y terminar el trabajo que empezó él hace ya tanto tiempo: como ya les dijo al principio, *el Cardenal* abandonó las tablas y se metió a cura —de ahí le viene el mote: antes le llamaban Antonio *el Lenguas*—, donde, por lo que le han contado, ha sabido medrar con buena fortuna el muy mostrenco, tanto que cuentan que tiene tratos con el arzobispado de Toledo para quedarse con la capellanía del convento de las Maravillas —que, a buen seguro, convertirá en serrallo particular—. Y nada más podrá contarles maese Víctor, así que si desean visitar el convento, de muy reciente fundación, deberán hacer un viajecito a la calle de la Palma Alta, entre la puerta de Fuencarral y la de las Maravillas, al norte de la ciudad.

QUIEN LOS CAUSA ENTIENDE LOS ENOJOS

“¿Cómo es tan largo en mí dolor tan fuerte,
Lisis? Si hablo y digo el mal que siento,
¿qué disculpa tendrá mi atrevimiento?
Si callo, ¿quién podrá excusar mi muerte?

Pues, ¿cómo sin hablarte podrá verte
mi vista y mi semblante macilento?
Voz tiene en el silencio el sentimiento:
mucho dicen las lágrimas que vierte.

Bien entiende la llama quién la enciende,
y quien los causa entiende los enojos,
y quien manda silencios, los entiende.

Suspiros, del dolor mudos despojos,
también la boca a razonar aprende,
como con llanto, y sin hablar, los ojos.”

(Don Francisco de Quevedo y Villegas)

Si los personajes han sabido moverse de forma más o menos oportuna por el mundo de la farándula madrileña, habrán conseguido a estas alturas un nombre, el del sacerdote y antiguo cómico Antonio *el Cardenal*, además de un lugar a visitar, el convento de las Maravillas. Claro que también puede ser que no hayan tenido demasiada suerte y se encuentren más liados que la pata de un romano, pero no hay problema, porque llega el momento de presentar a otro de los protagonistas de esta historia.

LA PLUMA VENGADORA

Si los personajes han obtenido de Víctor Mortensen el nombre y la probable localización del sacerdote que anda tras la comedia anónima es muy posible que hayan decidido darse un paseo hasta el madrileño convento de las Maravillas. Si es así, con una tirada de Espíritu pueden llegar a percatarse que, a pesar de lo concurrido de la vía pública, parece que un tipo flaco y desgarrado, de cuidada perilla y anteojos en la nariz los está siguiendo a cierta distancia, sin perderlos de vista en ningún momento. En caso de que los PJs no hayan obtenido información relevante en su visita al mentidero de representantes, será este mismo tipo el que se les presentará directamente y que les conducirá a hablar con Víctor o incluso les llevará directamente al convento de las Maravillas.

El individuo que tan poco discretamente les sigue responde al nombre de Roque Baños, un escritorzuelo de segunda llegado a Madrid hace pocos meses desde su pueblo natal —Jumilla, por si les interesa saberlo—. Se gana la vida como amanuense, escribano y escritor a sueldo de otros, y precisamente por eso llegó a conocer hace pocas semanas a *el Cardenal*, pues el sacerdote le encargó la creación de las copias de la comedia que se debían entregar a los miembros de la compañía antes del estreno. Al igual que ocurrió con el director de la compañía y con los mosqueteros Salcedo, Antonio se presentó en casa de Roque con el manuscrito de *Un Soldado Valiente* y, con muy buenas palabras y mejores promesas, le prometió un sustancioso pago si conseguía realizar cuatro copias antes de una semana. El escritor aceptó el trabajo y en poco más de seis días, tenía ya terminadas todas las copias, a costa de mu-

chas horas de trabajo —e incluso algunas de sueño—, así que a la semana siguiente, cuando se presentó el sacerdote en su casa, le hizo entrega de los cuatro libretos. Antonio alabó en grado suma la profesionalidad de Roque y su buen hacer, prometiéndole el pago de la cantidad estipulada para esa misma tarde si el escritor se complacía en pasar esa misma tarde por sus aposentos en la sacristía de San Sebastián, a lo que maese Roque accedió sin desconfiar ninguna mala jugada, un error del que más tarde se arrepentiría sobremanera, pues cuando se presentó allí pocas horas después a por sus reales bien ganados, el sacristán de la parroquia le aseguró que allí no vivía ni había vivido nunca nadie que respondiera a la descripción del sacerdote, y a pesar de los gritos, las voces, los votos a tal y las quejas desconsoladas en nada pudo ayudarlo aquel sacristán viejo y reseco. Estaba claro, pues, que Roque había sido víctima de un *birlo*, un *belitre*, una *mohatra*... Vamos, una estafa en toda regla.

Roque Baños

Donde la pluma no llega, llegará la espada.

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 14
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 12/8 (+2).
- ♦ **Protección:** Camisa Acolchada (1).
- ♦ **Ventajas:** *Letrado*
- ♦ **Desventajas:** *Timidez* (-1).
- ♦ **Habilidades:** *Arte (Caligrafía)* 14, *Callejeo* 10, *Comerciar* 10, *Diplomacia* 11, *Latines* 14.

Desde entonces, Roque ha estado buscando pistas sobre la identidad de ese sacerdote hijo de mil demonios, que Dios dijo hermanos, pero no primos, y aunque puede que el escritor no sea un Carranza con la espada, tampoco es un meneguado y piensa limpiar el deshonor de haber sido tomado por un *palomo* cualquiera. Y precisamente cuando continuaba la investigación en el mentidero de representantes en busca de *el Cardenal* y la culminación de su *vendetta* particular, se percató de la existencia de un grupo de aventureros que estaban tratando de localizar, precisamente, al mismo sacerdote. Por eso los ha seguido, ya que si también tienen cuentas pendientes con el tal Antonio, estará más que dispuesto a unir su filosa a la de ellos, siempre y cuando lo acepten; y si no desean su presencia, que el demonio los lleve, pero él seguirá por su cuenta la búsqueda del sacerdote, y en cuanto lo encuentre tendrá o su sangre o su dinero —puede incluso que las dos cosas—. Está claro que los personajes deben decidir si se llevan consigo a Roque o no, pero si no lo hacen deben tener en cuenta que si el escritor localiza a *el Cardenal* antes que ellos, es muy posible que no le deje luego demasiado aliento para responder a las preguntas que los PJs puedan hacerlo.

EL CONVENTO DE LAS MARAVILLAS

Este convento de monjas carmelitas situado entre en el cruce de la calle de la Palma Alta y la de San Pedro es de reciente fundación —exactamente del año 1619—, lo que se demuestra en su iglesia, todavía en fase de construcción, cuyas obras costea el propio Felipe IV, gran devoto de la imagen de Nuestra Señora de las Maravillas que se venera en su interior debido a la intercesión de la Virgen en una grave dolencia que sufrió hace algunos años. Pero a pesar de la intercesión real, el convento es todavía un beaterio, una comunidad de mujeres que han decidido retirarse del mundo para dedicar su vida a la oración y a la contemplación divina, ya que aún no han sido reconocidas por el arzobispado de Toledo como orden religiosa; hasta entonces, las beatas dependen del convento del Carmen y no pueden celebrar misa en la iglesia en construcción. Esta información —que los PJs pueden obtener de diversas maneras, si han decidido recabar algo de información del convento antes de desplazarse allí— corrobora lo dicho por Víctor: que Antonio *el Cardenal* está moviendo sus contactos en el arzobispado para convertirse en el capellán del convento en cuanto la comunidad se convierta en orden religiosa⁵.

Y ahora, delante de su fachada inconclusa, se encuentran los personajes tratando de dar con un antiguo cómico convertido en un extraño sacerdote. Claro que si los PJs creen que solo les basta con entrar en el interior, buscar al sacerdote y salir, se van a encontrar con un par de escollos que salvar: el primero, y más importante, es que Antonio *el Cardenal* no se encuentra en su interior. Y la razón es muy sencilla —una tirada fácil de *Teología* o una difícil de *Ingenio* les permitirá dar con ella—: el sacerdote desea convertirse en capellán, pero aún no lo es, por mucho que parezca inminente su nombramiento. Por tanto, *el Cardenal* no puede habitar en su interior —incluso siendo capellán, tampoco puede vivir en el interior de un convento femenino.

Además, hay otro problema: las beatas, como ya se ha dicho, andan en trámites para solicitar del arzobispado el reconocimiento como comunidad de religiosas de pleno derecho, un asunto que trae de cabeza a los benedictinos de la vecina parroquia de San Martín, pues no desean perder feligreses en la parroquia a favor de las nuevas carmelitas. Por ello, han solicitado al vicario de la villa de Madrid⁶, el padre Villegas, que revise personalmente la inclinación espiritual de las beatas de las Maravillas y pueda así evitar posibles brotes de alumbrados en la ciudad, secta esta muy extendida por la capital y por Sevilla durante estos años. Debido a ello, el padre Villegas se encuentra en estos momentos conviviendo con las beatas en el interior del convento, comprobando la pureza de su devoción y de su credo.

Pero no todo van a ser malas noticias para los personajes. Como hemos comentado al principio, la iglesia del convento

5. Lo que, por cierto, terminó sucediendo el 15 de agosto de 1627 tras apelar la comunidad directamente al cardenal infante don Fernando (N. del A.).

6. Dentro de la iglesia católica, un vicario es un juez de la Iglesia. En este caso, su jurisdicción afecta a toda la villa de Madrid (N. del A.).



está aún en fase de construcción y aunque la fachada principal está casi concluida, los tejados y la torre del crucero no son más que una serie de vigas de madera con tela encerada para evitar que la lluvia afecte al interior del templo, donde todavía se está trabajando a diario entre andamios, ladrillos, piedras y goteras. Por allí se mueven varios canteros, alarifes y obreros cimentando muros, levantando pilares y revocando paramentos, y precisamente este punto puede ser el más indicado para entrar en el convento mismo, ya que no sería muy complicado hacerse pasar por uno de estos trabajadores y colarse por la sacristía —que tampoco ha sido finalizada— y desde allí introducirse al claustro por una puerta de madera simple, que solo requeriría una tirada normal de *Abrir Cerraduras*. Aún así, recordamos al Narrador que no fuerze a los jugadores a tomar este camino: hemos dicho que es el más fácil, pero no el único. Como posibles caminos alternativos tienen la posibilidad de colarse por el huerto trasero —se requieren cuerdas o garabatos, además de un par de tiradas de *Trepar*— y luego entrar al convento por alguna de las ventanas o puertas que dan a las dependencias interiores —las ventanas que dan al huerto, al contrario de las que dan a la calle, no tienen rejas—; utilizar la vía más expeditiva y violenta de entrar a la iglesia, patear todas las puertas que encuentren hasta abrirse paso al interior; o incluso pueden hacerse pasar por miembros del clero, idea esta muy práctica y muy útil, pero que requiere hilar muy fino y muy, pero que muy buenas tiradas de *Fingir* y de *Teología* —sin olvidar el hecho de que si son descubiertos y apresados, además del delito de forzar la inviolabilidad de un recinto sagrado habrán cometido el de hacerse pasar por sacerdotes o frailes, ambos delitos juzgados y castigados por el Santo Tribunal de la Inquisición—. Sea como sea, confiamos en que los personajes jueguen bien sus cartas y sean capaces de entrar al interior del convento sin armar mucho escándalo, sin alertar —o, esperemos, violentar— al padre Villegas y de encontrar a la priora de la comunidad de beatas, sor Isabel de la Santísima Trinidad, que puede ayudarles a continuar su búsqueda del sacerdote.

Padre Villegas

Vicario de la villa de Madrid

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 12
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Ventajas: *Letrado, Sacerdocio.*
- ♦ Desventajas: *Pecadillos (Mal Genio).*
- ♦ Habilidades: *Latines 13, Leyes 14, Teología 17.*

Sor Isabel

Priora con voluntad de hierro.

- ♦ Destreza: 9
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 13
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Ventajas: *Sacerdocio, Voluntad de Hierro.*
- ♦ Desventajas: *Pecadillos (Tozudez).*
- ♦ Habilidades: *Detectar Mentiras 17, Latines 10, Teología 15, Voluntad 17.*

Sor Isabel es una mujer menuda y delicada y puede que la primera impresión sea la de tener que vérselas con una persona apacible y tierna, pero nada más alejado de la realidad. Recordemos que sor Isabel dirige con mano firme a la docena de beatas que conviven juntas en el convento al tiempo que pelea con los benedictinos de San Martín y con las intrigas del arzobispado de Toledo para obtener el preciado reconocimiento de religiosas carmelitas. Eso significa que no hay en el mundo forma alguna —ni violenta, ni de ningún otro tipo— de arrancarle información... siempre y cuando no sea ella misma la que desee facilitarla, y para ello los personajes deben desnudar su alma y contarle las verdaderas razones que los impulsan a buscar al sacerdote. Por tanto, si los PJs le cuentan a sor Isabel toda la verdad y nada más que la verdad —consulta su valor en *Detectar Mentiras*—, sin omitir la posibilidad de que el tal Antonio ha sobornado y estafado a unas cuantas personas para poder estrenar la condenada comedia, la priora accederá a revelarles el paradero del sacerdote, siempre y cuando los PJs juren ante una biblia y con todos los santos por testigos que no le dañarán en forma alguna. Si es así, sor Isabel les dirá que el padre Antonio acude una vez por semana al convento para supervisar las obras de la iglesia y, especialmente, de la sacristía, que ya cree suya, aunque lleva unas semanas que no aparece por aquí, lo que no es extraño en él, pues sus obligaciones le obligan muchas veces a viajar a Toledo. De todas formas, cuando está en Madrid se hospeda en una pequeña casa no muy lejos del convento, en la calle de los Siete Jardines —llamada así porque la mayor parte de las casas poseen uno en su inte-

rior—. Si desean acudir hasta allí, sor Isabel les informará que la casa del padre Antonio se encuentra justo al lado de la platería de Juan de Alvear.

LA CASA DEL JARDÍN

Si desean dirigirse allí inmediatamente, los personajes descubrirán que en un par de minutos han cubierto la distancia que separa el hogar de Antonio *el Cardenal* del convento de las Maravillas. Se trata de una pequeña casa solariega situada junto a la platería de Juan de Alvear, con una única planta y posiblemente un jardín en la parte trasera, pues desde la calle es posible divisar un alargado ciprés por detrás del edificio. Además de dos ventanas, protegidas por fuertes rejas, la casa cuenta con una gruesa puerta de madera, donde, por mucho que aporreen y llamen, nadie les abrirá. Parece claro que *el Cardenal* o no está o no quiere abrir, lo que les deja a los personajes una única salida si desean continuar esta aventura: colarse en el hogar del padre Antonio⁷.

Teniendo en cuenta que las ventanas de la primera planta tienen unas bonitas rejas y que las tapias del jardín trasero no dan a ninguna calle, sino a otras casas —suponemos que los PJs no querrán allanar más casas que las imprescindibles...—, solo le quedan dos entradas. La primera es la bien conocida y siempre querida ganzúa, y aunque la puerta es gruesa, como ya se dijo, una tirada *difícil* de *Abrir Cerraduras*, les permitirá franquearla con más o menos facilidad. La otra supone trepar hasta el tejado de la casa y dejarse caer por allí al jardín, desde donde pueden acceder al interior por un portón menos complicado de sortear que el exterior —tirada normal de *Abrir Cerraduras*— o por las ventanas que dan al jardín, que no tienen rejas y solo están cerradas por contraventanas de madera.

Sea como sea, una vez dentro, puede que les sorprenda descubrir que, efectivamente, Antonio *el Cardenal* si que está en casa, y podrán descubrirlo sin problemas en el salón de aposento, de cuerpo presente, tirado cuan largo es sobre una alfombra de esparto trenzado manchada por la sangre de las diferentes heridas que tiene en la sotana. Sobre su cuerpo, un libreto tirado de mala manera con las páginas manchadas también de sangre: si lo reconocen no creo que se sorprendan al descubrir el título, pues es, efectivamente, la copia manuscrita de autor anónimo intitulada *Un Soldado Valiente*... Está claro que, por mucho que quieran, no van a poder quebrantar el juramento hecho ante sor Isabel y que Roque tampoco va a conseguir vengar su afrenta...

Si alguno de los personajes decide examinar el cadáver y tiene éxito en una tirada de *Medicina* o *Diagnósticar* podrá deducir sin problemas que el sacerdote ha muerto por varias heridas recibidas en el pecho con un arma blanca —posiblemente un puñal o daga, por el tipo de corte—, y que debe llevar muerto unas pocas horas a lo sumo. Si tenemos en cuenta que la habitación no muestra signos de violencia y que el arma utilizada requiere cierta proximidad, los PJs pueden imaginarse que el autor del asesinato debía ser un conocido de *el Cardenal* y puede incluso que éste confiara en

7. Primero el convento y ahora la casa de *el Cardenal*... Espero que los PJs no le cojan el gusto al allanamiento de morada clerical... (N. del A.).

él. Pero esta suposición debe salir de las cabecitas pensantes de los jugadores, no se lo pongas todo tan fácil...

Si también se dedican a revisar la casa en busca de pistas, poco será lo que puedan encontrar: como mucho, y con una tirada *difícil* de *Buscar*, encontrarán una bolsa con 100 reales oculta en un bote de garbanzos en la despensa. El resto de la casa está repleto de objetos habituales en el hogar de un sacerdote, incluyendo sus rosarios, libros sagrados, cruces, sotas y demás parafernalia católica, aunque puede sorprender la existencia de algunos libros con comedias de Lope, pero conociendo el pasado de *el Cardenal*, es algo que no les llamará mucho la atención. Claro que, además de todo ello, los personajes tienen en su poder el manuscrito de *Un Soldado Valiente*, y sería bueno que le echaran un buen vistazo. En su interior no encontrarán ni rastro de la identidad de su autor —no hay firma, ni nombre y la letra es un poco apresurada, pero nada más—, pero si alguno de los personajes busca la filigrana del papel en que está escrita la comedia⁸ —para ello hay que poner al trasluz alguna de las páginas, y si no se le ocurre a ninguno de los PJs, pues una tirada de *Ingenio* puede resolverlo—, descubrirán en todas las páginas un escudo con una especie de árbol frutal: esa es la marca del pergaminero que fabricó el libro que tienen en la mano. Es una pista muy pobre, la verdad, pero parece ser que es lo único que tienen a mano.

Claro que tampoco es que tengan mucho tiempo para celebrarlo, pues al poco de entrar en la casa —lo mejor es que sea justo, justo cuando descubran la filigrana en el libro—, escucharán como aporreen reiteradamente la puerta de la calle. Tras los golpes, se escuchará una voz: “¡Abran esta puerta! ¡Abran en nombre de la Santa Inquisición!”.

Es hora de hacer nuestra una frase de don Quijote, pues con la iglesia hemos topado...

CON LA SUPREMA EN LOS TALONES

Está claro que los personajes han acudido como dóciles ratoncillos a la ratonera en que se ha convertido la casa del sacerdote, pues alguien ha debido tenderles una celada. Pero aún está más claro que si son apresados en el interior de la casa de un clérigo asesinado, con el cadáver aún fresco, portando todos ellos bonitas y relucientes filosas, y teniendo en cuenta que llevan varios días buscándolo —una somera investigación sacaría ese dato a la luz en muy poco tiempo—, lo único que les espera es un primer plato de torturas varias, vejaciones diversas de segundo y un estupendo plato de chicharrones en la Puerta de Alcalá como postre.

Parece ser que llega el momento de hacer mutis de casa de *el Cardenal*, aunque siempre les queda la opción de intentar desenvainar roperas, abrir la puerta, decir que qué pasa aquí con tantas voces y liarse a estocadas limpias con los alguaciles de la Suprema⁹...

8. La filigrana es un señal o marca que se inscribe en la trama del papel al mismo tiempo que se fabrica y que informa de la identidad del papelero o pergaminero que lo realizó (N. del A.).

9. Como dijo aquel: “Con dos cojones... Gilipollas, pero con dos cojones...” (N. del A.).



Pero vamos a suponer por un momento que deciden ser cabales y no dar tres cuartos al pregonero. Para poder escapar, los personajes deben actuar con velocidad y prisa, así que recomendamos encarecidamente al Narrador que no les deje mucho tiempo para pensar, que acelere la partida y que les infunda presión y miedo a partes iguales: los de fuera no se andan con chiquitas, pues saben que son la Ley (sí, sí, con mayúsculas, que Dios está sobre todas las cosas) y no van a esperar mucho para entrar, apresarlos vivos o muertos —la elección les sube al pario— y llevárselos andando o a rastras a las celdas de Toledo, de donde sólo podrán salir para asistir a una bonita barbacoa en su honor. Así que rápido, rápido, rápido, pues los alguaciles echarán abajo la puerta en cuatro asaltos (que, si nos ponemos finos, son exactamente 40 segundos de tiempo de juego)... ¿Qué van a hacer los personajes en ese tiempo?

Alguaciles de la Inquisición (8)

Defensores de la religión.

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 11
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 12/8 (+2), Arcabuz* 12 (+4).
- ♦ **Habilidades:** Intimidación 13, Teología 14.

(*: Solo uno de ellos porta arcabuz y solo lo usará para detener a un personaje que trate de huir)

Probablemente, la opción más acertada es huir lo más rápido posible de allí, y para ello deben hacerlo por el patio trasero, en cuyo centro crece el gran ciprés que los personajes vieron desde la calle. Para escapar deben saltar la tapia que lo rodea —con una tirada de *Trepar*—, lo que les permitirá alcanzar el patio de otra de las casas vecinas y tratar de escabullirse por allí sin ser detectado. Si alguno de los personajes cae en la cuenta, puede sacar al patio muebles del interior de la casa para ayudarle a trepar la tapia —permiéndole reducir la dificultad de la tarea a *fácil* o *muy fácil*, a discreción del Narrador—, aunque eso les llevará su tiempo y no es precisamente tiempo lo que les sobra —además, en cuanto entren los alguaciles a casa del sacerdote sabrán con un rápido vistazo por donde han huido los personajes y les será más fácil seguirles—. Otra posible ruta de escape es el techo de la vivienda, pero tienen el mismo problema: hay que alcanzarlo para poder llegar allí, y en este caso las tiradas de *Trepar* para escapar serán de dos, con la consiguiente pérdida de tiempo que ello conlleva, aunque siempre podrán ganar tiempo si bloquean la entrada que da acceso al patio (por suerte para ellos, la puerta se abre hacia fuera), lo que retrasará otros cuatro asaltos a los alguaciles, el tiempo que necesitan para echarla abajo o pasar por las ventanas que dan al patio.

Si los personajes consiguen escapar de casa de Antonio el Cardenal sin haber sido detectados o avistados por los alguaciles, no tendrán que preocuparse más de la Suprema —habían acudido a casa del sacerdote por un chivatazo y no tenían ni idea de qué o a quienes podían encontrar allí—, aunque esta información no tienen porqué saberla y así podemos extender en el grupo la sana y siempre divertida paranoia. Claro que si consiguen escapar tras haber sido vistos por los alguaciles, la cosa es bastante más delicada y los personajes tendrán que tomar grandes precauciones durante los días siguientes, pues su descripción estará en boca de corchetes y justicias de Madrid y se emitirá una orden de captura inmediata. Así que cuidadín y, si es posible, salir solo a la anochecida y con el novio de la mano...

Sea como sea, y con el susto todavía en el cuerpo, los personajes empezarán a sospechar de quién puede haber estado detrás de esta encerrona, lo que incluye a mucha gente si se ponen a pensar: puede que sea Roque —si no les acompañaba, claro—, sor Isabel, Víctor Mortensen, los hermanos Salcedo, el director Vasile y puede que hasta Quevedo... Claro que la verdad, como suele suceder, no tiene nada que ver con lo que ellos imaginan...

ARMA SU DESNUDEZ Y SU QUERELLA

*"Tú, ya, ¡oh ministro!, afirma tu cuidado
en no injuriar al mísero y al fuerte;
cuando les quites oro y plata, advierte
que les dejas el hierro acicalado.*

*Dejas espada y lanza al desdichado,
y poder y razón para vencerte;
no sabe pueblo ayuno temer muerte;
armas quedan al pueblo despojado.*

*Quien ve su perdición cierta, aborrece,
más que su perdición, la causa della;
y ésta, no aquella, es más quien le enfurece.*

*Arma su desnudez y su querella
con desesperación, cuando le ofrece
venganza del rigor quien le atropella."*

(Don Francisco Quevedo y Villegas)

Tras la huida apresurada de casa del sacerdote, los personajes tienen en sus manos el manuscrito original de *Un Soldado Valiente*, y la única pista que han podido obtener de ella es la filigrana del fabricante de libro. Puede que sea poco, pero es lo bastante para conseguir averiguar la identidad del autor de la comedia y de la razón que le llevó a escribirla. Para ello, debemos continuar leyendo...

LOS PAPELES DE LOS PAPELERS

Como dijimos anteriormente, la filigrana del manuscrito es un escudo que representa un árbol frutal, algo parecido a un

manzano, aunque el tipo de árbol es irrelevante para la historia. Si alguno de los personajes es un poco instruido —o sea, que tiene la ventaja *Letrado*—, puede hacer una tirada difícil de *Latines* y si tiene éxito reconocerá el escudo como perteneciente al linaje castellano de los Béjar, lo que es más bien poca información. Pero el asunto se puede resolver aún más fácilmente si los personajes visitan a cualquier papelerero o impresor que conozcan o que visiten, ya que les puede informar sin problemas: la filigrana que ostenta el libro pertenece a los hermanos Béjar, papeleros jóvenes que abrieron hace poco años su taller en la calle de los Piojos —calle Mira al Río, por mejor nombre—, situada entre el cerrillo del Rasstro y la calle de Toledo.

Si los personajes acuden al taller de los Béjar, los encontrarán sin problemas trabajando entre grandes tinas de agua, tramas de alambre, y prensas, todo rodeado de cuerdas de las que cuelgan innumerables telas y trapos. Los hermanos son tan parecidos como la noche y el día: uno de ellos, Manuel, es alto y fuerte, y se dedica a los trabajos más pesados, como el acarreo de las telas mojadas o el manejo de la prensa; el otro hermano, Miguel, es más pequeño y de constitución delicada, y su trabajo consiste en tejer las tramas para el papel y dejar plasmada en ellas las filigranas que tan bien conocen los personajes. Los hermanos son personas amables y atenderán a los personajes con gran educación, pues llevan la sangre del estupendo vendedor que fuera su padre, y nada más ver el manuscrito de la comedia afirmarán categóricamente que es una de sus obras —además de fabricar papel, Miguel también encuaderna libretos en blanco para su venta directa—. Además, por el tipo de tela con la que se hizo el papel y el formato del libro, también les pueden asegurar que fue fabricado hace cosa de un mes o mes y medio a lo sumo... Claro que los personajes desearán saber una última cosa y es la descripción o identidad del comprador, y eso es un tema un poco más delicado, pues no los dos artesanos no pueden ir facilitando al primero que llega datos de sus clientes si no quieren ver comprometida su reputación.

Llegados a este punto, los personajes tienen la posibilidad de hacer una tirada de *Espíritu*: si la consiguen observarán como, en este último aspecto, Manuel Béjar parece poco satisfecho con la contestación que su hermano ha dado a los personajes, probablemente porque no está del todo de acuerdo con él. Así que si los personajes son capaces de abordar a Manuel cuando no esté delante su hermano Miguel —con él delante estará de acuerdo en todo lo que éste diga—, ya sea haciéndolo salir o distrayendo a su hermano para hablar con él, el papelerero podrá reconocer que, por una vez en la vida, no puede darle la razón a su hermano, pues el cliente que los personajes andan buscando se llevó el libro que ellos tienen en sus manos, pero dejó encargados otros siete libretos más que aún aguardan su vuelta desde hace un mes y que él duda mucho que vaya a regresar a buscarlo. Por desgracia, Manuel no llegó a ver al cliente, pues fue su hermano el que hizo la venta y recibió el encargo, pero está seguro que debe haber

una nota en el paquete de los siete libros reservados con el nombre del cliente, pero para poder echarle un vistazo, los personajes deberán distraer de alguna manera a Miguel, pues los pedidos se encuentran en la zona que éste tiene reservada para trabajar y odia que Manuel mire en sus cosas.

Si finalmente los personajes consiguen distraer al papelero, su hermano o alguno de los personajes podrá acceder a la reserva de siete libretos en blanco que Miguel tiene en una estantería. Y encima de todo el montón de libros, una nota manuscrita con el nombre del cliente: “don Agustín Díaz de Yáñez”.

Ya tienen, por fin, un nombre...

REGRESO AL MENTIDERO

Aunque posiblemente les haya costado sangre, sudor y lágrimas encontrar ese nombre, poco o nada les dirá a los personajes, así que llega el momento de regresar al mentidero de representantes y recabar allí toda la información que puedan obtener. Para ello, los personajes deberán hacer más de una tirada de *Callejeo* pues hasta que no consigan obtener tres éxitos —no es necesario que sean continuados: pueden alternarse éxitos y fracasos— no podrán localizar a quien pueda darles detalles del tal Agustín Díaz. Cada una de las tiradas conlleva un periodo de tiempo de juego determinado en el que los personajes hablan, preguntan, comentan, escuchan y charlan con buena parte de la variopinta fauna que puebla el mentidero, y es muy importante que el Narrador lleve la cuenta de las tiradas que necesitan los personajes para reunir esos tres éxitos, pues serán luego muy importantes en el siguiente capítulo de aquesta aventura.

Por tanto, una vez consigan los tres éxitos en sus tiradas de *Callejeo*, los personajes consiguen hablar con un pícaro jovenzuelo de marcado acento vascuense —Ugalde se hace llamar el pillastre— que asegura tener información sobre ese tal Díaz que buscan con tanto ahinco, aunque antes sería bueno que le untaran bien la mano y no con grasa, sino con amarillos de buena ceca, pues Ugalde es fiel discípulo de la más rancia tradición picaresca española, y no dirá ni un sí ni un no si no le llenan la bolsa convenientemente... Que no se alarmen, que tampoco pide la luna, que con diez o quince reales el pillito se da con un canto en los dientes, pero que no intenten estafarle ni violentarlo, que con dos cabriolas y un salto, Ugalde tomará las de villadiego y ahora que lo busquen, que va a ser hartito difícil en las apretadas callejuelas de los Madriles.

Ugalde el Vitorino

Pilluelo de Vitoria

- ♦ Destreza: 14
- ♦ Espíritu: 14
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 11
- ♦ Reflejos: 14
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Daga 14/10 (+1).
- ♦ Habilidades: Callejeo 14, Charlatanería 13.

Por lo que les cuenta el propio Ugalde, el tal Agustín Díaz fue en sus tiempos mozos, cuando se le conocía por *el Moro*, miembro de una banda madrileña de *linajudos*¹⁰ que se dedicaba a engañar a familias de apellido ilustre con todo tipo de tretas geneológicas y poder sacar una buena tajada del servicio. Agustín, que antes había estudiado algunos años en Salamanca, solía hacerse pasar por notario y escribano y certificaba como primo o tío verdadero de la familia a quien fuera menester, cobrando por ello una buena parte de la ganancia obtenida en la estafa, al menos hasta que los *linajudos* trataron de ir demasiado lejos y terminaron casi todos ellos pasando una buena temporada en la cárcel de la villa. Tras abandonar tan tétrico edificio, *el Moro* decidió enmendar su vida todo lo que le fuera posible y ofrecía sus servicios como escribano y amanuense a todo aquel que pudiera pagarle los escasos maravedíes que cobraba por su trabajo, que no hubieron de ser demasiados, pues, como Ugalde les comentará socarrón, Agustín todavía vive en una cochambrosa corrala de vecinos en Lavapiés, en la calle de la Primavera, enfrente de la posada del Lanscanete.

Así que ahora, los personajes, además de un nombre, ya tienen una dirección.

EL FIN DE LA BÚSQUEDA

La corrala a la que se refiere Ugalde se encuentra “en una calle sucia, llena de malos olores y mal llamada de la Primavera, cercana a la fuente de Lavapiés, donde abrían las más bajas tabernas y bodegones de Madrid, así como las mancebías de peor calaña. Había cuerdas con ropa tendida de lado a lado de la calle, y por las ventanas oíanse discusiones de vecinos y llanto de críos. En el zaguán se amontonaba el estiércol de caballerías, y [en el patio] un carro desvencijado, sin ruedas, reposaba con los ejes desnudos sobre unas piedras”¹¹. Vive Dios que no se trata precisamente del palacio arzobispal de Sevilla el lugar al que les ha llevado tanta investigación.

Como ya dijimos en el capítulo anterior, el Narrador debía llevar la cuenta de la cantidad de tiradas de *Callejeo* que tuvieron que realizar los personajes para dar con la información necesaria para terminar en la corrala de la calle de la Primavera, ya que supondrá encontrar al tal Agustín en una situación o en otra.

Si sacaron los tres éxitos de *Callejeo* con tan solo tres tiradas de la habilidad, tienen la suerte de poder encontrar al tal Agustín en su cuarto de la segunda planta de la corrala. Allí se encuentra rodeado de papeles y botellas vacías de vino, y nada más entrar los personajes reciben en plena cara el agradable hedor que desprende una habitación cerrada durante demasiado tiempo. Está claro que *el Moro* lleva aquí encerrado varios días, dedicando su tiempo a escribir y a beber —más de lo último que de lo primero—, lo que implica, por tanto, un estado de lucidez bastante precario. De todas

10. Un tipo concreto de banda criminal, muy común en Sevilla, compuesta por estafadores y chantajistas. Más información en próximo suplemento Las Aventuras del Capitán Alatríste (N. del A.).

11. Pérez-Reverte, Arturo: Limpieza de Sangre (N. del A.).

formas, una buena tirada de *Intimidación* o quizás algo de *Diplomacia* y *Charlatanería* con un par de botellas de vino en la mano, pueden hacer soltar la lengua del tal Agustín, cuya historia puedes encontrar completa más abajo, en el capítulo *La verdad y toda la verdad...* De todas formas, cuando los personajes abandonen la corrala se toparán en las escaleras con un grupo de cuatro jaques que vienen a finalizar una tarea no muy agradable que se les ha encomendado...

Si los personajes necesitaron de cuatro tiradas de *Callejeo* para obtener los tres éxitos necesarios, la situación es muy similar, pero ahora los jaques ya están dentro de casa de *el Moro* para cumplir su trabajo, que no es otro que dejar al escribano a las buenas noches y cobrar más tarde por ello. Una tarea sencilla, si los personajes no lo impiden, claro está.

Sin embargo, si tuvieron que realizar cinco tiradas de *Callejeo* para obtener los tres éxitos, los personajes también llegarán a casa de Agustín cuando los jaques se encuentran en su interior, pero ya le han dado varios puntilladas al escribano borracho, que está perdiendo la vida y la sangre tendido sobre el suelo de su cochambrosa habitación —en términos de juego, está a -4 puntos de Bríos, lo que implica que debe tirar Bríos cada minuto (6 turnos de juego) o morirá por la hemorragia—. Los personajes pueden tratar de salvarlo con una tirada de *Curar* a tiempo, aunque deberán enfrentarse a los cuatro jaques de la habitación.

Si necesitaron seis tiradas de *Callejeo* para conseguir los tres éxitos requeridos, los personajes se toparán con los cuatro jaques al entrar al zaguán de la corrala, pero no tienen porque sospechar de ellos. Claro que, una vez llegados al cuartucho de *el Moro*, que yace cadáver en mitad de la habitación con varias heridas muy, pero que muy recientes, puede que sumen dos más dos y relacionen a los cuatro valentones de antes con lo que tienen delante. Si es así, todavía pueden alcanzarlos, aunque necesitarán varias tiradas de *Espíritu* o quizás de *Charlatanería* para preguntar a los viandantes.

Claro que si necesitaron de siete o más tiradas de *Callejeo* para reunir los tres éxitos, lo único que encontrarán será el cadáver de Agustín y poca cosa más. Está claro que alguien les ha ganado la partida por la mano y no quería que *el Moro* dijera nada inconveniente. No encontrarán en aquel sucio cuartucho más que botellas de vino vacías y papeles garabateados con unos ripios desastrosos: Agustín Díaz se ha llevado el secreto de su comedia a la tumba...

Agustín Díaz de Yáñez el Moro

Escribano y dramaturgo poco inspirado

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Cuchillo 10/6 (-1).
- ♦ **Habilidades:** *Charlatanería* 10, *Fingir* 13, *Latines* 11.

JAQUES (4)

Valentones de a real el kilo

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 12
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+2), Cuchillo 12/7 (+0), Pistola de pedernal 13 (+1)*.
- ♦ **Protecciones:** Sombrero (1), Coletó (2), Botas (1), Guantes (1).
- ♦ **Habilidades:** *Sigilo* 11.

(*: Solo uno de ellos lleva pistola, guardada aunque cargada)

Si los personajes consiguen apresar a alguno de los jaques y hacerles hablar, poca información podrán obtener de ellos. Aseguran haber sido contratados cada uno por separado y reunidos en una vieja casona deshabitada en el Portillo de Ánimas, donde un criado sin librea les informó del trabajo a realizar, todo ello bajo la atenta mirada del que parecía señor y verdadero contratador de los servicios, un tipo seco con buena presencia y aspecto de marino, con la piel morena del sol y una barba canosa que no abrió la boca en ningún momento. Solo, al final, se permitió sonreírles como lo haría un lobo viejo...

LA VERDAD Y TODA LA VERDAD...

Si los personajes consiguen hacer hablar a Agustín antes de que le den papeleta los cuatro jaques, tendrán que vérselas con una verborrea a menudo incomprensible, repleta de llantos y balbuceos de borracho, pero de la que podrán obtener, más o menos, la verdadera intención que llevo a *el Moro* a escribir su desafortunada comedia.

Tal y como dijo el pillo de Ugalde, Agustín Díaz lleva viviendo varios años de los pocos emulentos que obtiene como escribano y amanuense, tan escasos que aún no le han permitido trasladarse a un barrio mejor de Madrid. En estas se encontraba cuando recibió un buen día la visita de un sacerdote de buena planta y con algo más que bendiciones en la faltriquera, un clérigo al que los personajes ya deberían conocer, pues no era otro que Antonio *el Cardenal*. El sacerdote había oído hablar del trabajo que ejercía ahora Agustín, pero también conocía su pasado como *el Moro*, y aseguraba por tanto que era el hombre que llevaba ya tiempo buscando, una persona instruida, leída, pero con las agallas suficientes para llevar a cabo un trabajo especial para un amigo suyo que, a buen seguro, le recompensaría gratamente por ello. Agustín, vistas las expectativas actuales y liándose la manta a la cabeza, aseguró a *el Cardenal* que a buen seguro que él era el hombre que buscaba. El sacerdote lo aplazó, por tanto, para el día siguiente en una casona deshabitada del Portillo de las Ánimas, donde conocería a su amigo y se le explicaría el trabajo que debía realizar.

Al caer la noche del día siguiente, Agustín se presentó en la vieja casa y allí volvió a encontrarse con el sacerdote, al que esta vez acompañaba un hombre flaco de piel bronceada por el sol, ojos inquisitivos, barba canosa y aspecto de marino, aunque olía a la legua que era gente de calidad, pues lo delataba el porte, la calidad de sus ropas y el tratamiento de “excelencia” que le atribuía en todo momento el sacerdote. Durante la reunión, los dos hombres explicaron a Agustín el trabajo que debía realizar, que no era otro que la elaboración de una comedia que deseaban estrenar en no mucho tiempo y en la que debían intervenir una serie de personajes concretos, que el presunto marino enumeró de forma pormenorizada: un soldado honorable venido a menos, un escritor cojo y pendenciero, un inquisidor fanático, un grande de España mujeriego y hedonista, un primer ministro obsesivo y todo un etcétera más de personajes de lo más variopinto. Agustín, que pudo poner rostro y nombre a un par de los personajes de la lista, comprendió rápidamente que la escritura de aquella obra era tarea peligrosa, y que no estaba él por la labor de ponerse a disgusto con según qué personas de aquella villa, a lo que el hombre de calidad respondió que comprendía su resquemor, pero que estaba todo pensado para que nadie nunca llegará a conocer al verdadero autor, y que a ninguno de los allí presentes interesaba que se llegara a saber. Además, el precio que pensaban pagar por el trabajo que suponía la elaboración de la obra era tan elevado que Agustín no pudo sino aceptar, pues aquello le permitiría mudarse a otra zona de Madrid y ampliar bastante su menguada clientela.

Así que, formalizado el negocio, el sacerdote acordó con Agustín recoger la comedia finalizada un mes después, haciéndole entrega de un adelanto del pago, lo suficiente para que pudiera adecentar un poco el cuarto y poder comprar todo aquellos materiales que pudiera necesitar. Por cierto, que durante la despedida, ya en la puerta de la casona, mientras el sacerdote y su amigo subían a un carruaje sin librea que les esperaba fuera, escuchó claramente como el primero llamaba “duque” al segundo.

Al día siguiente, Agustín comenzó la escritura de la comedia *Un Soldado Valiente* que pudo entregar en el tiempo acordado al sacerdote, que un mes después apareció puntualmente en su corrala a recoger el manuscrito. Le entregó otra pequeña parte del pago acordado durante la reunión y recomendó al escribano que no se dejara ver mucho fuera de la corrala durante unas semanas. Pasado ese tiempo, él mismo le llevaría la parte final del pago y aquí paz y después gloria... O al menos, eso pensó Agustín, que cansado de su encierro voluntario decidió gastar todo el pago obtenido en vino, pasando los días escribiendo y durmiendo, a la espera de que volviera de nuevo el sacerdote con el dinero y pudiera, por fin, abandonar aquella corrala cochambrosa para siempre. Pero tras muchos días de espera, sueño y borracheras, los únicos que llegaron allí fueron los personajes —y los jaques, claro, si estos llegaron antes—, así que duda mucho

que alguna vez se les pague el dinero que aquel noble metido a marino dejó a deberle por su trabajo...

Llegados a este punto, poco más podrán obtener del escribano borracho, excepto más balbuceos y lloriqueos. Lo que hagan con él es asunto de ellos, pero está claro que aquel pobre infeliz no es más que otro peón en una misteriosa partida de ajedrez de la que los personajes no comprenden demasiado y en la que parece que también se han visto involucrados, convirtiéndose ellos mismos en piezas que alguien parece mover por el tablero. Así que dejar vivir al tal Agustín no es más que un acto de misericordia, pues nada ganarían con su muerte y es posible que permitirle seguir viviendo sea la única forma de dañar al misterioso duque que, tras encarar la obra, se ha encargado meticulosamente de acabar con todos aquellos que conocían de que iba todo el asunto de la comedia desafortunada.

CONCLUSIÓN Y RECOMPENSAS

A los personajes no les queda por tanto otra que informar a Quevedo de toda la información obtenida durante la investigación, que el escritor escuchará completa, sin hacer comentario alguno, ni a favor ni en contra, excepto cuando les mencionen el apelativo de “duque” que el sacerdote utilizó para llamar al marino. En ese momento, Quevedo se llevará la mano al pomo de la espada y aferrándola fuertemente, con los nudillos bien apretados, murmurará entre dientes un único nombre: “El duque del Corso...”

El sentido y significado de ese nombre deben quedar para futuras aventuras, pues no este un final, sino un simple continuará, pues para los personajes no ha hecho más que comenzar la verdadera historia del duque del Corso... Pero hasta entonces, llega el momento de recompensar a los personajes por su quehacer:

Tal y como prometió al comienzo de la aventura, Quevedo les hará entrega de diez ducados por barba a todos los personajes. Además, pueden apuntarse la ventaja *Aliados* (*Patrón – Francisco de Quevedo*) pues no será la primera vez que les encargue algún que otro trabajito.

- ♦ Si consiguen hablar con Agustín y que les cuente lo que sabe: 5 PX.
- ♦ Si consiguen sacarle información a alguno de los jaques: 1 PX.
- ♦ Si terminan la aventura sin problemas con la justicia o la inquisición: 1 PX.
- ♦ Por buena interpretación: hasta 3 PX, siempre a criterio del Narrador. 



Página Web de **Los Papeles del Alférez Balboa**

www.alferezbalboa.net

Enlaces Interesantes

Web oficial de Arturo Pérez-Reverte: <http://www.capitanalatriste.es>

Devir Iberia: <http://www.devir.es>

El Capitán Alatriste (libros y película): <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

Inforol (Portal de Juegos de Rol): <http://www.inforol.com>

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, críticas, sugerencias, etc) manda un correo electrónico a la siguiente dirección:

maestredecampo@alferezbalboa.net

Los artículos que envíes deben estar en formato Word (o compatible) e incluir, además del texto a publicar, el nombre del autor, el nombre o apodo con el que se desee publicar el artículo y una dirección de correo electrónico (indicando también si se desea que esa dirección se haga pública en la publicación para recibir comentarios sobre el artículo publicado). Si el texto incluye imágenes (en cualquier formato) no se adjuntarán en su interior, sino que se enviarán aparte, indicando, si es posible, en que parte del artículo deben publicarse.

