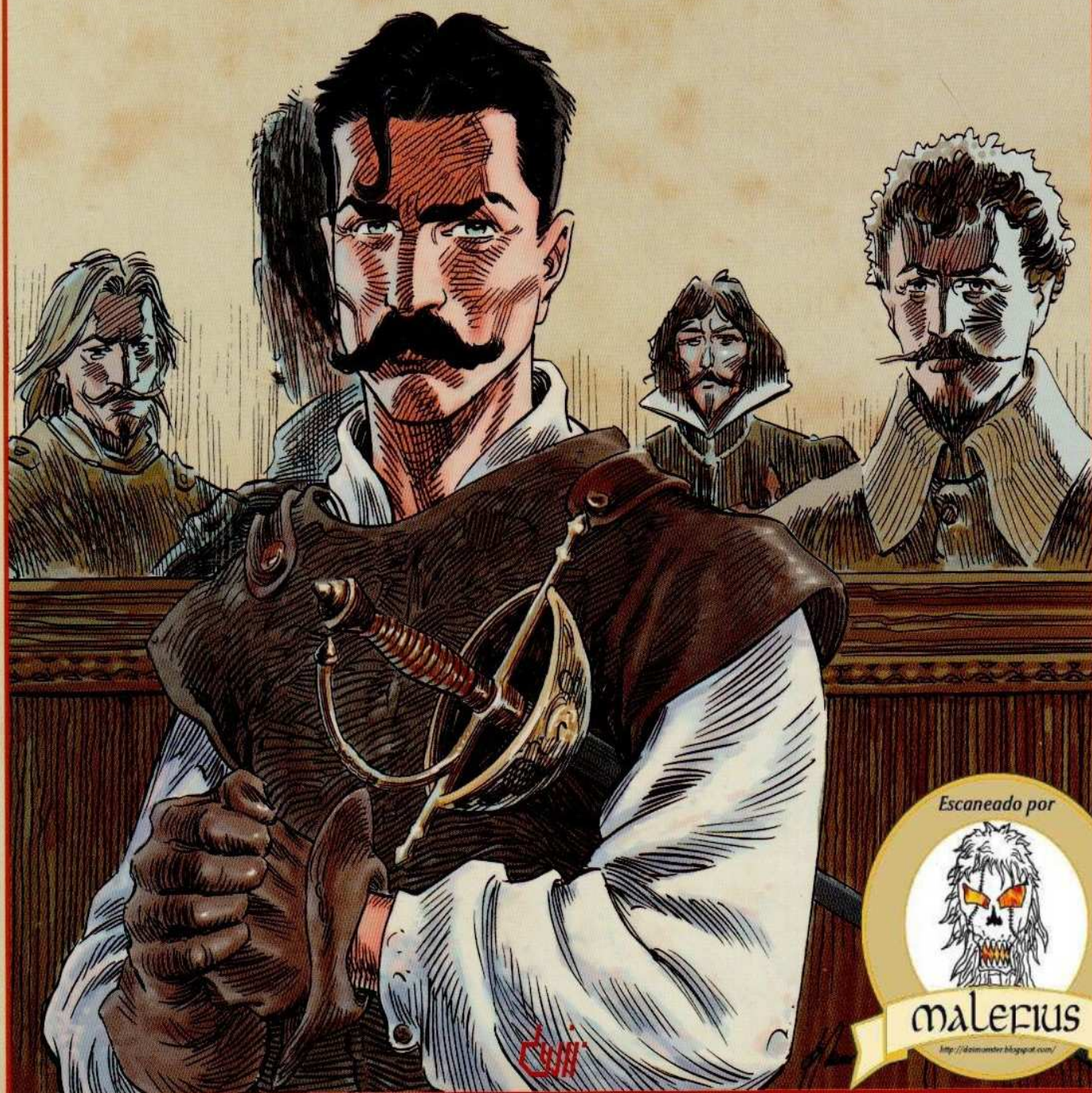


JUEGO DE ROL DEL
CAPITÁN ALATRISTE

MAESTROS DE ESGRIMA



Escaneado por



malepius

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

BASADO EN LAS NOVELAS DE ARTURO PÉREZ-REVERTE

JUEGO DE ROL DEL
CAPITÁN ALATRISTE

MAESTROS DE ESGRIMA

POR
RICARD IBÁÑEZ y SERGI ESCURIET



BASADO EN LAS NOVELAS DE
ARTURO PÉREZ-REVERTE

Ilustrado por Joan Mundet
Editado por Devir Contenidos

Primera edición
Barcelona, diciembre de 2003

Diseño del suplemento

Ricard Ibáñez

Sergi Escuriet

Dirección

Joaquim Dorca

Diseño adicional

Antonio Catalán, Sergi Escuriet, Jordi Gimeno, Salvador Tintoré y Jordi Zamarreño

Editor jefe

Xavier Garriga

Editores

Joaquim Dorca y Salvador Tintoré

Corrección de estilo

Salvador Tintoré

Dirección artística

Carmen García Ventosa

Ilustración de portada

Joan Mundet

Ilustraciones

Joan Mundet

Material gráfico adicional

Raúl

Portada y maquetación

Carmen García Ventosa

Imprenta

Gráficas 94, Barcelona

Nihil obstat

Arturo Pérez-Reverte

PRIMERA EDICIÓN: DICIEMBRE 2003

Depósito Legal: ?-????-??

ISBN: 84-95712-40-7

Ref: ALA03

Impreso en España



Devir Contenidos, S.L.

Rambla de Catalunya, 117, 08008 Barcelona, España

Teléfono 932 389 870

www.devir.es

ÍNDICE

DE LOS PERSONAJES Y SUS AVENTURAS

La creación de los personajes 7

Nuevas clases de personaje

Duelista

Esgrimista

Nuevas ventajas y desventajas

Ventajas 8

Arma de ventaja

Arma personal

Escuela de esgrima

Desventajas 8

Arma única

Aversión por las armas de fuego

Coleccionista de armas

El combate 9

Nuevas armas 9

Armas de esgrima

Colichemarde

Ropera de pitones

Armas pesadas

Backsword

Pappenheimer

Nuevas maniobras de esgrima 9

Maniobras de esgrima con espada y daga 10

Doble ataque

Cuchillada

La cruz

Defensa del revés

Maniobras de esgrima

con capa y espada 11

Fintar con capa

Cegar con capa

Las tretas de la escuela española 12

A fondo de retirada

Atajo

Arrebato

Medio tajo

Mandoble

Batimiento

Media vuelta

Tiento

Vuelta

Las *bottas* de la escuela italiana

Botta di Otto

Guardia di Becca

Guardia di Coda Longa

Guardia di Porta di Ferro

Guardia di Testa

Contracavazione

Di Gamba

Imbroccata

Molinello

Riverso

Stoccata

Defensa florentina

Los golpes de la escuela de la espada de filo

Angriff Pappenheim

Steel Cross

Cut

Thrust

Parry

Blitz Meyer

Esgrima alemana con tizona y daga

La esgrima con espada y broquel

Nueva habilidad de armas

Broquel

Maniobras de esgrima

con espada y broquel 20

Esgrima con espada y

broquel

Mustachio

Trabar con broquel

Nuevas ocupaciones 23

Los cargos en una sala de armas

DEL NARRADOR DEL JUEGO

Las armas de esgrima

La ropera

El espadín

El estoque

La espada

Las partes de la espada

La hoja

De las hojas y las puntas

La guarnición

14 Algunos tipos de roperas y

espadines, según

sus partes 30

Ropera temprana o de pitones

Ropera afarolada

Ropera de jaula

Ropera de taza o española

Ropera de barquilla o de platillo

Espadín temprano

Colichemarde

De espadas y espaderos 31

El acero... toledano

17 Los espaderos y sus marcas

Sobre los modos de esgrimir 32

Cómo pelean (que no esgrimen) los herejes

La escuela española:

la Destreza

De la Ciencia...

... Y su práctica

La escuela italiana de Ridolfo

Cappo di Ferro

19 Las salas de armas 35

La organización de las salas

Los tenientes

El preboste

El maestro

Los alumnos

Las salas de armas de Madrid 37

La sala de armas de Palacio

La sala de armas de don

Pacheco de Narváez

La sala de armas de don

Luis Méndez de Carmona

La sala de armas «italiana»

La sala de armas de don

Atanasio de Ayala

La sala de armas de don

Maximiliano Ritter

De algunas costumbres de

nuestros espadachines 39

Del ritual del duelo

Cuando la lengua es más

afilada que la espada...

(regla opcional) 40

AVENTURAS

De la filosofía de las armas	42
Se dice en los mentideros...	
A manera de prólogo:	
Muerte en la tarde	43
El arte de hacer amigos	
Suertes de toros	
Enemigos conocidos	
... Y algunos enemigos de más	
Conclusión de este prólogo y recompensas	
Apéndice	
Algunas anécdotas para sazonar	
Un final, a manera de rúbrica	48
La misión	
Explicaciones para Narradores curiosos	
Para llegar, hay que salir	
Hacer camino	
La pícara	
El soldado viejo	
El señor feudal	
Una parada peligrosa	
El alguacil con exceso de celo	
Y alguien que sigue al grupo...	
Primera parte:	
La mansión de los duendes	57
Un breve apunte sobre la ciudad más rica de las Españas...	
Un mandador sorprendente y una misión sencilla	
La leyenda de la casa de los duendes y algunos chismorreos más	
Mingo Jayeres, el gitanillo con suerte	
La realidad, que muchas veces supera la ficción	
¡Gurullada habemos!	
Y llegan los personajes	
La ocasión la pintan...	
Conclusión de esta parte y recompensas	
Apéndices	
Plano de la casa de los duendes	
Sobre leyendas sevillanas	
La calle de las Sierpes	
La calle del Hombre de Piedra	

Segunda parte:

Silencio y oración	66
Viejos recuerdos, nuevas órdenes y (quizás) una indiscreción	
La hija del maestro de esgrima	
Una pausa para la reflexión...	
En el convento de Santa Ana	
Sor Arrepentimiento	
Conclusión de esta parte y recompensas	
Apéndice	
El monasterio de Santa Ana	
Tercera parte:	
El heredero	74
Regreso a la Villa y Corte	
La misión...	
La entrevista con don Álvaro	
... Y la traición	
Sobre secretos desvelados	
Conclusión de esta aventura y recompensas	
Apéndices	
La casa de Diego Pacheco	
La treta secreta	
Estocada de espalda o Espaldera	
La cornada (y otras picardías de carnaval)	79
Se dice en los mentideros...	
El sastrecillo impaciente	
El reinado de don Carnal en los barrios villanos	
Ataque de fregonas	
Cosas que se caen...	
Y cosas que te hacen caer	
Burlando al burlador	
Don Carnal en los barrios ricos	
La gatada	
Pelea de huevos	
Donde quiera que esté, mi carruaje es mío...	
Conclusión y recompensas	
Apéndices	
Sobre usos y abusos del carnaval	
Sobre la importancia del coche para galantear	
Persecución de carruajes (regla opcional)	

El combate en carruaje (regla opcional)	
En sagrado	87
Se dice en los mentideros...	
Introducción: Otra vez el Rijoso	
Preguntar nunca le ha hecho daño a nadie...	
Más preguntas, nuevas respuestas	
Sobre el asesino, y varias cosas más	
Sobre el que paga...	
... Y sobre el porqué de todo el negocio	
Conclusión y recompensas	
Apéndices	
La iglesia de San Andrés	
La mano artificial del vizconde	
El bastón del vizconde	

DE GENTE DE FAMA Y COSAS NECESARIAS

Galería de gentes de espada	95
Añasco, Francisco de	
Bucareli, Luigi	
Carranza, Jerónimo de	
Cartouche, Nicolás	
Castells, Trinitario	
Contreras, Alonso	
Díaz de Viedma, Luis	
Domonte, Ambrosio	
Hernández, Francisco	
Méndez de Carmona, Luis	
Montoya, Iñigo	
Pacheco, Diego	
Priego, Francisco de	
Ritter, Hanna	
Rueda, Blas de (capitán)	
Tamarit, Luis de	
Lista de equipo	112
Arma de un maestro espadero	
Maestros de esgrima del siglo XVII en España	113
Tenientes de Maestro Mayor en la Corte de las Españas	
Glosario de esgrima	116
Hoja de personaje	118

Arduo trabajo encomendome Maese Ricard cuando nos encontramos en la Taberna del Turco, cuando mientras degustaba yo unas habas y el un extraño potaje oriental que el mismo había explicado al cocinero como aliñar con extrañas hierbas que el mismo había traído. - Diego, - me dijo. - necesito que me escribas cuatro letrillas a modo de prologo sobre ese tratado acerca de La Destreza que conjuntamente hemos escrito. Como no, Maese Ricard !. - le dije yo sin pensar lo difícil que es compendiar tantos ratos pasados en la búsqueda de esas tretas que tan comunes son para el avezado esgrimista, pero que tan complejas pueden parecer a cualquier otro hidalgo.

Este suplemento que tienes entre manos es lo que yo llamaría el suplemento imposible. Si hace más de trece meses alguien me hubiera dicho que yo escribiría un suplemento para el juego de rol del Capitán Alatríste a medias con Ricard, hubiese firmado sin lugar a dudas un certificado de sanidad mental declarando que el interfecto estaba loco de atar. Después del tiempo transcurrido, creo que los dos nos hemos dado cuenta de que el tiempo pasa, la gente cambia, y sobre todo, que no te puedes quedar con frases sueltas ni ideas prefijadas por comentarios de terceros.

El Maestro de Esgrima, que era el título que se había sugerido inicialmente y el que yo habría querido para este suplemento, es un logro personal tras muchos años de intentar relacionar dos de las grandes pasiones de mi vida, la esgrima y los juegos de rol, y por fin, se ha hecho realidad. Han sido muchas horas de búsqueda, de lectura, de visitas y de asimilación de lo poco que he podido entrever acerca de la Destreza, mas de diez manuscritos, y largas conversaciones a través de la red con algunos eruditos acerca del tema que me abrieron los ojos. Es cierto que habrá puntos en este suplemento que sorprenderán a muchos, pero lo que si puedo asegurar es que hemos procurado ser lo mas fiel a la historia posible y a excepción de algunas de las semblanzas de Maestros, guiños incluidos, el resto de información acerca de la esgrima del Siglo de Oro es históricamente fiel.

No es nada fácil bucear en textos históricos de la esgrima del siglo XVII, por el lenguaje utilizado, y mas que nada, lo lamentable de la situación, es que no hay textos, estudios o ensayos en cualquiera de los idiomas de la Península ibérica. Es mas que lamentable que, dejando

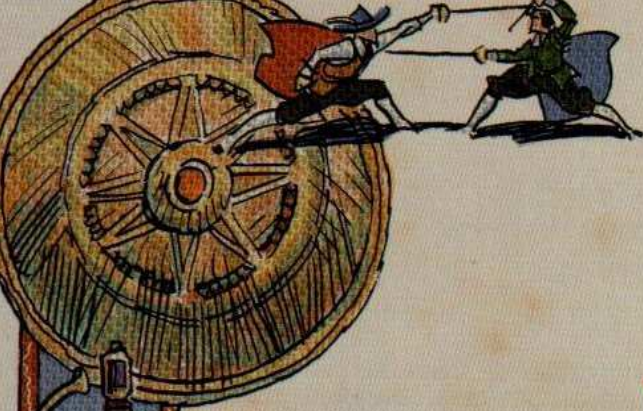
aparte los tratados originales de Carranza, Pacheco y demás, el libro mas importante que he utilizado fue uno publicado en 1902 por Enrique Leguina Barón de la Hoz, titulado, Historia y Bibliografía de la Esgrima española. Es triste que uno de los periodos de la historia del que tendríamos que sentirnos mas orgullosos es uno de los mas olvidados, es triste que este país haya olvidado a unos hombres a los que Europa temía, unos hombres que a pocas décadas de que Colon hollara por vez primera América, habían ya fundado ciudades a mas de 3000 kilómetros de distancia, y es para mi lamentable que la herencia de la esgrima española, aquella que hizo que toda Europa temblara cuando se mentaba a los Tercios, se haya prácticamente perdido para siempre. Tan solo quedan esos textos de Carranza y de Pacheco, inolvidables, pero en algunos pasajes difícilmente entendibles.

La complejidad se acentúa cuando le añadimos que hay mas escrito acerca de la esgrima del siglo XVII en ingles que en castellano, y se complica porque los textos encontrados en ingles están destinados a la esgrima anglosajona, que difiere radicalmente de la esgrima española e italiana. Esa diversidad de estilos me causo mas de un dolor de cabeza, pero me permitió encontrar dos cosas, una textos que me hicieron reír, y dos, un compañero de fatigas con el cual las tertulias en la red me iluminaron. También esta búsqueda me permitió conocer las interioridades de las Royal Armouries en Leeds, y blandir un claymore, una schiavona, y una ropera, todas ellas autenticas. Os puedo asegurar que son sensaciones que nunca podré agradecer suficientemente a los que me han dado la oportunidad de escribir esto.

Y si de agradecimientos se trata, nada de esto podría haber sido, si alguien, un muy buen amigo, me hizo apasionarme por la capa y espada, el siglo XVII y la esgrima en particular. Tal vez sin el nunca hubiera acudido a esa Sala de Armas a practicar esgrima deportiva, y esta gran bola de nieve no se hubiera creado

Ojalá que este suplemento os guste, y si además de eso hace que crezca el interés acerca de la esgrima española, de sus maestros, de sus textos y de la practica, ya me sentiría totalmente feliz.

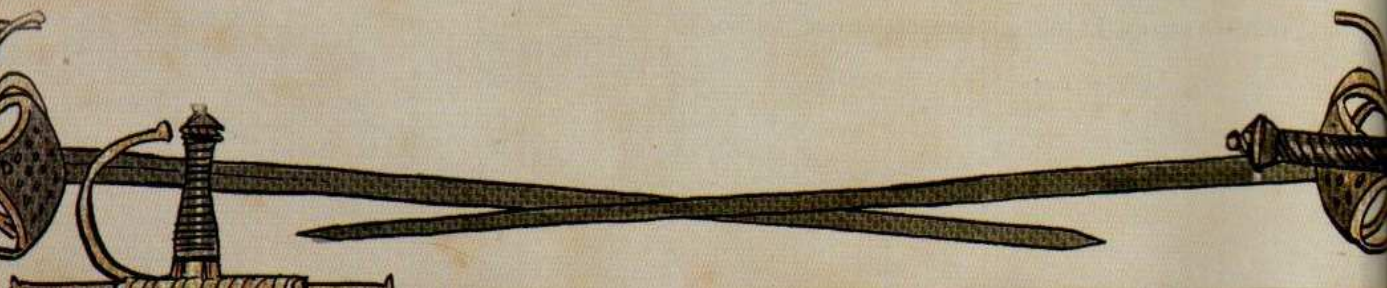
Bor
Noviembre del 2003



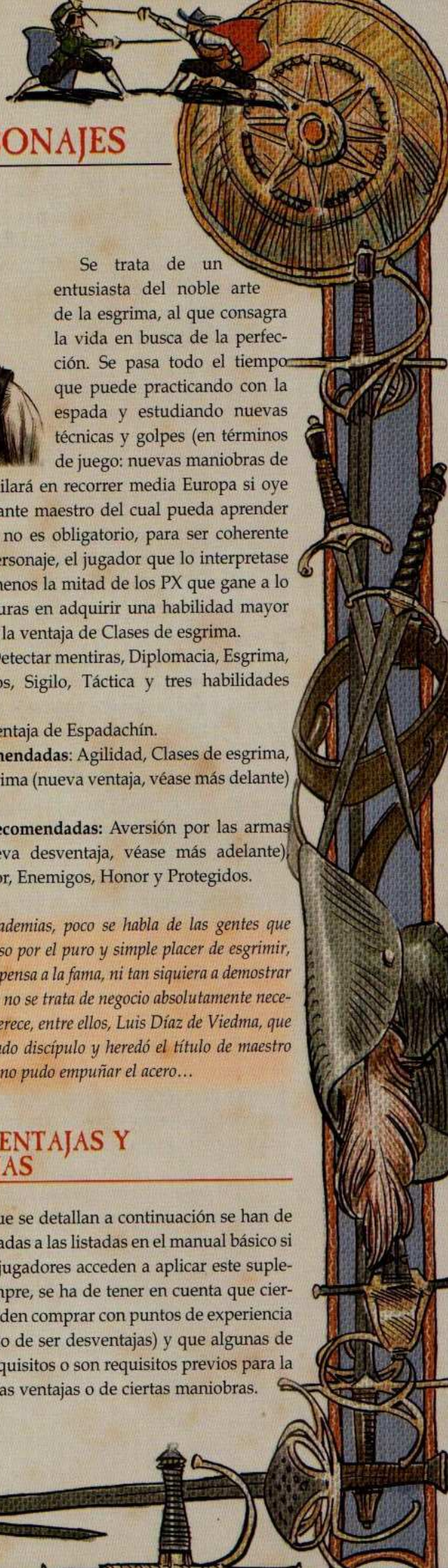
LIBRO PRIMERO

DE LOS PERSONAJES Y SUS AVENTURAS

En el que se mentan cosas necesarias para quien desee medrar en este entretenimiento, desde nuevos personajes que llevar o encontrar hasta nuevas armas que empuñar, con especial detalle a los nuevos modos que hay de esgrimirlas...



LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES



¡Bienhalladas sean de nuevo vuestras mercedes! Os habla otra vez don Luis Pacheco de Narváez, maestro de esgrima, tanto del rey como de todos los que acuden a mi academia. Si habéis vuelto, quiere decir que mis enseñanzas han surtido efecto y habéis sobrevivido a vuestras andanzas por esta Villa y Corte, que más parece jungla que centro del universo. Os hablaré, ahora que ya domináis (o creéis que así lo hacéis), de la noble arte de la espada desde un nuevo prisma.

NUEVAS CLASES DE PERSONAJE

DUELISTA



Espadachín pendenciero que siente desnudo sin su arma; y hace bien, pues muchos son los enemigos que tiene. El duelistista vive por y para el combate. Su obsesión es demostrar a todos que es el mejor y el más hábil con el acero, y para ello no dudará en desenvainar la toledana a la menor ofensa o atisbo de ésta. Vive de lance en lance, de reyerta en reyerta, y lo conoce toda la corchetería de la villa en la que habite y la mayoría de los sacerdotes de las iglesias, pues suele acogerse a sagrado con harta frecuencia huyendo de la Justicia; que, recordémoslo, los duelos son ilegales, por mucho que sea obligación social por el honor y todo eso...

- **Habilidades:** Callejear, Cultura local, Detectar mentiras, Esgrima, Intimidación, Recursos, Seducción y tres habilidades a elegir entre comunes o sociales.
- **Obligatorio:** ventaja de Espadachín y desventaja de Impulsivo.
- **Ventajas recomendadas:** Agilidad, Arma personal (nueva ventaja, véase más adelante), Clases de esgrima, Fuerza de voluntad y Resistencia física.
- **Desventajas recomendadas:** Enemigos, Intolerante, Mala reputación y Sanguinario.

Gentes que –por un quítame allá esas pajas, por una ofensa real o imaginaria o por el simple y perverso placer de hacerlo, cruzan los aceros con quien se tercié– las hay, y demasiadas. Baste con recordar, para no forzar en demasía la memoria, al conocido burlador don Juan Tenorio, tío abuelo de un soldado riego de cierta fama conocido como «el capitán Alatriste».

ESGRIMISTA



Se trata de un entusiasta del noble arte de la esgrima, al que consagra la vida en busca de la perfección. Se pasa todo el tiempo que puede practicando con la espada y estudiando nuevas técnicas y golpes (en términos de juego: nuevas maniobras de esgrima), y no vacilará en recorrer media Europa si oye hablar de un flamante maestro del cual pueda aprender aún más. Aunque no es obligatorio, para ser coherente con este tipo de personaje, el jugador que lo interpretase debería gastar al menos la mitad de los PX que gane a lo largo de las aventuras en adquirir una habilidad mayor con la espada o en la ventaja de Clases de esgrima.

- **Habilidades:** Detectar mentiras, Diplomacia, Esgrima, Maña, Recursos, Sigilo, Táctica y tres habilidades libres.
- **Obligatorio:** ventaja de Espadachín.
- **Ventajas recomendadas:** Agilidad, Clases de esgrima, Escuela de esgrima (nueva ventaja, véase más adelante) e Iniciativa.
- **Desventajas recomendadas:** Aversión por las armas de fuego (nueva desventaja, véase más adelante), Deuda de honor, Enemigos, Honor y Protegidos.

Fuera de las academias, poco se habla de las gentes que entrenan sin descanso por el puro y simple placer de esgrimir, que no son gente propensa a la fama, ni tan siquiera a demostrar sus conocimientos si no se trata de negocio absolutamente necesario. Mención se merece, entre ellos, Luis Díaz de Viedma, que fue mi más aventajado discípulo y heredó el título de maestro cuando mi brazo ya no pudo empuñar el acero...

NUEVAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las ventajas que se detallan a continuación se han de entender incorporadas a las listadas en el manual básico si el Narrador y los jugadores acceden a aplicar este suplemento. Como siempre, se ha de tener en cuenta que ciertas ventajas se pueden comprar con puntos de experiencia (o quitar, en el caso de ser desventajas) y que algunas de ellas tienen prerequisites o son requisitos previos para la adquisición de otras ventajas o de ciertas maniobras.

VENTAJAS

Arma de ventaja (1 punto)

El arma que posee el personaje, tras la creación de éste, (véase *Posesiones iniciales* en la p. 227 del manual) es una *ropera mata amigos* o bien una *daga vizcaína*, a elección del jugador. Esta ventaja puede comprarse con puntos de experiencia.

[...] Esa daga estrecha y larga llamada por algunos vizcaína, con la que los reñidores profesionales se ayudaban a menudo...

(Arturo Pérez-Reverte: El Capitán Alatriste) 

Arma personal (2 puntos)

Una ropera o una daga de las que figuran entre las posesiones iniciales del personaje es un *arma personal* (véase la descripción en la p. 72 del manual). Esta ventaja puede comprarse con puntos de experiencia.

Escuela de esgrima (3 puntos)

El personaje ha tenido acceso a clases avanzadas de esgrima, y puede gastarse puntos de maniobra en tretas, bottas y golpes o en maniobras específicas con espada y broquel (excepto si es soldado, en este último caso); véase más adelante el apartado *El combate*. Esta ventaja es un requisito indispensable para adquirir dichas maniobras, salvo la excepción indicada, y puede comprarse con puntos de experiencia.

Para adquirir esta ventaja es indispensable tener la de Espadachín, excepto en caso de que se quieran aprender golpes con espada de filo o maniobras con espada y broquel (véanse los apartados respectivos).

Cada vez que se adquiera esta ventaja, sólo valdrá para adquirir maniobras o similares de la escuela especificada (esgrima española, italiana, con espada de filo o con espada y broquel). Es decir, si un PJ adquiere la ventaja de Escuela de esgrima (*italiana*) para aprender las bottas de ésta y después se interesara por las tretas de la escuela española, tendría que adquirir otra vez esta ventaja (pero esta vez de la escuela *española*).

[...] El jovenzuelo aún intentaba acomodarse de modo airoso en guardia, recto el compás y ademán compuesto, intentando desesperadamente recordar las enseñanzas elegantes de su maestro de esgrima.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste) 

DESVENTAJAS

Arma única (-3 puntos)

El personaje se ha acostumbrado a pelear con un tipo de arma en concreto, hasta tal punto de sufrir un -3 cuando ha de usar cualquier otro tipo de arma. En términos de juego: el PJ elegirá una habilidad de armas y tendrá una penalización de -3 a todas las demás. Es una desventaja interesante y realista para los personajes que sean mujeres, todo hay que decirlo, limitado como tienen el acceso al mundo de la esgrima...

Jean-Luc, un espadachín francés que no se sabe muy bien qué hace en la Villa y Corte, tiene esta desventaja. Su habilidad de Esgrima es de 17, con lo que maneja sin problemas todo tipo de espada que le pongan en las manos, desde roperas hasta espadines, pero en todas las demás armas que dependan de otra habilidad (por ejemplo, una pistola o un garrote) tiene un -3.

Aversión por las armas de fuego (-2 puntos)

Sea porque siente un miedo irracional a los estampidos de la pólvora, o bien porque considera que no son armas propias de un gentilhombre que se precie, el PJ siente un aborrecimiento total a las armas de fuego, no pudiendo gastar PX en dicha habilidad ni, por supuesto, adquirirla de entrada. Esta desventaja puede superarse mediante puntos de experiencia.

No quiero tiros. Dejaremos las pistolas aquí.

(Arturo Pérez-Reverte: El oro del Rey) 

Coleccionista de armas (-1 punto)

El personaje siente una auténtica pasión por las armas blancas en general y las espadas en particular, y no perderá ocasión de adquirir un arma nueva, rara y(o) de un espadero afamado si el bolsillo y las circunstancias se lo permiten. El jugador puede lograr que el personaje venza la tentación del momento mediante la consabida tirada de Voluntad. Esta desventaja puede superarse mediante puntos de experiencia.

EL COMBATE

NUEVAS ARMAS

Las armas que se explican a continuación se han de entender incorporadas a su categoría respectiva de habilidades de armas del manual básico si el Narrador y los jugadores tienen a bien aplicar este suplemento.

ARMAS DE ESGRIMA

Colichemarde

Espadín italiano, específico para los que practican las *bottas* de la escuela italiana. Es más pesado que el espadín normal, por lo que se pierde el +1 a Velocidad, pero está especialmente diseñado para la defensa, lo que da un +1 a la parada, a cambio.

Ropera de pitones

También llamada «ropera temprana», por ser la primera de esta familia de armas. Es más pesada que las roperas de la época y causa cierto regocijo entre quienes la ven, por ser arma antigua (y decimos antigua por no decir antigualla). Por ello, llevarla da un -1 a la Apariencia. Pero que no se rían tanto los graciosos, que a la hora de la verdad puede ser tan letal como el último acero salido de las fraguas de Toledo. A nivel de juego, es ropera pesada, desequilibrada y -por lo tanto- lenta, que da un -1 a la Velocidad de quien la esgrime. A cambio, es arma barata, que no es poco. No se fabrican ya armas de éstas, por lo que el personaje no podrá tenerla como *arma personal* (véase la p. 72 del manual) a no ser que tenga la desventaja de Vejez. Por lo demás, se pueden encontrar armas de éstas elaboradas tiempo ha por maestros espaderos. Sobre estos artesanos de la espada ya se hablará más adelante.

ARMAS PESADAS

Backsword

Esta espada fue el arma más utilizada en Inglaterra durante el reinado de Isabel I. Se trata de una variante de la *broadsword* (espada pesada de hoja ancha) inglesa, con un solo filo y una empuñadura muy adornada que cubre toda la mano (y que le proporciona un +1 en parada). Más adelante, las tropas montadas de Cromwell la harían popular, por ser ideal para dar tajos desde el caballo, convirtiéndola en el antecesor del sable de caballería.

Por el camino, del primer muerto enemigo que vi a mano hicime con un muy bizarro estoque corto de Solinguen, y [...] anduve dando mojadas de buena hojarasca alemana en cuanto vivo o muerto hube delante...

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda)

Pappenheimer

Espada pesada, muy utilizada por las tropas de origen alemán durante la guerra de los Treinta Años (1618-1648). Su nombre procede de quien la diseñó, Gottfried Heinrich, conde de Pappenheim. Se trata de una espada de guerra, de las de andar sin sutilezas, con una guarnición caracterizada por dos placas o *conchas* muy desarrolladas (véase *Glosario de esgrima*, al final de este suplemento). No es tan tosca y pesada como otras y está muy bien equilibrada, por ello quienes la manejan no sufren la penalización de -1 a la Velocidad que tienen las demás espadas pesadas.

Tabla de nuevas armas de combate cuerpo a cuerpo

Arma	Habilidad	Daño	Peso	Modificador
<i>Backsword</i> ¹	A. pesadas	+2	2,5 k	F
<i>Pappenheimer</i> ²	A. pesadas	+3	2 k	F
<i>Colichemarde</i> ¹	Esgrima	+0	0,75 k	D
<i>Ropera de pitones</i> ³	Esgrima	+2	2 k	D

¹ +1 a la parada.

² +0 a la Velocidad, a diferencia de otras armas pesadas.

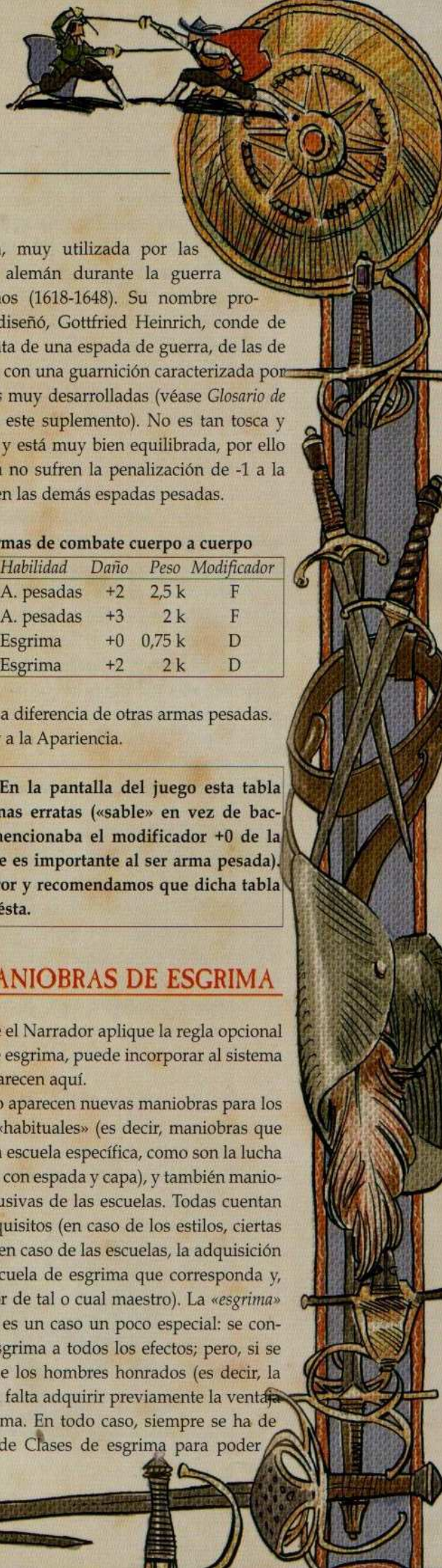
³ -1 a la Velocidad y a la Apariencia.

Fe de erratas: En la pantalla del juego esta tabla aparecía con algunas erratas («sable» en vez de *backsword* y no se mencionaba el modificador +0 de la *pappenheimer*, que es importante al ser arma pesada). Lamentamos el error y recomendamos que dicha tabla sea sustituida por ésta.

NUEVAS MANIOBRAS DE ESGRIMA

Suponiendo que el Narrador aplique la regla opcional de las maniobras de esgrima, puede incorporar al sistema de juego las que aparecen aquí.

En este apartado aparecen nuevas maniobras para los estilos de esgrima «habituales» (es decir, maniobras que no pertenecen a una escuela específica, como son la lucha con espada y daga o con espada y capa), y también maniobras propias y exclusivas de las escuelas. Todas cuentan con algunos prerequisites (en caso de los estilos, ciertas maniobras previas; en caso de las escuelas, la adquisición de la ventaja de Escuela de esgrima que corresponda y, a veces, ser seguidor de tal o cual maestro). La «esgrima con espada y broquel» es un caso un poco especial: se considera escuela de esgrima a todos los efectos; pero, si se tiene la profesión de los hombres honrados (es decir, la de soldado) no hará falta adquirir previamente la ventaja de Escuela de esgrima. En todo caso, siempre se ha de obtener la ventaja de Clases de esgrima para poder





tener acceso a las maniobras, tretas, bottas o golpes. Igualmente, no hemos de olvidar que, si la adquisición de la maniobra de esgrima no forma parte de la generación de un personaje (sino de su evolución), la ventaja de Espadachín no será un prerrequisito para tomar Clases de esgrima (véanse las pp. 83 y ss. del manual). Pero, tranquilos, que ya lo repetiremos todo luego, donde corresponda.

MANIOBRAS DE ESGRIMA CON ESPADA Y DAGA

Estimados discípulos que domináis la espada como si fuera parte de vuestro brazo, cuidaos de andar muy ufanos por los barrios de mala muerte; donde, por mucha Destreza de la que hagáis gala, encontrareis rufianes en un número superior que os sacarán los higadillos. Para lidiar con ellos deberéis contar con vuestra mano izquierda o bien optar por utilizar la novena parada: ¡huir como alma que lleva el diablo!

Para aprender y usar correctamente las maniobras siguientes, el esgrimista tiene que poseer al menos 1 nivel en la de entrenamiento de Esgrima con espada y daga (véase la p. 82 del manual).

Maniobras de esgrima con espada y daga

Ataque completo

Doble ataque (3 puntos)

Ataque normal

Cuchillada (1 punto)

Defensa completa

La cruz (2 puntos, parada)

Defensa normal

Defensa del revés (2 puntos, parada)

MANIOBRA DE ATAQUE COMPLETO

Doble ataque (3 puntos)

Consiste en sincronizar ropera y daga, en una estocada simultánea. El atacante tira una sola vez por el valor del arma que tenga más bajo; pero en caso de pasarla, el atacado solamente puede defenderse de uno de los ataques, el de la espada o el de la daga, sufriendo el otro sin poder evitarlo de modo alguno, a no ser que use también la daga para parar o sepa la maniobra de Parada instintiva.

[...] Dio un rápido toque de su acero contra el enemigo, y apenas apartó aquel la espada, Alatríste lanzó un golpe lateral con la vizcaína para desviar y confundir el arma del contrario.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatríste)



MANIOBRA DE ATAQUE NORMAL

Cuchillada (1 punto)

Las reglas de esgrima con espada y daga indican que el esgrimista decide si dedicará la acción adicional que tiene con la daga a la defensa o al ataque después de resolverse los ataques y(o) las defensas con la ropera (véase el manual, p. 82). Si el esgrimista quiere dar una cuchillada con la daga deberá, en cambio, anunciarlo antes de resolver dichas acciones. Esta maniobra da un +1 extra al ataque con la daga. Si, por necesidad o porque la necesidad le obligue a cambiar sus planes, el esgrimista decide finalmente hacer una parada con la daga, sufrirá una penalización de -1 al valor de la misma.



En la Babilonia sevillana, en un callejón contiguo a la calle de las Sierpes, dos valentones a cual más bravío discuten, vaya uced a saber por qué, sobre las excelencias de Quevedo frente a Góngora. Uno de ellos, cordobés, al que llaman «el jaquetón del Potro» defiende al segundo, mientras que otro, que no queremos decir su nombre y que viste siempre de negro, prefiere mil veces las rimas de Quevedo. Las cosas se calientan, sube el tono, se envainan las lenguas y se desnudan los aceros.

Ambos demuestran ser hombres de cuajo a los que no les falta hierro en los cintos, que se desenvainan cuatro fierros. Gana la iniciativa el hombre de negro, que -pretendiendo acabar cuando antes con el negocio- se dispone a hacer un ataque completo con la ropera más una maniobra de cuchillada con la daga. Sin embargo, las cosas le vienen mal dadas, pues falla el ataque completo, con lo que se queda sin defensa frente al inminente contraataque de su enemigo. Desesperado, ha de anunciar que cambia el ataque con la daga por una parada, con lo que el +1 en ataque de la maniobra se convierte en un -1 a la defensa...

MANIOBRA DE DEFENSA COMPLETA

La cruz (2 puntos, parada)

Es una parada con las hojas de daga y ropera cruzadas. Da una bonificación de +5 a la tirada de parar. No se pueden hacer paradas extra, aunque se tenga dicho entrenamiento, ya que en esta maniobra quedan trabadas, durante un momento, las hojas de las tres armas.



Al pelear, usen la cabeza además de las manos, y nunca, bajo circunstancia alguna, usen esta maniobra cuando el oponente utilice también una daga, ya que la cuchillada será segura. Evidentemente, tampoco se entretengan en esta floritura cuando estén en lance con más de un enemigo...

MANIOBRA DE DEFENSA NORMAL

Defensa del revés (2 puntos, parada)



El espadachín empuña la daga con la punta hacia abajo, hacia al suelo en lugar de hacia arriba. De este modo obtiene un +1 extra a la parada con la daga; pero, si desea usarla para atacar, lo hace con una penalización de -2. Esta maniobra puede usarse tanto con la Esgrima de espada y daga (si se está entrenado en ella) como con la daga sola, si no se tiene acero de mayor largura a mano.

Cambiar la daga de posición requiere de una acción de preparación (véase el manual, p. 67) aunque, si uno se siente hábil (o anda escaso de tiempo), podrá intentar lanzarla al aire y agarrarla por el lado correcto. Esta acción es gratuita, pero el que la intente deberá tirar por la habilidad de Lanzar cuchillos. Si falla, el arma caerá al suelo; si es una pifia, además, se cortará los dedos (es decir, sufrirá 2 puntos de daño en la mano). Recordemos que querer usar una habilidad sin tenerla se resuelve tirando por la mitad de la característica de la que ésta depende y redondeando hacia abajo.

MANIOBRAS DE ESGRIMA CON CAPA Y ESPADA

Al igual que la maniobra de Trabar con capa, que aparece en la p. 81 del manual, el uso de estas maniobras requiere del aprendizaje previo de la habilidad de Capa (véase la descripción en la p. 61 del manual).

Se puso la capa que aquella misma tarde le había prestado don Francisco. [...] en aquel Madrid peligroso, de calles mal iluminadas y estrechas, esa prenda era muy práctica a la hora de reñir al arma blanca.

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatriste)

Maniobras de esgrima con capa y espada

Ataque completo

Fintar con capa (2 puntos)

Ataque normal

Cegar con capa (3 puntos)

MANIOBRA DE ATAQUE COMPLETO

Fintar con capa (2 puntos)

Esta maniobra consiste en girar y revolver la capa, dando pequeños golpes con ella en la hoja de la espada del oponente, a fin y efecto de confundirlo. Para ello, se hace una tirada enfrentada de la habilidad de Capa del esgrimista contra la habilidad del arma del oponente (véanse las reglas en la p. 50 del manual). Si el atacante la pasa, podrá realizar a continuación un ataque normal (con el acero, por supuesto) dando una penalización de -2 a la defensa del enemigo, pues éste se ha distraído ante la maniobra al temerse que le quisieran trabar el acero con la tela.

Evidentemente, este ataque podrá realizarse aunque se falle la tirada enfrentada; pero, en este caso no se contará con la penalización a la defensa del enemigo. Se puede optar por no realizar el segundo ataque, si no se quiere, pero éste no puede cambiarse por una acción defensiva.



MANIOBRA DE ATAQUE NORMAL

Cegar con capa (3 puntos)

Al igual que en la maniobra de Trabar con capa, se tira por la mitad de la habilidad de Capa, redondeando por defecto, pero no para enredar el arma en el acero enemigo... sino para tirársela a la cabeza y cegarlos así. Hasta que no consiga quitarse la capa de la cabeza (mediante una tirada de Destreza), el oponente será incapaz de atacar o defenderse.



LAS TRETAS DE LA ESCUELA ESPAÑOLA

Es ahora de la Destreza de la que hablaremos, tal como me la enseñó mi maestro, el noble Jerónimo de Carranza, «Inventor de la Noble Ciencia de las Armas». Así que, empecemos... ¡Caballeros, en guardia! ¡Que del uso nace el conocimiento!

Se llaman «tretas» a las maniobras específicas de la escuela española (o «Destreza»). Para más detalles sobre esta escuela de esgrima, véase el apartado *La escuela española*, en la p. 33.

La Destreza se basa en el movimiento. Los esgrimistas que usan este estilo de lucha nunca se están quietos, sino que parecen «bailar» entorno al adversario; por lo cual, usar una treta da siempre un +1 a la Velocidad... a cambio de un -1 al ataque. Evidentemente, por muy entrenado que se esté en la Destreza, si se usa cualquier otro tipo de maniobra de esgrima, estas modificaciones no se aplican.

Estas tretas solamente se pueden aprender con clases particulares de maestros de esgrima, o en determinadas salas de armas, véase *Las salas de armas*, en la p. 35. Conviene recordar que, actualmente, hay una escisión entre los seguidores de Carranza y de Narváez. Por ello, algunas tretas son específicas de uno de los dos maestros y no las podrán aprender los seguidores del otro, so pena de expulsión de la sala de armas (sobre esta rivalidad, véase *Seguidores de Pacheco versus carrancistas*, en la p. 37).

Tretas de la escuela española

Ataque completo

A fondo de retirada (2 puntos)

Atajo (3 puntos)

Ataque normal

Arrebato (1 punto)

Mandoble (3 puntos)

Medio tajo (1 punto)

Defensa normal

Batimiento (1 punto, parada)

Media vuelta (1 punto, esquivar)

Tiento (1 punto, parada)

Vuelta (3 puntos, esquivar)

TRETAS DE ATAQUE COMPLETO

A fondo de retirada (2 puntos, sólo seguidores de Carranza)

Esta treta consiste en dar un salto atrás en el momento en que el adversario vaya a ejecutar un ataque para que, una vez realizado ese salto atrás –de manera inmediata, como si fuera un resorte–, realizar un a fondo flexionando las rodillas y con la punta de la ropera hacia el abdomen del oponente. Esta treta juega con el hecho de que el oponente crea que nos retiramos, para a continuación encontrarse de manera inesperada con un a fondo y la hoja de la ropera en las vísceras. En términos de juego, da un -1 al daño que podamos recibir (por el paso atrás) y un +1 al daño que sufra el enemigo... si se acierta la estocada, por supuesto. Para hacer esta treta a la perfección, el espadachín ha de ganarle la iniciativa al oponente, retrasando luego su ataque hasta que éste realice el suyo. En tal caso, el -1 al daño es automático. Si –por el contrario– es el oponente quien gana la iniciativa, el esgrimista aún podrá hacer esta maniobra siempre que lo anuncie antes de que el oponente ataque. En este segundo caso, el -1 al daño del oponente solamente se contará si la treta del esgrimista tiene éxito.



El marino catalán Jaume Pons tiene un altercado con una pieza del rey llamado Bertoko. Juzgando mal al oponente, ya que nunca se ha dicho que la enanería destaque por su habilidad con el acero, el catalán larga

una estocada sin demasiadas contemplaciones... para encontrarse con que la pieza es alumno de Carranza y sus cortas piernas se mueven con rapidez, mientras danza en torno a él. Ganando la iniciativa por tener mayor velocidad, Bertoko anuncia la treta de A fondo de retirada. El catalán le da en el pecho a su rival y le causa 4 puntos de daño, pero el colete (2 de protección) más la maniobra (-1 punto) le hacen a Bertoko un rasguño de apenas 1 punto de daño. Es el turno del enano, que -de conseguir la tirada por la treta- le causará a Pons un +1 adicional al daño...

Atajo (3 puntos)

Consiste en mantener el control de la hoja del oponente mediante el contacto con la propia, de tal manera que, si el oponente para el ataque, éste continúa con un simple giro de muñeca. En términos de juego, esta treta consiste en realizar un ataque con una penalización de -2 (a añadir al -1 por usar esgrima española), sufrir una parada y -tras pasar un enfrentamiento del valor del ataque contra la habilidad de armas del oponente, al igual que sucede en las maniobras de Deslizamiento y Respuesta (véase la p. 80 del manual)- evitar la parada continuando el ataque. Este segundo ataque (más bien continuación del primero) solamente puede evitarse con una Parada instintiva o con la segunda parada de la esgrima de espada y daga. En caso de que se desconozcan estas maniobras, o se falle la tirada, el daño es automático, sin necesidad de repetir tirada por impactar, pues ya se realizó. Otra cosa buena tiene esta Treta y es que, aún cuando el oponente gane la tirada de enfrentamiento, el rival no puede usar como parada ni la Respuesta ni el Deslizamiento.



Un alumno de Pacheco, llamado Diego, tiene un encuentro con un viejo conocido, el jaquetón del Potro de Córdoba. Quiere Diego lidiar el asunto con rapidez -antes de que al rufo le vengan a ayudar sus compinches- y, tras ganar la iniciativa, anuncia un Atajo. Su habilidad en Esgrima es de 17 y, al restarle 3 (-1 por usar la escuela española y -2 por esta treta en concreto), tiene un 14 para hacer su ataque. Tiene éxito, y el jaquetón se apresura a interponer la hoja, parando el golpe. Ya se las ve el rufo muy feliz y contento, cuando ve que la treta continúa: ambos contendientes han de pasar ahora

un enfrentamiento, pues con un giro de muñeca intenta el diestro burlar la parada, esquivar el acero y pegarle un hurgón en el costado...

TRETAS DE ATAQUE NORMAL

Arrebato (1 punto)

Consiste en un corte realizado desde el hombro, que da más fuerza al impacto pero mucha menos precisión. En términos de juego, da una penalización de -1 al ataque a cambio de un +1 al daño.



Medio tajo (1 punto)

Consiste en un ataque realizado desde el antebrazo. Es el equivalente, en la escuela española, a la acción de ataque normal, pero cuenta con la bonificación y penalización de dicha escuela (+1 a la Velocidad, -1 al ataque)



Mandoble (3 puntos)

Consiste en un corte realizado con un giro de la muñeca. La fuerza del impacto es menor, pero su precisión muy elevada. Estos cortes suelen darse en la muñeca o antebrazo del contrario, si el espadachín está jugando con éste, o bien el cuello si lo que quiere es terminar rápido. El efecto de esta treta es que el dado de daño se divide entre dos (redondeado por exceso); pero, a cambio, el espadachín elige a su capricho la localización del impacto.



TRETAS DE DEFENSA NORMAL

Batimiento (1 punto, parada)

Consiste en golpear la hoja enemiga cuando ésta va a realizar un ataque cualquiera.

Es una acción defensiva que, sin embargo, se realiza antes de que el adversario desarrolle por completo su estocada, por lo que éste recibe un -1 al ataque. Para llevar a cabo esta treta, el esgrimista debe superar en Velocidad a su oponente y retener la acción hasta que éste haga su ataque.



Media vuelta (1 punto, esquiva)

Es un paso lateral que se da hacia la derecha con el pie izquierdo, con el fin de sacar el cuerpo de la línea de ataque. Anula los beneficios que el atacante tenga si realiza una maniobra de A fondo, Entrada, o cualquier acción que implique entrar en combate cerrado (como es el caso, por ejemplo, de la treta de Tiento o el golpe de *Trust*). El esgrimista cuenta, además, con una bonificación de +1 a la esquiva cuando realiza esta maniobra.



Tiento (2 puntos, parada)

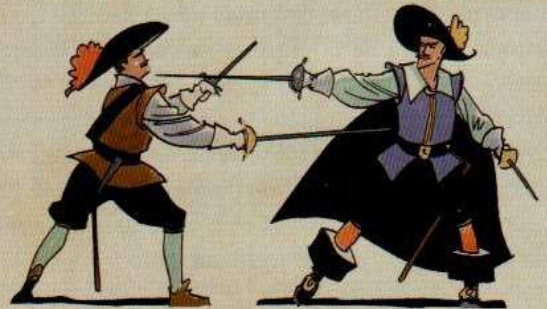
Esta treta se basa, al igual que la de Batimiento, en tomar contacto con la hoja del oponente antes de que éste realice su acción, para presionar sobre dicha hoja y desviarla del blanco en el momento del ataque. Se trata, por tanto, de una parada que se declara antes de que el oponente anuncie su intención de atacar. Aunque el ataque del oponente no se lleve a cabo, esta maniobra también permite entrar en combate cerrado como si se tratara de una Entrada (véase dicha maniobra en la p.



79 del manual), aunque el oponente pase la tirada de defensa.

Vuelta (3 puntos, esquiva, sólo seguidores de Pacheco)

Consiste en un paso lateral en oblicuo girando el pie izquierdo hacia adelante en el momento de ataque del oponente, volviendo así el cuerpo hacia un lado mientras se mantiene el arma en el mismo ángulo inicial. Esta treta da una bonificación de +3 a la esquiva y de +1 al ataque, ya que, de hacerse bien, se sorprende por completo al enemigo. Dicho ataque ha de hacerse en el mismo turno que la Vuelta. Es esta treta más arriesgada de lo que parece, pues siempre se tiene mayor nivel en la parada que en Esquivar...



El tempo y la medida van a depender ciertamente de la elección de vuestas mercedes cuando estén en brega, ya que serán ustedes quienes elijan el momento y la medida de su golpe, no como hacen esos italianos, ¡que el Diablo los confunda! , pero guárdense de hacerlo de manera que descuiden por completo la defensa.

LAS BOTTAS DE LA ESCUELA ITALIANA

Se llaman «bottas» a las maniobras específicas de la escuela italiana. Para más detalles sobre este estilo de esgrima, véase en la p. 35 el apartado *La escuela italiana*.

Mientras que los esgrimistas que practican la Destreza nunca se están quietos, los que desarrollan el estilo italiano hacen todo lo contrario. Adoptan una posición de guardia, dándole el perfil al enemigo con la espada adelantada, y esperan siempre el ataque del

rival, para pararlo y contraatacar. En términos de juego, aquel espadachín que quiera realizar una botta tendrá una bonificación de +1 a la parada que utilice... siempre que actúe después que el oponente y su primera acción sea, evidentemente, parar dicho ataque (parar, no esquivar ni desviar). En caso de tener más iniciativa que el contrario, deberá retener la acción hasta que éste actúe.

Casi está de más decirlo, pero no se puede combinar una treta y una botta en un mismo turno de combate, ya que las filosofías de lucha son completamente diferentes. Tampoco se puede realizar una botta defensiva después de una maniobra de ataque normal.

Como bien dice el maestro italiano Rodolfo di Capo Ferro en su libro *Gran Simulacro dell'Arte e dell'Uso della Scherma*: «E troppo facile atacar al instante, ma, e piu difficile de prever cual será el ataque de tu oponente y preparar una respuesta adecuada que pare su ataque pero al stesso tempo té de la posibilidad de que tu rival no haga otro ataque. ¡La riposte ha de ser letale!».

Bottas de la escuela italiana

Defensa completa

Guardia di Otto (3 puntos, especial)

Defensa normal

Guardia di Becca (2 puntos, parada)

Guardia di Coda Longa (1 punto, parada)

Guardia di Porta di Ferro (3 puntos, parada)

Guardia di Testa (1 punto, parada)

Ataque completo

Contracavatione (3 puntos)

Ataque normal

Di Gamba (2 puntos)

Imbrocatta (2 puntos)

Molinello (3 puntos)

Riverso (1 punto)

Stocatta (1 punto)

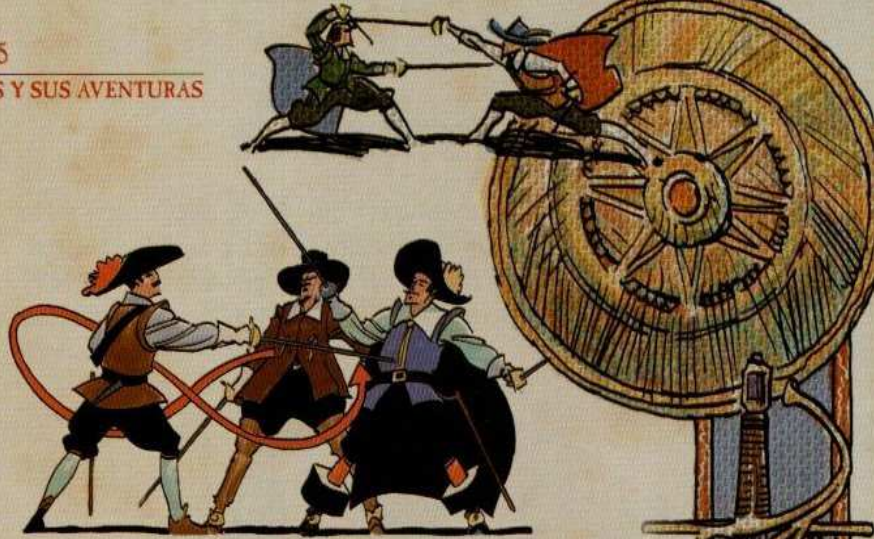
Entrenamiento

Defensa florentina (1 punto por nivel, máx. 3 niveles)

BOTTA DE DEFENSA COMPLETA

Botta di Otto (3 puntos, especial)

Una maniobra muy similar al Tajo de barrido (véase el manual, p. 79), que consiste en mantener a raya uno o varios atacantes, como en éste, pero realizando con la espada la figura del ocho. Si se hace correctamente, mantendrá a los oponentes a raya de la misma forma que dicho tajo, pero el movimiento circular hará que,



de parar el ataque uno de los contendientes, no se vea trabada la hoja y uno quede a merced del resto de los oponentes.

BOTTAS DE DEFENSA NORMAL

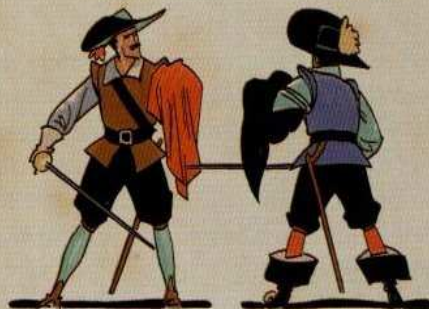
Guardia di Becca (2 puntos, parada)

Consiste en una guardia con el brazo armado en perpendicular a la línea del suelo y la hoja apuntada a la cabeza del oponente. Si la parada tiene éxito, podrá realizarse un ataque de *Imbrocatta*.



Guardia di Coda Longa (1 punto, parada)

Se basa en una guardia abierta, que permite realizar luego un *Riverso* o una *botta di Gamba*. Es el equivalente, en la escuela italiana, a la acción normal de parada.



Guardia di Porta di Ferro (3 puntos, parada)

Radica en ofrecer el menor perfil al oponente, con la punta de la hoja dirigida hacia el pecho de éste. Esta posición de guardia debe anunciarse *antes* de que el enemigo ataque, ya que el simple hecho de adoptar esta postura da un -1 automático al ataque enemigo. Lamentablemente, dicho -1 se pierde si se está peleando contra más de un



enemigo ya que, en ese caso, es imposible mantener una guardia cerrada de perfil contra dos o más oponentes. Si esta *botta* tiene éxito, podrá realizarse a continuación una *Stocatta* (véase las *bottas* de ataque, más adelante).



Como ya habrán supuesto, esta guardia fue invención de Rodolfo Capo di Ferro, por lo cual lleva su nombre.

Guardia di Testa (1 punto, parada)

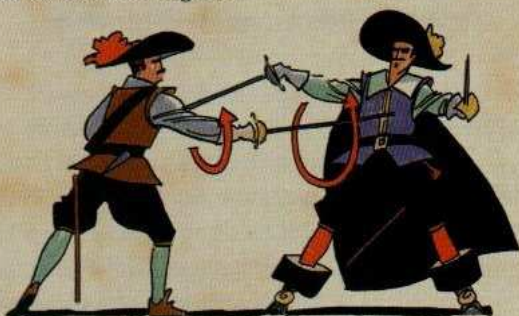
Es una guardia con el brazo armado, perpendicular a la línea del suelo, y la hoja en oblicuo por encima de la cabeza. Si se para con éxito, el ataque del oponente permitirá hacer a continuación un *Molinello* (véase las *bottas* de ataque, a continuación).



BOTTA DE ATAQUE COMPLETO

Contracavatione (3 puntos)

Consiste en una doble finta circular, muy difícil de ejecutar, pero también más efectiva que la Finta habitual (véase la p. 79 del manual). En términos de juego, se trata de una finta con una penalización de -3 a la tirada de Esgrima propia. A cambio, a diferencia de la Finta habitual, en caso de que uno falle esta *botta*, el contrincante no tendrá bonificador alguno.



BOTTAS DE ATAQUE NORMAL

Como ya se ha dicho, la escuela italiana se basa en el contraataque. Salvo en el caso de la *Contracavatione*, explicada en el epígrafe anterior, los ataques dependen directamente de las paradas que se hayan realizado previamente.

Di Gamba (2 puntos)

Tras parar el ataque enemigo con una *Guardia di Coda Longa*, se puede llevar a cabo una *Di Gamba*. De tener éxito, se empuja la hoja hacia abajo mientras que -al igual que en la maniobra de Deslizamiento (véase el manual, p. 80)- la hoja propia se desliza por el filo del enemigo, hiriéndolo en la pierna sin que pueda evitarlo, ya que la espada se le queda por un momento atascada entre la contraria y el suelo. En términos de juego, es un ataque que no puede pararse, solamente esquivarse, pero de localización fija en las piernas, independientemente del valor que salga en el dado de daño.



Ludovico, un espadachín pamesano, anda a la brega con un cuevachuelista llamado Guillermo de Echagüe, al que se le ha ido la mano con las copas tras una dura jornada corrigiendo escritos insufribles. Quiere el italiano acabar pronto y, tras una *Coda Longa*, hace un ataque *Di Gamba* con éxito. Aunque el resultado en el dado es un 4 (localización: pecho), los cuatro puntos (más los del arma) van a parar a las desprotegidas piernas del de Echagüe, al que se le esfuman los vapores del alcohol cuando ve que el acero le atraviesa el muslo y le hace sangrar como un becerro.

Imbroccata (2 puntos)

Es un ataque de corte, descendente, por encima de la hoja del rival. La preparación para una *Imbroccata* exige



que el brazo se mantenga vertical –con la palma hacia la derecha y la hoja en ángulo con la cara del oponente– es decir, en posición de Guardia di Becca. Si la parada tiene éxito, la Imbrocatta podrá efectuarse sin problemas. La característica de esta botta es que es una estocada dirigida al pecho, por lo que se ignorarán las localizaciones en piernas o brazos. En términos de juego, un resultado de 1 ó 2 con el dado se considerará un 3.

Molinello (3 puntos)

Consiste en un corte circular que se da con un movimiento de la muñeca o del antebrazo, a efectuar cuando una Guardia di Testa haya tenido éxito y cuyo objetivo es el cuello del oponente. Es un golpe difícil, por lo que el atacante resta un -5 a su tirada de ataque, pero a cambio suma un +3 al dado, considerando 6 como el daño máximo. En otras palabras, de tener éxito, esta botta impacta en el cuello o cabeza con un resultado de 3, 4, 5 ó 6.



Riverso (1 punto)

Es un tajo de izquierda a derecha, suponiendo que uno sea diestro, en el que se corta con la punta de la hoja. Los puristas llaman a esta botta «Mandritta» cuando se realiza de derecha a izquierda. Es el equivalente, en la escuela italiana, a la acción de ataque normal, con la diferencia que se beneficia del +1 en defensa propio de toda botta. Puede realizarse tras efectuar cualquier tipo de guardia (es decir, cualquier botta de defensa normal).



Stoccata (1 punto)

Es un ataque de corte que emerge desde debajo del arma del oponente y hace un +1 al daño que se le cause con el arma. Solamente puede realizarse cuando se ha tenido éxito con una Guardia di Porta di Ferro parando el ataque enemigo.



BOTTA DE ENTRENAMIENTO

Defensa florentina (1 punto por nivel, máx. 3 niveles)

Esta defensa se basa en ayudar a la espada de la mano derecha con un bastón en la mano izquierda, con el fin de parar los ataques que vengan de uno o varios enemigos. Es el equivalente de la escuela italiana a la esgrima con espada y daga aunque, claro está, con los bastones no se puede atacar, sólo parar. Las reglas y limitaciones son las mismas que en la maniobra de Esgrima con espada y daga que aparece en la p. 82 del manual. Sobre la habilidad del espadachín con el bastón, el entrenamiento de este modo tiene la misma en parada que la que tiene con la espada.

Desconfíen pues de los italianos aparentemente desarmados, que más de uno desenvaina un estoque oculto del bastón y usa la funda de hierro, forrada en madera, como bastón de parada.

LOS GOLPES DE LA ESCUELA DE LA ESPADA DE FILO

Ingleses, alemanes, holandeses y demás herejes convecinos utilizan con sus horrendas espadas algo que ellos llaman «esgrima». No entraremos en más detalles; pero, por si a alguno le interesa, aquí están.

Estas maniobras han de hacerse con una espada pesada y su empleo no da más bonificaciones ni penalizaciones que los que cada uno de estos... «golpes» tenga.



Para los interesados, recordemos que las espadas, como armas poco ligeras que son, paran solamente con la mitad del nivel que se tenga en el arma. A cambio, tal y como se dice en la p. 69 del manual (Parar armas pesadas) no es tan fácil detener sus golpes con armas más ligeras.

Una espada de filo no es un arma de Esgrima, recordémoslo, por lo que los que deseen aprender estos golpes no necesitarán la ventaja previa de Espadachín, sino simplemente adquirir tantos puntos como deseen gastarse en Clases de esgrima (véase Ventajas en las pp. 36 y ss. del manual) y adquirir la nueva ventaja de Escuela de esgrima, que no es cosa que aprenda cualquiera. Los esgrimistas avezados se reirán de sus torpes modos a la hora de combatir... y mal harán, porque estos modos pueden ser letales.

Golpes de la escuela de la espada de filo

Ataque completo

Angriff Pappenheim (2 puntos)

Steel Cross (3 puntos)

Ataque normal

Cut (1 punto)

Thrust (1 punto)

Defensa completa

Parry (2 puntos, parada)

Defensa normal

Blitz Meyer (2 puntos, especial)

Entrenamiento

Esgrima alemana con tizona y daga (1 punto por nivel, máx. niveles)

GOLPES DE ATAQUE COMPLETO

Una espada enemiga relució ante mí. Alcé el alfanje para desviar el golpe, y aún no había acabado el movimiento cuando, con súbita sensación de pánico, comprendí el error. 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)

Angriff Pappenheim (2 puntos)

Golpe, según se dice, desarrollado por el mismísimo conde de Pappenheim. Consiste en voltear la espada por encima de la cabeza antes de dejarla caer con fuerza sobre el enemigo, realizando, en la práctica, un ataque

normal con un +1 al daño. Los alemanes suelen usar este traicionero ataque frente a enemigos ya heridos, lentos o distraídos con otro contrincante... o bien si se han entrenado, además, en la Esgrima alemana con tizona y daga (véase más adelante).



Steel Cross (3 puntos)

Literalmente, «cruz de acero», se trata de una especie de finta muy común entre los herejes anglicanos, que la llaman también «the blessing» («la bendición»). Consiste en simular un ataque desde arriba (Cut) para que el oponente cruce su arma y entonces, girando el arma, convertir el golpe en un ataque lateral. En términos de juego, equivale en todo a la Finta, de las maniobras de esgrima habituales (véase la p. 79 del manual).



GOLPES DE ATAQUE NORMAL

Cut (1 punto)

Ataque que se basa en alzar el arma y dejarla caer sobre el enemigo. Se considera un ataque normal, pero se ignora la localización de las piernas. En caso de que salga un 1 en el dado, se asumirá que el impacto ha sido en el pecho.



Thrust (1 punto)

El equivalente a la Entrada en las maniobras de esgrima: cargar hacia delante con un ataque impetuoso. Por lo demás, aunque poco sutil, sus consecuencias son las mismas que las de la Entrada: -1 al ataque propio a cambio de un -1 a la defensa enemiga y entrar en combate cerrado (véase la maniobra de Entrada en la p. 79 del manual).



GOLPE DE DEFENSA TOTAL

Parry (2 puntos).

Consiste en esperar el ataque enemigo con el arma en vertical. Permite parar el ataque de un rival con un +4 o dos ataques (del mismo enemigo o no) con un +2 en cada parada.



GOLPE DE DEFENSA NORMAL

Blitz Meyer (2 puntos, especial)

Golpe de espada ideado por el maestro Meyer a finales del siglo XVI. Similar a la treta de Batimiento, consiste en golpear el arma enemiga antes de que llegue a dar la estocada, desviándola del cuerpo propio. Pese a ser una defensa, se trata en realidad de un ataque contra el arma enemiga y, por lo tanto, se realiza antes que el oponente actúe (en otras palabras, teniendo más Velocidad que él). La otra ventaja de este golpe es que, en lugar del valor de parada, se usa el valor de ataque que el «esgrimista» posea y con un -2 de penalización, (que no es lo mismo atacar a una hoja centelleante que a un cuerpo humano). Si le sale bien, el contrincante no podrá atacar este turno ni realizar defensa de parada con la espada. Pero

este golpe tiene un peligro: si se falla, el oponente tendrá un +4 de bonificación en su ataque, por la mala posición en la que habrá quedado el contrincante.



GOLPE DE ENTRENAMIENTO

Esgrima alemana con tizona y daga (1 punto por nivel, máx. niveles)

El equivalente alemán de luchar con espada y daga, pero cambiando la ropera por una espada pesada. Por lo demás, véase el apartado correspondiente en la p. 82 del manual.

LA ESGRIMA CON ESPADA Y BROQUEL

— ¡Ahí están!... — voceó el capitán Bragado—. ¡Tened duro! ¡Tened duro!

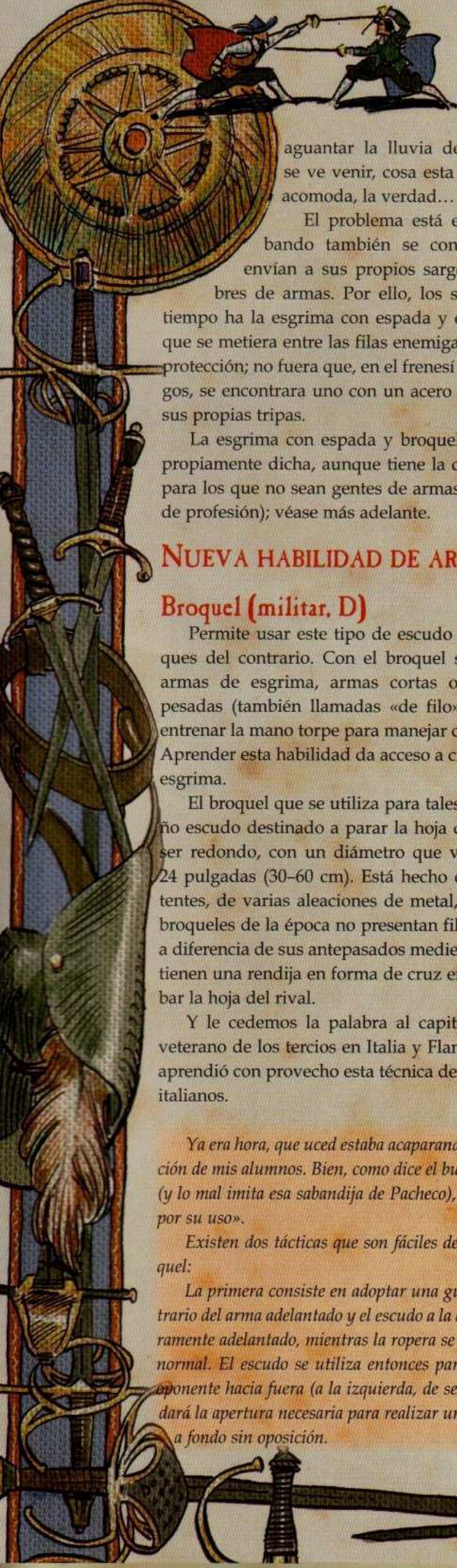
Para eso, para tener duro, le habían dado Dios y el rey a Bragado dos manos, una espada y un centenar de españoles. Y era tiempo de emplearlos a fondo, porque las picas holandesas se nos venían con mucha decisión encima [...] A nuestra diestra el paisaje era un bosque de picas españolas y holandesas trabadas unas con otras; y como una ondulación erizada de acero, aquella línea se disponía también a golpearnos a nosotros con su extremo.

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda)

En la época que nos ocupa (siglo XVII) la pica se ha impuesto como el arma por excelencia de la infantería. Es una lanza larga que permite formaciones cerradas y erizadas de agudo acero, contra las que se estrellan los ataques de la caballería, y que son demasiado densas para ser detenidas por las armas de fuego, que aún no son todo lo rápidas que se desearía de ellas. La solución consiste en enviar contra un bloque de piqueros otro bloque de piqueros, y las puntas de las lanzas se entremezclan...

Entonces aparecen los sargentos, blandiendo medias picas, o espadas cortas, o incluso montantes (espadas a dos manos). Se cuelan entre las filas enemigas y empiezan a sajar y herir como quien corta trigo. Y los enemigos tienen que elegir entre soltar la pica y defenderse o





aguantar la lluvia de estocadas que ya se ve venir, cosa esta última que a nadie acomoda, la verdad...

El problema está en que los del otro bando también se conocen la argucia y envían a sus propios sargentos u otros hombres de armas. Por ello, los suizos desarrollaron tiempo ha la esgrima con espada y escudo, para que el que se metiera entre las filas enemigas contara con cierta protección; no fuera que, en el frenesí de destripar enemigos, se encontrara uno con un acero enemigo metido en sus propias tripas.

La esgrima con espada y broquel no es una escuela propiamente dicha, aunque tiene la consideración de tal para los que no sean gentes de armas (es decir, soldados de profesión); véase más adelante.

NUEVA HABILIDAD DE ARMAS

Broquel (militar. D)

Permite usar este tipo de escudo para evitar los ataques del contrario. Con el broquel se pueden emplear armas de esgrima, armas cortas o, incluso, espadas pesadas (también llamadas «de filo»). No es necesario entrenar la mano torpe para manejar con ella este escudo. Aprender esta habilidad da acceso a ciertas maniobras de esgrima.

El broquel que se utiliza para tales fines es un pequeño escudo destinado a parar la hoja del oponente. Suele ser redondo, con un diámetro que varía entre las 12 y 24 pulgadas (30–60 cm). Está hecho de materiales resistentes, de varias aleaciones de metal, normalmente. Los broqueles de la época no presentan filos en la estructura, a diferencia de sus antepasados medievales, pero algunos tienen una rendija en forma de cruz en la frente para trabar la hoja del rival.

Y le cedemos la palabra al capitán Blas de Rueda, veterano de los tercios en Italia y Flandes, que conoció y aprendió con provecho esta técnica de pelea de los suizos italianos.

Ya era hora, que uced estaba acaparando en demasía la atención de mis alumnos. Bien, como dice el buen maestro Carranza (y lo mal imita esa sabandija de Pacheco), «conozcamos la cosa por su uso».

Existen dos tácticas que son fáciles de utilizar con un broquel:

La primera consiste en adoptar una guardia con el pie contrario del arma adelantado y el escudo a la altura del pecho, ligeramente adelantado, mientras la ropera se mantiene en guardia normal. El escudo se utiliza entonces para desviar la hoja del oponente hacia fuera (a la izquierda, de ser diestro), lo que nos dará la apertura necesaria para realizar un ataque normal o un a fondo sin oposición.

La segunda táctica se basa en adoptar una posición de guardia normal y mantener el escudo con el brazo doblado, muy próximo al cuerpo a la altura del pecho. Con esta posición, los golpes se siguen desviando hacia el exterior y –de nuevo, una vez apartado el golpe del enemigo– podremos responder con un ataque normal o un a fondo con mayor seguridad. El principio de funcionamiento es básicamente geométrico: los ataques se inician desde un solo punto, desde ese punto todas las líneas de ataque potenciales forman un cono; un obstáculo pequeño emplazado lo bastante cerca del origen podrá desviar con facilidad dicho ataque.

Los escudos también pueden utilizarse para golpear al oponente en la cara o el pecho. Otra de las características que un broquel puede tener es la de un pequeño anillo sujeto firmemente en la frente del escudo, prendido en forma horizontal, de tal manera que existe una pequeña rendija por la cual se puede trabar la hoja del oponente para intentar romperla.

Ni que decir tiene que el broquel se considera avío de guerra, como el coselete o la pistola, y la Ronda tendrá mucho que decir a quien vea con uno de ellos como si tal cosa...

MANIOBRAS DE ESGRIMA CON ESPADA Y BROQUEL

Para aprender estas maniobras *no* hace falta tener la ventaja de Escuela de esgrima si el PJ es soldado de profesión, ya que bien puede haberlas aprendido en el campo de batalla. Igualmente, tampoco hace falta tener la habilidad de Esgrima (puesto que, como se ha mencionado antes, estas maniobras pueden utilizarse con armas que no sean de esgrima, como las espadas de filo) ni la ventaja de Espadachín. Eso sí, en todo caso hará falta la habilidad de Broquel y gastarse puntos en las Clases de esgrima correspondientes (para adquirir todas las maniobras) y en la Esgrima de espada y broquel (para adquirir las dos maniobras restantes). Que una cosa es que lo sepa la soldadería, y otra que no tenga su arte...

Maniobras de esgrima con espada y broquel

Entrenamiento

Esgrima con espada y broquel (1 punto)

Ataque normal

Mustachio (2 puntos)

Defensa normal

Trabar con broquel (3 puntos, parada)

MANIOBRA DE ENTRENAMIENTO

Esgrima con espada y broquel (1 punto)



Esta maniobra permite una parada adicional con el broquel, que se decide después de resolver la primera defensa, como en el caso de la daga. Es imprescindible adquirirla si se desea aprender las otras dos maniobras de esgrima relacionadas con el broquel, que no son demasiado limpias... Pero bueno, se trata de arma de guerra, y en la guerra todo vale.

A diferencia de otras maniobras de entrenamiento, ésta no admite niveles: se conoce o no se conoce.

MANIOBRA DE ATAQUE NORMAL



Mustachio (2 puntos)

Esta maniobra, muy usada por los suizos de los cantones italianos, consiste en parar un ataque del oponente con la ropera o espada, en lugar del escudo.

Dicha parada se efectúa con la punta del arma hacia abajo y desviando el arma hacia fuera, al tiempo que se adelanta el pie izquierdo y se sobrepasa al oponente de tal manera que, al pasar por el lado de éste, se le golpea en el cuello con el borde del escudo.

De tener éxito, el enemigo quedará automáticamente aturdido (véase el manual en la p. 71).



Trabar con broquel (3 puntos, parada)

Esta maniobra sólo puede usarse con los broqueles que cuentan con una rendija para trabar y debe utilizarse como primera acción de combate.

Consiste en parar la estocada enemiga con el escudo, de tal manera que se introduzca por la rendija, y apartar inmediatamente el arma del cuerpo, con lo cual se desvía la espada del oponente y éste queda indefenso ante nuestros ataques.

Para ello se usa la habilidad de Broquel con una penalización de -2. Pero es maniobra que entraña riesgo, ya que, si no somos lo bastante rápidos en apartar el escudo, la espada pasará por la rendija y entrará en nuestro pecho...

Listado completo de maniobras

Maniobra, treta, botta...	Coste	Acción	Prerrequisito(s) ⁵
A fondo ¹	1	Ataque completo	-
A fondo de retirada ²	2	Ataque completo	Escuela de esgrima (española) Seguidor de Carranza
Acibarrar ³	2	Ataque completo	Villano
Angriff Pappenheim ²	2	Ataque completo	Escuela de esgrima (espada de filo) ⁷
Atajo ²	3	Ataque completo	Escuela de esgrima (española)
Ataque rápido ¹	2	Ataque completo	-
Contracavatione ²	3	Ataque completo	Escuela de esgrima (italiana)
Doble ataque ²	3	Ataque completo	Esgrima con espada y daga
Finta ¹	3	Ataque completo	-
Fintar con capa ²	2	Ataque completo	Capa
Manos dobles ³	1	Ataque completo	Villano ⁷
Parada instintiva ¹	3	Ataque completo	-
Steel Cross ²	3	Ataque completo	Escuela de esgrima (espada de filo) ⁷
Acogotar ³	1	Ataque normal	Villano ⁷



Arrebato ²	1	Ataque normal	Escuela de esgrima (<i>española</i>)
Cegar con capa ²	3	Ataque normal	Capa
Cornada ³	2	Ataque normal	Villano ⁷
Cuchillada ²	1	Ataque normal	Esgrima con espada y daga
Cut ²	1	Ataque normal	Escuela de esgrima (<i>espada de filo</i>) ⁷
Di Gamba ²	2	Ataque normal	Escuela de esgrima (<i>italiana</i>)
Entrada ¹	1	Ataque normal	-
Estocada especial ¹	2	Ataque normal	-
Imbrocatta ²	2	Ataque normal	Escuela de esgrima (<i>italiana</i>)
Mandoble ²	3	Ataque normal	Escuela de esgrima (<i>española</i>)
Medio tajo	1	Ataque normal	Escuela de esgrima (<i>española</i>)
Molinello ²	3	Ataque normal	Escuela de esgrima (<i>italiana</i>)
Mustachio ²	2	Ataque normal	Esgrima con espada y broquel ⁷
Riverso ²	1	Ataque normal	Escuela de esgrima (<i>italiana</i>)
Stocatta ²	1	Ataque normal	Escuela de esgrima (<i>italiana</i>)
Thrust ²	1	Ataque normal	Escuela de esgrima (<i>espada de filo</i>) ⁷
Ajar la espada (parada) ³	2	Defensa completa	Villano ⁷
Guardia di Otto (especial) ²	3	Defensa completa	Escuela de esgrima (<i>italiana</i>)
La cruz (parada) ²	2	Defensa completa	Esgrima con espada y daga
Parry (parada) ²	2	Defensa completa	Escuela de esgrima (<i>espada de filo</i>) ⁷
Tajo de barrido (especial) ¹	3	Defensa completa	-
Batimiento (parada) ²	1	Defensa normal	Escuela de esgrima (<i>española</i>)
Blitz Meyer (especial) ²	2	Defensa normal	Escuela de esgrima (<i>espada de filo</i>) ⁷
Defensa del revés (parada) ²	2	Defensa normal	Esgrima con espada y daga ⁶
Deslizamiento (parada) ¹	2	Defensa normal	-
Guardia di Becca (parada) ²	2	Defensa normal	Escuela de esgrima (<i>italiana</i>)
Guardia di Coda Longa (parada) ²	1	Defensa normal	Escuela de esgrima (<i>italiana</i>)
Guardia di Porta di Ferro (parada) ²	3	Defensa normal	Escuela de esgrima (<i>italiana</i>)
Guardia di Testa (parada) ²	1	Defensa normal	Escuela de esgrima (<i>italiana</i>)
Leva del costado (esquiva) ³	3	Defensa normal	Villano ⁷
Media vuelta (esquiva) ²	1	Defensa normal	Escuela de esgrima (<i>española</i>)
Respuesta (parada) ¹	3	Defensa normal	-
Tiento (parada) ²	1	Defensa normal	Escuela de esgrima (<i>española</i>)
Trabar (parada) ¹	3	Defensa normal	-
Trabar con broquel (parada) ²	3	Defensa normal	Esgrima con espada y broquel ⁷
Trabar con capa (desviar) ¹	1	Defensa normal	Capa
Vuelta (esquiva) ²	3	Defensa normal	Escuela de esgrima (<i>española</i>) Seguidor de Pacheco
Aumentar número de paradas ¹	1/nivel ⁴	Entrenamiento	-
Defensa florentina ²	1/nivel ⁴	Entrenamiento	Escuela de esgrima (<i>italiana</i>)
Entrenamiento de la mano torpe ¹	1/nivel ⁴	Entrenamiento	-
Esgrima alemana con tizona y daga ²	1/nivel ⁴	Entrenamiento	Escuela de esgrima (<i>espada de filo</i>) ⁷
Esgrima con espada y broquel ²	1	Entrenamiento	Broquel. Escuela de esgrima (<i>espada y broquel</i>) o ser soldado ⁷
Esgrima con espada y daga ¹	1/nivel ⁴	Entrenamiento	-
Incremento de daño ¹	2/nivel ⁴	Entrenamiento	-
Desenvainar ¹	2	Preparación	-

¹ Véase el *Juego de rol del capitán Alatríste*.

² Detallada en este suplemento.

³ Se explicará en *Las aventuras del capitán Alatríste*, de próxima aparición.

⁴ Máximo tres niveles.

⁵ Salvo cuando se indique lo contrario, todas las maniobras y similares precisan -además- de la habilidad de Esgrima y la ventaja

de Espadachín (o, en defecto de ésta última, asistir a una sala de armas) y se adquieren mediante la ventaja de Clases de esgrima (la ventaja de Escuela de esgrima sólo funciona como prerequisite).

⁶ Esta treta puede hacerse sólo con la daga.

⁷ Para adquirir las maniobras de esta escuela, sólo es necesario, además de los prerequisites indicados, tomar Clases de esgrima.



NUEVAS OCUPACIONES

LOS CARGOS EN UNA SALA DE ARMAS

En las salas de armas se enseñan y entrenan las diferentes maniobras, tretas, *bottas* y golpes. Para más información sobre estos lugares, consúltase el apartado correspondiente del capítulo siguiente.

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Ayudante	1	Esgrima 16	Servir de opo- nente a los alumnos de la sala	10
Teniente	2	Esgrima 18	Enseñar a los alumnos	15
Preboste	3	Esgrima 20	Dirigir y supervisar las prácticas	25

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

Don Diego tiene los siguientes rasgos: Destreza 14, Bríos 11, Velocidad 12, Esgrima 17 y Armas cortas 15. Sus maniobras de esgrima (entre otras) son: A fondo de retirada (treta), Finta, Tajo de barrido y Parada instintiva. Lleva encima una ropera, una daga y una capa, y se protege con sombrero, camisa acolchada, guantes y botas (todo de la mejor calidad). Por último, posee las ventajas de Espadachín y Escuela de esgrima (*española*).

Antonio de Córdoba tiene los siguientes rasgos: Destreza 13, Bríos 12, Velocidad 11, Esgrima 16 y Armas cortas 17. Porta vizcaína, cuchilla de matarife oculta y herreruero (la ropera mata amigos se la dejó a un amigo para un trabajito que tenía hoy), y se protege con sombrero, camisa acolchada, colete de cuero, guantes y botas. Al igual que don Diego, Antonio posee la ventaja de Espadachín. Además, se guarda unas cuantas cartas en la manga, como buen fullero que es, entre otras lindezas: Esgrima con espada y daga y Defensa del revés.

Primer turno

Don Diego saca la ropera (una acción de preparación de arma) y le dice dos verdades al jaquetón, que tuerce el gesto y saca lentamente la

vizcaína (otra acción de preparación de arma) y el jugador que lo lleva declara que éste la empuña del revés, es decir, con la punta hacia abajo en lugar de hacia arriba. Se forma un corro alrededor de los contrincantes (y algunos empiezan a jalearlos). Este asalto no hay ataques.

Segundo turno

Se actúa por orden de Velocidad, así que don Diego es el primero en realizar la acción y, como quiere terminar pronto con el villano, decide realizar una treta de la escuela española, el A fondo de retirada. Usarla le da un +1 a la Velocidad de ataque (por ser de dicha escuela) a cambio de un -1 al ataque (por idéntico motivo), pero no cree don Diego que le haga falta más. Es un ataque completo que consume sus dos acciones del asalto. El jugador hace una tirada por Esgrima y obtiene un 16, justo para realizar el ataque.

Antonio decide realizar una Defensa del revés, que por algo empuña así el arma; ya que, de todas formas, no puede atacar al ser su arma más pequeña que la del contrincante (véanse las reglas de combate cerrado, p. 69 del manual).

La maniobra de Defensa del revés le da un +1 a la parada, con que las posibilidades de parar ese ataque son de 12 (la vizcaína tiene una puntuación en parar igual a 2/3-1 del nivel de Armas cortas (11) y al sumar el +1 da ese total).

El jugador tira los dados y obtiene un 9, suficiente para detener la ropera de don Diego. Sonriente, y creyendo que las cosas no serán tan difíciles, gasta su otra acción en empuñar bien el arma para atacar, y no para defenderse solamente. Esto se pone serio...

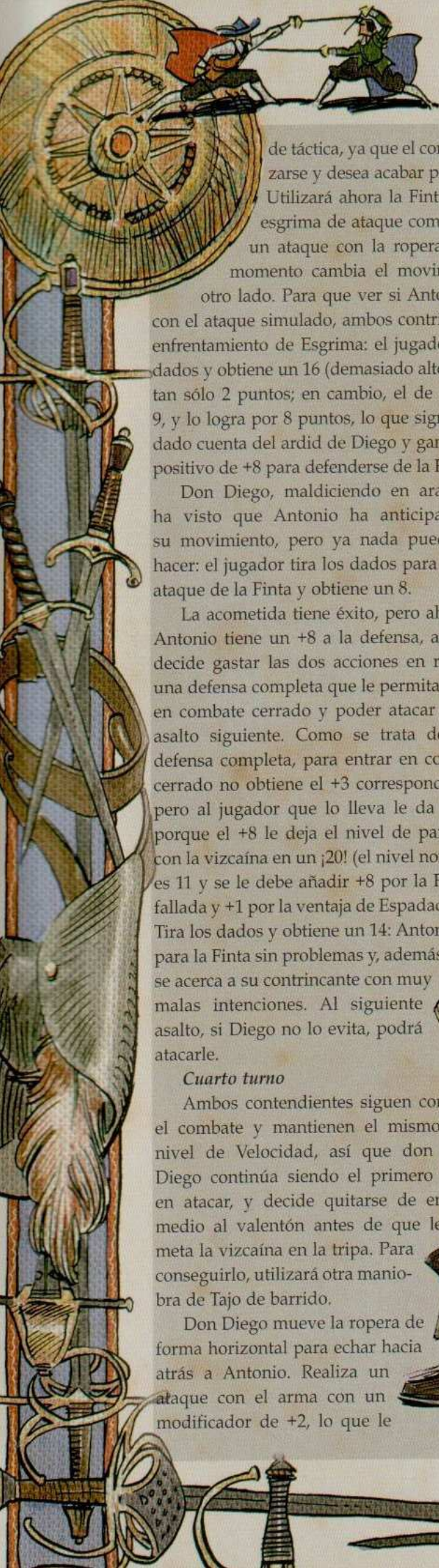
Ambos contrincantes han gastado todas las acciones y termina el asalto.

Tercer turno

Tanto don Diego como Antonio poseen la ventaja Espadachín, así que los dos ganan un +1 a la defensa por ser el segundo asalto que combaten contra el mismo enemigo.

Don Diego continúa siendo el primero en actuar por orden de Velocidad, y decide cambiar





de táctica, ya que el combate podría eternizarse y desea acabar pronto con el bellaco. Utilizará ahora la Finta, una maniobra de esgrima de ataque completo. Diego simula un ataque con la ropera pero en el último momento cambia el movimiento y ataca por otro lado. Para que ver si Antonio se distrae o no con el ataque simulado, ambos contrincantes realizan un enfrentamiento de Esgrima: el jugador de Diego tira los dados y obtiene un 16 (demasiado alto), y lo consigue por tan sólo 2 puntos; en cambio, el de Antonio obtiene un 9, y lo logra por 8 puntos, lo que significa que éste se ha dado cuenta del ardid de Diego y ganará un modificador positivo de +8 para defenderse de la Finta.

Don Diego, maldiciendo en arameo, ha visto que Antonio ha anticipado su movimiento, pero ya nada puede hacer: el jugador tira los dados para el ataque de la Finta y obtiene un 8.

La acometida tiene éxito, pero ahora Antonio tiene un +8 a la defensa, así que decide gastar las dos acciones en realizar una defensa completa que le permita entrar en combate cerrado y poder atacar en el asalto siguiente. Como se trata de una defensa completa, para entrar en combate cerrado no obtiene el +3 correspondiente; pero al jugador que lo lleva le da igual porque el +8 le deja el nivel de parada con la vizcaína en un ¡20! (el nivel normal es 11 y se le debe añadir +8 por la Finta fallada y +1 por la ventaja de Espadachín). Tira los dados y obtiene un 14: Antonio para la Finta sin problemas y, además, se acerca a su contrincante con muy malas intenciones. Al siguiente asalto, si Diego no lo evita, podrá atacarle.

Cuarto turno

Ambos contendientes siguen con el combate y mantienen el mismo nivel de Velocidad, así que don Diego continúa siendo el primero en atacar, y decide quitarse de en medio al valentón antes de que le meta la vizcaína en la tripa. Para conseguirlo, utilizará otra maniobra de Tajo de barrido.

Don Diego mueve la ropera de forma horizontal para echar hacia atrás a Antonio. Realiza un ataque con el arma con un modificador de +2, lo que le

otorga un nivel de 19 en Esgrima. El jugador tira los dados y obtiene un 11: el ataque tiene éxito.

Antonio realizará ahora una defensa normal para poder tener luego oportunidad de atacar a su vez (siempre y cuando pare el tajo). Tienen un nivel de 12 en la parada con la vizcaína (el nivel normal es 11, +1 por ser Espadachín). El jugador de éste tira los dados, y obtiene un 10: Antonio detiene el Tajo de barrido con la vizcaína y continúa en combate cerrado.

Ahora le ha llegado al valentón el turno de atacar. Su nivel de Armas cortas es de 17, pero sube a 18 por el +1 que le otorga la vizcaína.

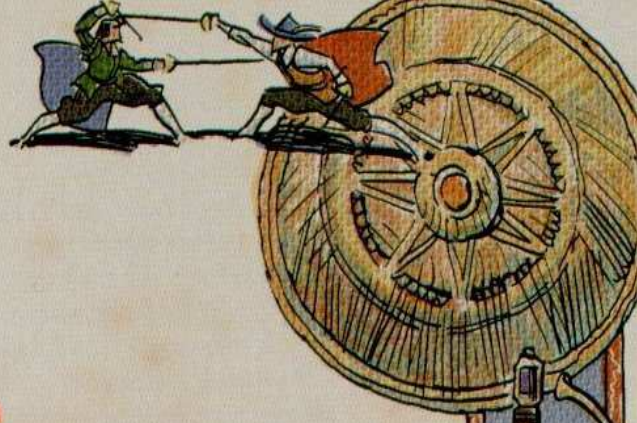
El jugador tira, y obtiene un 10: Antonio le lanza a Diego un tajo derechito hacia el cuerpo. Diego se ha quedado sin acciones al haber realizado antes el Tajo de barrido (que es una defensa completa), pero aún guarda un cartucho: la maniobra de Parada instintiva, que le permite realizar una parada desesperada con una penalización de -3. Su nivel de parada es de 15 (el nivel normal es 17, -3 por la Parada instintiva y +1 por la ser Espadachín). El jugador tira los dados y obtiene un 17, hoy no es su día de suerte: Diego no ha podido detener la vizcaína.

El modificador de daño total de la vizcaína es de +1 (+0 del arma y +1 por Destreza). El jugador tira un dado y obtiene un 5, lo que significa que la vizcaína ha ido a parar justo a la tripa del señorito, haciéndole 5 puntos de daño (la vizcaína le hace 6 puntos, pero la camisa acolchada le otorga 1 punto de protección).

El turno ha terminado con don Diego que chorrea sangre por la barriga: la herida es considerable, pero no basta para derribarlo, aunque su Velocidad ha bajado a 7 debido a los 5 puntos de daño (que se le restan de dicho valor), así que el siguiente turno será Antonio el que actúe en primer lugar.

Por suerte para Don Diego, alguien grita en el mentidero «¡La gura! ¡La gura!». Se acerca un grupo de corchetes para averiguar cuál es el motivo del revuelo que hay formado, así que unos cuantos amigos ayudan a Don Diego a salir de allí mientras Antonio se retira en silencio, guardando el arma, sabedor de que se ha ganado un enemigo implacable para el resto de la vida...

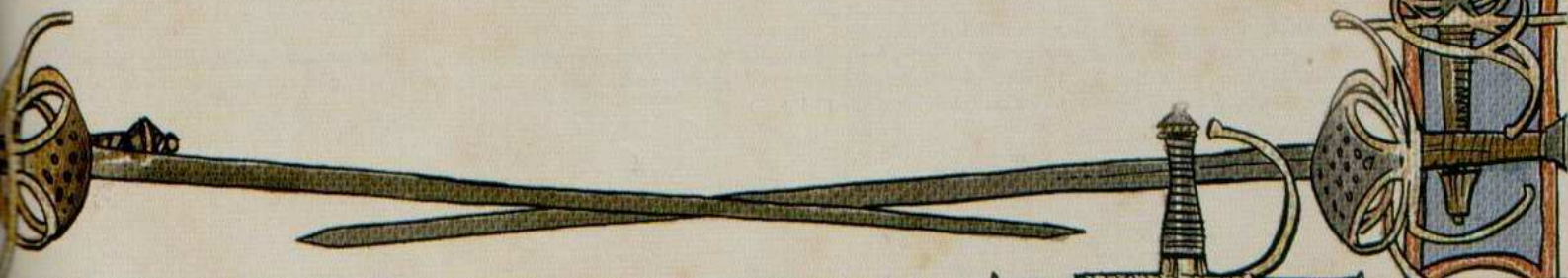




LIBRO SEGUNDO

DEL NARRADOR DEL JUEGO

Donde se habla de las diferentes armas de esgrima, de las partes de las que constan y de su historia, así cómo de las academias en las que tan noble arte se practica y de las escuelas habidas. Todo ello salpimentado con los doctos comentarios de un verdadero maestro de la Destreza y las supuestas notas jocosas e ilustrativas de nuestros dos autores.



DEL NARRADOR DEL JUEGO

He de salir de mi retiro en Sevilla para poner contrapunto al que fuera mi discípulo, Pacheco de Narváez, y que -no contento con explicar poco y mal las cosas que le enseñé y que tan mal aprendió- tiene la desfachatez de considerarse mi heredero en lo que a la maestría de la Destreza se refiere. Como sin duda el avezado lector ya habrá descubierto, quien les está hablando es don Jerónimo de Carranza, caballero de la Orden de Cristo y, modestia aparte, inventor de la Noble Ciencia de la Espada... No enmendaré la plana de mi mal alumno, que bien patentes quedan sus errores para quien los sepa ver. En lugar dello, hablaremos de las cosas que no ha dicho, que no son pocas ni baladías.

LAS ARMAS DE ESGRIMA

No empuñen vuestas mercedes la ropera como si fuera un burdo cuchillo para cortar el pan: acaricien su empuñadura y conozcan a la dama que les va a salvar la vida más de una vez.

En esta época, el siglo XVII, podemos diferenciar tres grandes familias de espadas, entendiendo como «espada» aquello que tiene una empuñadura en un extremo y es de acero afilado el resto. Y perdonennos ustedes la ironía, pero es que las variaciones dentro de cada uno de los grupos que en este tratado se van a describir son enormes. Los autores, finalmente, hemos decidido basarnos en el uso del arma más que en las características propias de cada una de ellas; ya que, por ejemplo, pocas diferencias a primera vista puede apreciar el novicio entre una ropera y una espada de filo.

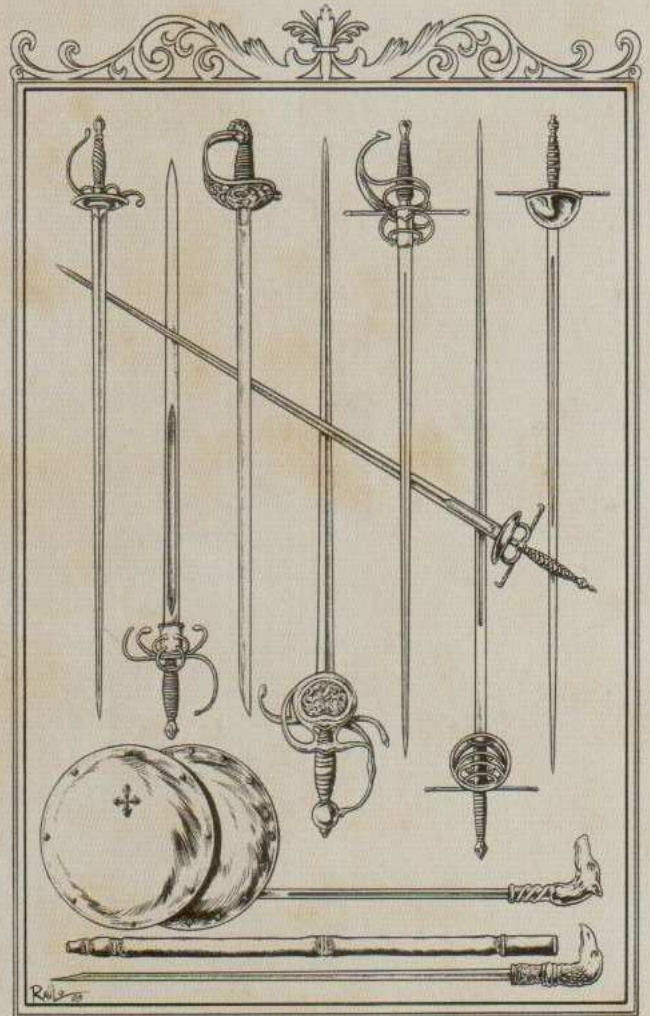
Pero entremos en materia de una vez, no sea que don Jerónimo se levante de su sillón para soltarnos un cachete.

LA ROPERA

Existe una gran confusión acerca de esta arma¹, y son muchos lo que creen que puede utilizarse para tajar y cortar, incluso decapitar. Esto es totalmente erróneo. Está aceptado que el origen de la ropera es español y surge, no de la noche a la mañana, sino de manera progresiva a partir de mediados del siglo XVI, durante las campañas de los tercios españoles en Italia. Como cualquier tipo de espada, no existe una forma estándar de ella, sino que varía en longitud, anchura y peso dependiendo siempre del propietario y de la fuerza de su brazo, aunque ello no hace que el dueño tenga ciertas ventajas sobre el resto de los mortales.²

¹ En muchos casos, causada por el cine de acción. (Nota de los Autores)

² Para poner un ejemplo de éste, nuestro siglo XXI: hay hoy en día varios tipos de bastones, según la altura de la persona que se ha de ayudar con ellos a caminar, y numerosos tipos de cabezas en ellos, según el gusto y necesidad del usuario. Pero ninguno de ellos les ayudará a caminar mejor; como hará, sin duda, una muleta diseñada a medida. (N. de los AA.)



No crean vuestas mercedes que, por tener una ropera un palmo más larga que la de este servidor, tendrán alguna garantía de metérmela entre las vísceras.

Una de las mayores falacias referentes a las roperas es su presunta capacidad para cortar como lo haría una verdadera espada de filo. Un vistazo a la hoja de una ropera nos hace ver que su estructura en forma de diamante (romboidal) es incapaz de hacer cortes hondos. El filo de la ropera no es -la mayoría de las veces, que excepciones haylas- lo bastante afilado para realizar cortes largos y profundos. Para cortar, una espada requiere de un filo con un ángulo muy agudo y, por tanto, la hoja no puede ser muy gruesa. Y es que son la amplitud de la hoja y el ángulo en el filo las características que determinan si una espada es capaz de cortar o no.

La ropera es una espada de punta que se emplea para pinchar y penetrar; aunque, ciertamente, un esgrimista

hábil es capaz de realizar cortes de cierto calado mediante la utilización de la punta y determinados movimientos de muñeca y antebrazo.

Por ello, en la Destreza usamos tretas como el atajo, el arrebatado o el batimiento, capaces de sorprender al que -creyéndose un genio de la espada- utiliza maniobras de esgrima sin ningún orden, disciplina ni concierto...

Las roperas miden aproximadamente entre 100 y 120 cm, aunque las hay que llegan a medir 130 (las célebres *mata amigos*, o armas de ventaja que usan los valentones y que se describen en la p. 72 del manual).

Guárdense de roperas excesivamente largas, ya que lugares hay que, para entrar, te cortan la punta si ven el arma excesivamente larga, que así lo he visto en la pérfida Albión.

El peso del arma suele oscilar entre 0,75 k y 1,5 k, dependiendo de la ornamentación de la guarnición (véase más adelante), pero siempre buscando el equilibrio perfecto del arma.

Nada hay peor que un arma cuyo dueño, por presumir, ha adornado la guarnición dándole demasiado peso, que de poco le servirá si en la baraja pintan espadas, y perdonen ucedes el habla de germanía, pero en ocasiones un exabrupto del pueblo es más gráfico que un cultismo de Góngora.

La ropera no se considera un arma de combate, sino un arma de defensa civil. De hecho, se la puede tener por la primera arma de estricta defensa personal. Al no estar diseñada para entrar en batalla, ya que su limitada capacidad de corte hace a su portador vulnerable, es una «arma de ciudad», un distintivo de nobleza y una prenda más del atuendo del hidalgo. La Ronda no se meterá con quien luzca una ropera a la vista, pero no dirán lo mismo de quien se pasee con un arcabuz al hombro...

EL ESPADÍN

Conocido a veces como «espada cortesana» o «espada de paseo», es arma mucho menos efectiva en combate que la ropera, pero más útil en duelos -en especial en los de primera sangre- pues, al ser más ligera, quien la empuña consigue manejarla con mayor rapidez que adversarios armados con espadas más pesadas.

Y ya se sabe, en ese tipo de duelos, dar primero, si se da bien, equivale a poner fin al combate casi al mismo instante que cuando se empezó.

A menudo se dice, y bien puede ser verdad, que el espadín se originó o refinó en Francia. Posee guarniciones de menor tamaño, es más corto que una ropera y, aunque

necios hay que las confunden a primera vista, los entendidos diferenciarán con facilidad un arma de otra, no tanto por el tamaño, sino por la forma de la *hoja*; pues, mientras que la hoja de la ropera siempre es de corte romboidal, la del espadín puede ser hexagonal, triangular o -incluso en algunos casos- en forma de «V», como el *colichemarde* (del que ya hemos hablado en el apartado *Armas de esgrima*, en el capítulo anterior).

En definitiva, esta arma consiste básicamente en una vara de metal agudizada en la *punta* y casi sin ningún tipo de *filo*, por lo cual su habilidad de corte es nula en la práctica, aunque esgrimistas expertos pueden llegar a realizar cortes poco profundos utilizando la punta del espadín.

En especial los italianos, mal rayo les parta, gustan de hacer eso con oponentes demasiado inexpertos como para ser rivales para ellos, marcándoles la cara con una cicatriz que ellos llaman «stromazione». Cierta es que nuestros valentones y gentes de la espada de mal vivir dejan chirlos en el rostro por ellos llamados «Dios os guarde»; pero no es lo mismo, no señor, no es lo mismo...

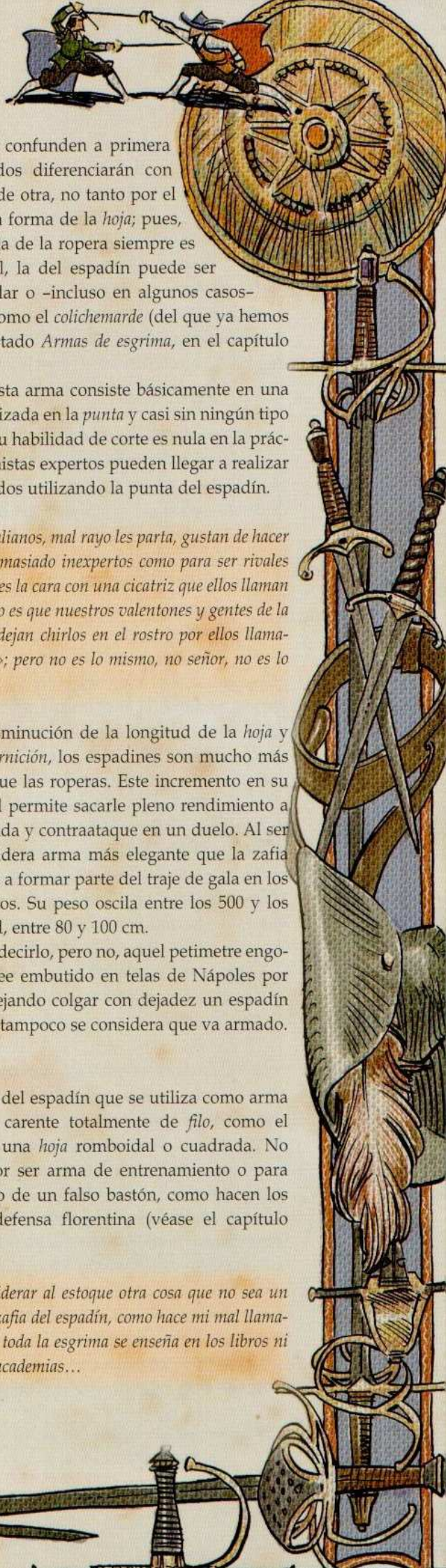
Debido a la disminución de la longitud de la *hoja* y al diseño de la *guarnición*, los espadines son mucho más ligeros y rápidos que las roperas. Este incremento en su velocidad potencial permite sacarle pleno rendimiento a las técnicas de parada y contraataque en un duelo. Al ser más corta, se considera arma más elegante que la zafia ropera y ha llegado a formar parte del traje de gala en los ambientes cortesanos. Su peso oscila entre los 500 y los 800 g; y su longitud, entre 80 y 100 cm.

Y no haría falta decirlo, pero no, aquel petimetre engolado que se pavonee embutido en telas de Nápoles por la rúa del Prado dejando colgar con dejadez un espadín como de juguete... tampoco se considera que va armado.

El estoque

Es un derivado del espadín que se utiliza como arma de entrenamiento, carente totalmente de *filo*, como el espadín, pero con una *hoja* romboidal o cuadrada. No tiene *guarnición*, por ser arma de entrenamiento o para llevar oculta dentro de un falso bastón, como hacen los que practican la defensa florentina (véase el capítulo anterior).

Me niego a considerar al estoque otra cosa que no sea un antecesor o variante zafia del espadín, como hace mi mal llamado discípulo. Que no toda la esgrima se enseña en los libros ni en los salones de las academias...



LA ESPADA

Se trata de la vieja espada, o la descendiente más directa de las espadas de nuestros mayores, llamada por muchos «espada pesada» –para diferenciarla de la ropera, más ligera–, aunque su nombre correcto es «espada de filo».

Dicha arma engloba todas las utilizadas en algunos países como Inglaterra, Escocia, Países Bajos y Alemania. Puede llegar a considerarse como la antecesora de la ropera y, a menudo, se confunde con los primeros modelos de ésta.

Durante los albores del siglo XVI se empieza a hacer distinción entre aquellas espadas cuya principal misión es esgrimir las en batalla y aquellas que se utilizan tanto para la defensa personal como para los duelos. Las espadas para la batalla requieren de una *hoja* robusta para cortar y penetrar, pero –pese a ello– son mucho más ligeras que las espadas de batalla medievales.

Estas armas, y su empleo, fueron las precursoras de la ropera y de la esgrima tal y como la entendemos hoy en día. Los movimientos y métodos de la espada de filo empezaron a alterarse y diferir radicalmente de sus antecesores medievales, pues la mayor ligereza de ésta permitía movimientos más lineales y paradas y golpes letales a una mano. Este cambio en el estilo ya se ve reflejado en grabados de la época, donde las figuras tienen claramente el arma con la *punta* dirigida hacia el oponente, al contrario de lo que se ve en grabados de esgrima medieval, en la que empuñan las armas como si de guadañas se tratase. Como ya hemos visto en el apartado *La ropera*, la diferenciación entre armas de defensa civil y armas de guerra separó aún más ambas armas en los países meridionales (Italia, Francia, España y Portugal), cosa que no se produjo en las Islas Británicas, Flandes y el Imperio, donde se llegó a desarrollar un estilo de esgrimir propio de estas espadas.³

Tomen nota vuestas mercedes, pues cada vez que se enfrenten a un hereje, tengan por sentado que intentará todas las argucias de esta ignominiosa esgrima de filo.

Algunas de estas espadas apenas se distinguen de sus antecesoras medievales, pero los *guardamanos* –elaborados con anillos laterales para incrementar la protección a los dedos– permiten identificarlas rápidamente. Dicha protección se va colocando a medida que las técnicas de control con los dedos empiezan a introducirse en la esgrima de combate. El uso del dedo índice y el corazón para controlar el movimiento y apunte de la *hoja* los deja al descubierto y, por tanto, vulnerables a ser seccionados de un golpe. Para prevenir este tipo de problemas fue por lo

que las espadas de filo empezaron a adoptar elaborados guardamanos.

Las espadas de filo más comunes son la *claymore* escocesa, la *schiaivona* italiana, la «espada de corte» inglesa y la *pappenheimer* de los Países Bajos, de la que ya hemos hablado. Suelen tener una longitud más o menos similar a la de la ropera, y un peso entre 2 y 3 k.

Una de esas noches cerradas en las que, dejando a un lado un extraordinario manuscrito que había llegado a mis manos –tras pasar por las de quién sabe qué malandrín que había utilizado las primeras páginas para garabatear cualquier baladronada acerca de sus últimas proezas con armas de villano– salí raudo hacia la Taberna del Francés, donde habitualmente cenaba con ciertos compadres de profesión, pues ya llegaba tarde a la cita de tan absorto que estaba con la lectura

Cuál fue mi sorpresa que, al girar por uno de los recovecos oscuros que tiene esta Villa, encontré de frente una figura que, armada con dos espadas cortas, asaltóme al grito de «¡La bolsa o la vida!». Ni corto ni perezoso, desenvainé la ropera y, largándole un tajo de barrido, conseguí mantenerle a distancia, cosa que logré a duras penas, ya que el energúmeno era un gigantón. Una vez en la posición que todo buen esgrimista debe adoptar (pie derecho adelantado junto con el brazo derecho ligeramente flexionado, y apuntado hacia las vísceras, y el cuerpo ligeramente perfilado) le largué un mandoble a la muñeca de tal manera que quedóle rasgada la camisa. Instintivamente, aquel rufián bajó la guardia, si es que se puede adoptar esa posición con tal arma villana, y acometióme con la espada que llevaba en la mano torpe. El pobre diablo hizo su último movimiento en este mundo; ya que, al tiempo de descargar sobre él el mandoble, le gané grados al perfil y, con una media vuelta y dejando la punta de mi ropera en su línea de ataque, encontré el pelacañas con diez dedos de acero toledano en el cuello. Limpié la hoja y, sin remordimiento alguno, dejé al desgraciado desangrándose en medio del callejón, para degustar unos caldos allá donde me dirigía.

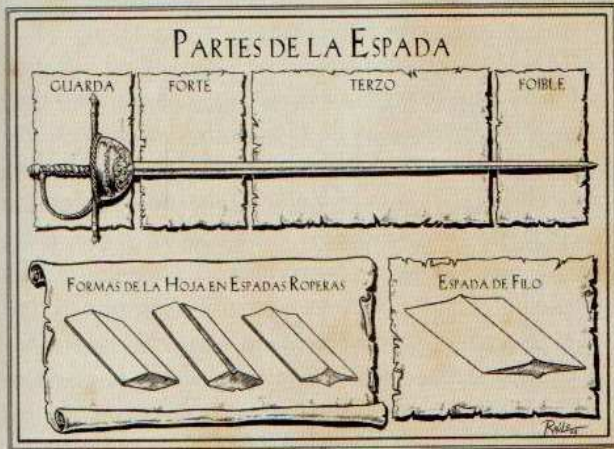
LAS PARTES DE LA ESPADA

Ya que vuestas mercedes saben cuáles son las armas de nuestro tiempo, vamos ahora a aprender las partes en las que se dividen. Pero no se crean ucedes que así serán grandes esgrimistas, que la espada no se la conoce por la teoría, sino por la práctica, ya que del uso nace el conocimiento. Pero, ¿cómo que ya han oído esta frase antes...?

Son dos las grandes partes de la espada, según los eruditos en estas lides: la *hoja* y la *guarnición*, que se explicarán en las líneas siguientes. Los términos que no

³ Y decimos «estilo de esgrimir» porque nos negamos a llamar esgrima a movimientos tan poco elegantes. (N. de los AA.)

se encuentren en las páginas de este capítulo pueden consultarse en el *Glosario de esgrima* que se halla al final del suplemento.



LA HOJA

La división básica de una hoja, según los cánones italianos, por todos aceptados, es la siguiente:

- *Foible*: la parte más débil de la hoja, que es la que se utiliza para apuntar y la que tiene *filo* para realizar cortes superficiales mediante un giro rápido de muñeca, ya que es la parte más delgada.
- *Terzo*: el segmento medio, que es el que se emplea para efectuar las paradas y batir la hoja del contrario.
- *Forte*: la zona más gruesa, que se usa principalmente para trabar y también parar.

En el caso de las espadas de filo, las hojas suelen tener el filo en el *foible* y el *terzo*; en el caso de las roperas, el filo está en el *foible* únicamente, entendiéndose como *filo* aquella parte capaz de realizar cortes.

Para los profanos o los que no quieran profundizar más en los arcanos de la ciencia de la espada, esta división ya les está bien. Pero los que quieran saber más, que sigan leyendo, pues vamos a definir los nombres que dan los entendidos a las diferentes partes de la hoja:

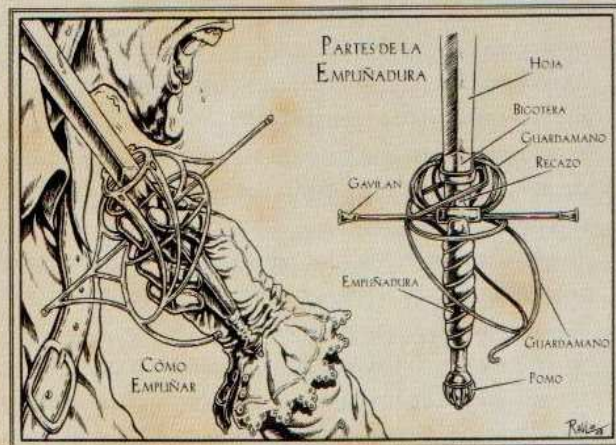
- *Bigotera*: zona sin filos y plana próxima a la *empuñadura*. En ella se solían poner las marcas del armero. Corresponde al *forte*.
- *Espiga*: parte cubierta por la *empuñadura* y atornillada en su extremo al pomo para asegurar la espada.
- *Pala*: zona próxima a la punta, sin *vaceos*.
- *Punta*: el extremo de la *hoja* más alejado de la *empuñadura*.
- *Recazo*: zona plana y más estrecha que el resto de la *hoja*, entre la *bigotera* y la *empuñadura*. También se ponían allí las marcas del espadero.
- *Vaceos*: acanaladuras anchas y longitudinales presentes en algunas hojas para mejorar sus condiciones de peso manteniendo la resistencia.

Además, en las espadas propiamente dichas, distinguimos el *filo*, o borde cortante de la *hoja*.

...De ahí el nombre que a mí me gusta darles, el de «espadas de filo».

De las hojas y las puntas

La *hoja* de la ropera era, como hemos dicho, de corte romboidal. Nótese la diferencia entre la hoja de una ropera y la de una espada de filo: mientras que la primera presenta una estructura de diamante igual que la segunda, los ángulos de dichos filos son totalmente diferentes, así como la amplitud de la hoja.

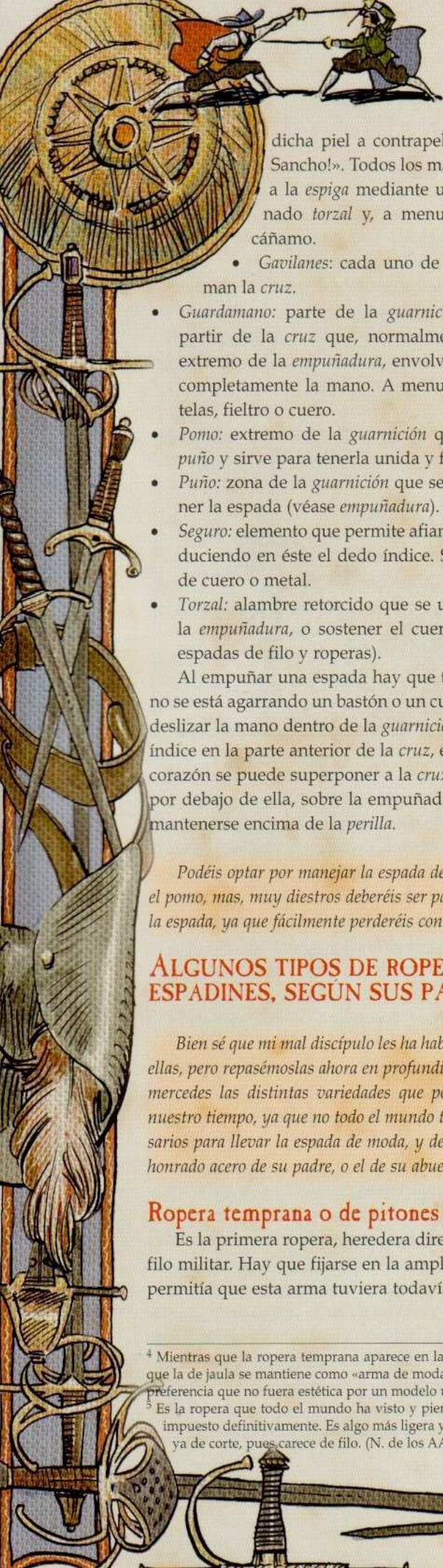


LA GUARNICIÓN

Una guarnición apropiada es una pieza vital. Sin embargo, el hecho de cómo empuñar una espada puede ser un asunto de preferencias personales basado en el estilo de esgrima o bien en la forma de la *empuñadura*. Igualmente, hay varias maneras de empuñar una espada, dependiendo de la fuerza y la destreza del esgrimista, el equilibrio del arma y el alcance que se desea. En un tajo con una ropera, el *filo* puede mantenerse en horizontal –lo cual ayudará a la *hoja* a deslizarse entre las costillas– o bien en vertical, y ello dependerá de la posición de la mano.

En una guarnición también se distinguen diferentes partes:

- *Botón de espiga* (o *perilla*): especie de *pomo* diminuto sobre el que se remacha la *espiga* de la hoja en algunas espadas.
- *Cruz*: elemento compuesto por dos brazos transversales a la *hoja* que protege la mano de la hoja del rival.
- *Empuñadura*: zona de la *guarnición* que sirve para sostener la espada. En este sentido, con frecuencia se la denomina *puño*. El material utilizado para las empuñaduras es muy variado: desde la piel al fieltro pasando por paño. También son bastante populares las de hueso, marfil o cuernos. Una curiosidad más o menos excéntrica (y cara) son las empuñaduras cubiertas con exótica piel de tiburón, que –dicen– impide que la hoja resbale de la mano al estar las escamas de



dicha piel a contrapelo. «¡Cosas veredes, Sancho!». Todos los materiales van sujetos a la *espiga* mediante un alambre denominado *torzal* y, a menudo, con cuerda de cáñamo.

- *Gavilanes*: cada uno de los brazos que forman la *cruz*.
- *Guardamano*: parte de la *guarnición* evolucionada a partir de la *cruz* que, normalmente, llega hasta el extremo de la *empuñadura*, envolviendo de esa forma completamente la mano. A menudo va cubierta con telas, fieltro o cuero.
- *Pomo*: extremo de la *guarnición* que está encima del *puño* y sirve para tenerla unida y firme con la *hoja*.
- *Puño*: zona de la *guarnición* que se emplea para sostener la espada (véase *empuñadura*).
- *Seguro*: elemento que permite afianzar la espada introduciendo en éste el dedo índice. Suele ser una anilla de cuero o metal.
- *Torzal*: alambre retorcido que se utiliza para reforzar la *empuñadura*, o sostener el cuero que la cubre (en espadas de filo y roperas).

Al empuñar una espada hay que tener en cuenta que no se está agarrando un bastón o un cuchillo. Se tiene que deslizar la mano dentro de la *guarnición* y apoyar el dedo índice en la parte anterior de la *cruz*, en el *recazo*. El dedo corazón se puede superponer a la *cruz* o bien mantenerlo por debajo de ella, sobre la *empuñadura*. El pulgar debe mantenerse encima de la *perilla*.

Podéis optar por manejar la espada desde la empuñadura y el pomo, mas, muy diestros deberéis ser para poder esgrimir así la espada, ya que fácilmente perderéis control sobre la punta.

ALGUNOS TIPOS DE ROPERAS Y ESPADINES, SEGÚN SUS PARTES

Bien sé que mi mal discípulo les ha hablado ya de algunas de ellas, pero repasémoslas ahora en profundidad. Aprecien vuestas mercedes las distintas variedades que podemos encontrar en nuestro tiempo, ya que no todo el mundo tiene los dineros necesarios para llevar la espada de moda, y debe contentarse con el honrado acero de su padre, o el de su abuelo.

Ropera temprana o de pitones

Es la primera ropera, heredera directa de la espada de filo militar. Hay que fijarse en la amplitud de la *hoja*, que permitía que esta arma tuviera todavía algún tipo de *filo*.

La *guarnición* es poco elaborada, y tan solo presenta los *gavilanes* en forma de «S» a ambos lados, mientras que el *seguro*, llamado también *pas de anne* con posterioridad, aún no es muy elaborado y deja al descubierto los dedos.⁴

Ropera afarolada

Ropera que todavía conserva algunas de las características de las espadas de filo, aunque empieza a distanciarse de ellas en la elaborada forma de la *guarnición*, donde el *seguro* ya está presente y la mano se encuentra protegida por el *guardamano* posterior. Hay que hacer notar la amplitud de la *hoja* en el *forte*. La disminución en el ancho del *terzo* y el *foible* ya no permite que este tipo de ropera tenga filo. La ornamentada *guarnición* no impide que el arma del oponente hiera los dedos o la mano de uno de tanto en tanto; sin embargo, permite a su vez una mayor facilidad para trabar el arma del rival entre los componentes del *guardamano*.⁴

Ropera de jaula

Es similar a la anterior, pero de distinto diseño en la *guarnición*, lo cual ya no permite que la mano o los dedos sean heridos. Es la ropera común en estos días, y puede tener de cuatro a ocho anillos que conforman la «jaula». Ofrece una mayor protección que la ropera afarolada y llevará al desarrollo de las *guarniciones* de *concha* y protección lateral.⁴

Ropera de taza o española

Es la ropera por excelencia, aquella que todos hemos visto una y otra vez. La gran ventaja de este tipo estriba en el *guardamano*, totalmente cerrado, que impide cualquier herida en la mano. Hay que destacar la longitud y amplitud de la *hoja*, que la hace mucho más ligera y manejable. Este ancho deja ya claro que no es una espada de corte.

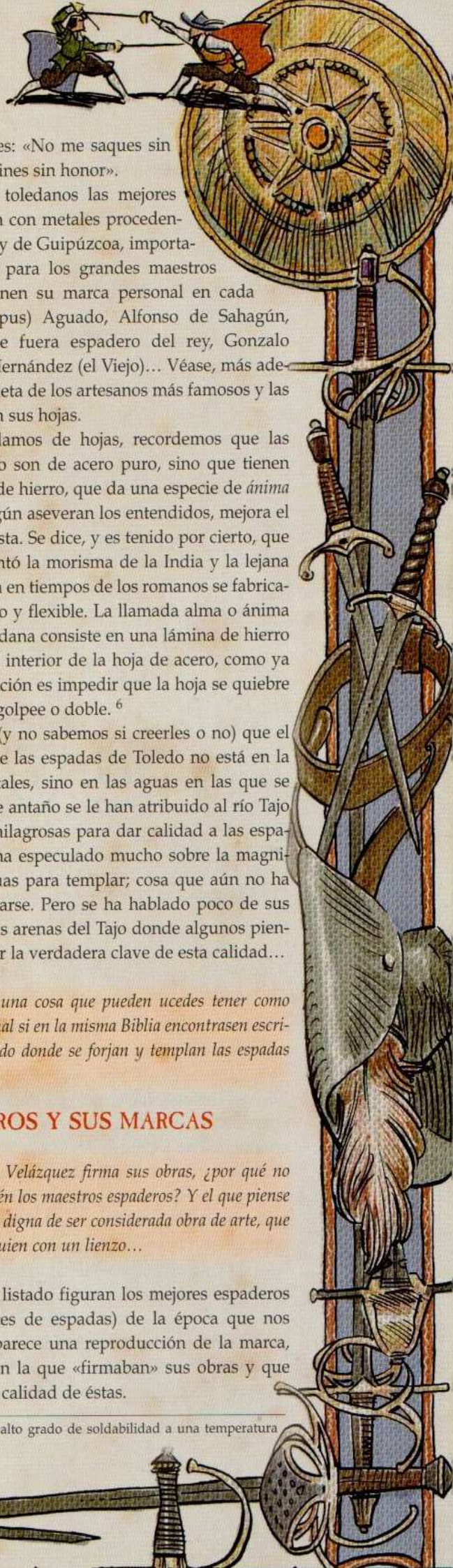
Y no se engañen vuestas mercedes, ya que la ropera de taza no aparece hasta 1630, cuando los duelos ya son predominantemente a estocada, con lo cual el *guardamano* de copa ofrece una protección total.⁵

Ropera de barquilla o de platillo

Es la ropera de transición hacia el espadín y mucho más ligera, con una *hoja* más corta, pero con un *forte* más amplio, ya que aún hay que parar espadas de mayor tamaño. Empieza a usarse a partir de 1660, es un arma aún más ligera que la ropera de taza y, evidentemente, tampoco tiene *filo*.

⁴ Mientras que la ropera temprana aparece en la segunda mitad del siglo XVI, la ropera afarolada es la más común entre los años 1600/1630, en tanto que la de jaula se mantiene como «arma de moda» hasta 1640. En la época que nos ocupa, ambas coexistían sin que -aparte de los puristas- hubiese una preferencia que no fuera estética por un modelo u otro. (N. de los AA.)

⁵ Es la ropera que todo el mundo ha visto y piensa que se utiliza, pero en realidad su época abarca desde 1630 hasta 1670, cuando el espadín ya se ha impuesto definitivamente. Es algo más ligera y mucho más precisa que las anteriores, pero con ella solamente se pueden hacer ataques de estocada, no ya de corte, pues carece de filo. (N. de los AA.)



Espadín temprano

Es el clásico espadín de *guarnición* de platillo con *gavilanes* muy reducidos, pueden apreciarse los anillos interiores que tiene para sujetarla mediante los dedos índice y corazón (el *pas de anne* o *seguro*, del que antes hemos hablado), ya presentes en la ropera española, lo cual permitía un control total de la punta del arma. Nótese que la hoja ya presenta una estructura romboidal que derivará posteriormente en estructuras triangulares. Es el espadín normal y corriente de la época, el que se describe en las pp. 71 y 72 del manual.

Colichemarde

Se trata del espadín italiano, específico para el particular tipo de esgrima itálica, basado principalmente en paradas y contraataques. Por ello el *forte* es más ancho que el del espadín normal.

Dios les guarde de perder la compostura frente a la cerrada defensa de esos italianos, ya que eso es precisamente lo que ellos esperan.

DE ESPADAS Y ESPADEROS

Esto, señores, es punto y aparte. Que una cosa, ya está dicho, es la teoría; y otra, la práctica. Una cosa es teorizar sobre las tretas que se pueden hacer con una espada y otra muy distinta saber distinguir entre un buen y un mal acero.

EL ACERO... TOLEDANO

Localidades de España que tienen talleres donde se labran las espadas hay muchas: Ávila, Badajoz, Barcelona, Calatayud, Cuéllar, Eibar, Mondragón, Orgaz, Sevilla, Tolosa, Valencia, Zaragoza... pero el centro espadero más importante de todos los tiempos ha sido siempre Toledo. Dicen los doctos que ya en tiempos de los romanos se fabricaban armas allí, así que imaginen vuestas mercedes si la tradición les viene de antiguo. No en balde, en el habla popular, una espada recibe el nombre genérico de «toledana» o «acero toledano».

Las espadas de Toledo han sido ensalzadas tanto por los grandes poetas como por los tonadilleros del pueblo llano, fíjense si no en los siguientes versos:

En Toledo fui forjada, en el Tajo bautizada.

Tajos fuertes dará tajante espada que con agua del Tajo fue templada.

Templóse en el Tajo esta hoja, y dando tajos su honra.

Muchas hojas de espadas llevan grabados estos lemas u otros parecidos en la *hoja*, aunque uno de los más

usados en Toledo es: «No me saques sin razón, no me embaines sin honor».

En los talleres toledanos las mejores espadas se fabrican con metales procedentes de Mondragón y de Guipúzcoa, importados especialmente para los grandes maestros espaderos, que ponen su marca personal en cada espada: Lope (Lupus) Aguado, Alfonso de Sahagún, Antonio Ruiz, que fuera espadero del rey, Gonzalo Simón, Sebastián Hernández (el Viejo)... Véase, más adelante, la lista completa de los artesanos más famosos y las marcas que usan en sus hojas.

Y, ya que hablamos de hojas, recordemos que las mejores espadas no son de acero puro, sino que tienen un núcleo interior de hierro, que da una especie de *ánima viva* a la hoja y, según aseveran los entendidos, mejora el «tacto» del esgrimista. Se dice, y es tenido por cierto, que ese secreto lo inventó la morisma de la India y la lejana Damasco, donde ya en tiempos de los romanos se fabricaba buen acero, duro y flexible. La llamada *alma* o *ánima* de una espada toledana consiste en una lámina de hierro dulce situada en el interior de la hoja de acero, como ya se ha dicho. Su función es impedir que la hoja se quiebre por mucho que se golpee o doble.⁶

Dicen algunos (y no sabemos si creerles o no) que el auténtico secreto de las espadas de Toledo no está en la forja ni en los metales, sino en las aguas en las que se enfrían. Pues desde antaño se le han atribuido al río Tajo propiedades casi milagrosas para dar calidad a las espadas toledanas. Se ha especulado mucho sobre la magnificencia de sus aguas para templar; cosa que aún no ha llegado a comprobarse. Pero se ha hablado poco de sus arenas; y es en estas arenas del Tajo donde algunos piensan que puede estar la verdadera clave de esta calidad...

Sea como fuere, una cosa que pueden ucedes tener como cierta y verdadera, cual si en la misma Biblia encontrasen escrita, es que es en Toledo donde se forjan y templan las espadas mejores del mundo.

LOS ESPADEROS Y SUS MARCAS

Si don Diego de Velázquez firma sus obras, ¿por qué no han de hacerlo también los maestros espaderos? Y el que piense que una espada no es digna de ser considerada obra de arte, que pruebe a atacar a alguien con un lienzo...

En el siguiente listado figuran los mejores espaderos (es decir, fabricantes de espadas) de la época que nos ocupa. También aparece una reproducción de la marca, especie de sello con la que «firmaban» sus obras y que garantizaban así la calidad de éstas.

⁶ Poniéndonos científicos: esto se conseguía gracias a que, tanto el hierro como el acero, poseen un alto grado de soldabilidad a una temperatura determinada. (N. de los AA.)

Tales espadas, por su buena calidad, dan un +1 a la habilidad de Esgrima de quien las empuña. Claro está que no son precisamente baratas...

Espadero	N.º del símbolo	Notas
Aguado, Lupus (o Lope)	1	Quizá el mejor maestro espadero de todos los tiempos (después de Sarabal, por supuesto).
Horta, Juanes de la	2	Espadero valenciano, también conocido como «loannes».
Hortuño de Aguirre, (el Viejo)	3	Gran espadero, aún hacía espadas a principios de siglo.
Hortuño de Aguirre, Nicolás	4	Nieto del anterior, ejerció su oficio alrededor del año 30 de nuestro siglo XVII.
Martínez Menchaca, Juan	5	Espadero del siglo XVI, muchas roperas de pitones llevan su marca.
Nieva, Bartolomé de	6	-
Ruiz, Antonio	7	Espadero del rey, citado en el Lazarillo de Tormes.
Ruiz, Francisco (el Viejo)	8	Padre del anterior.
Sahagún, Alfonso de (el Mozo)	9	Hijo de Alfonso de Sahagún (el Viejo), gran espadero del pasado siglo.
Sahagún, Luis de (Sahaguncillo)	10	Hermano menor de Alfonso.
Sánchez, Domingo (el Tigerero)	11	-
Simón, Gonzalo	12	-



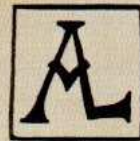
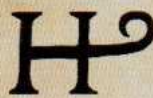
1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

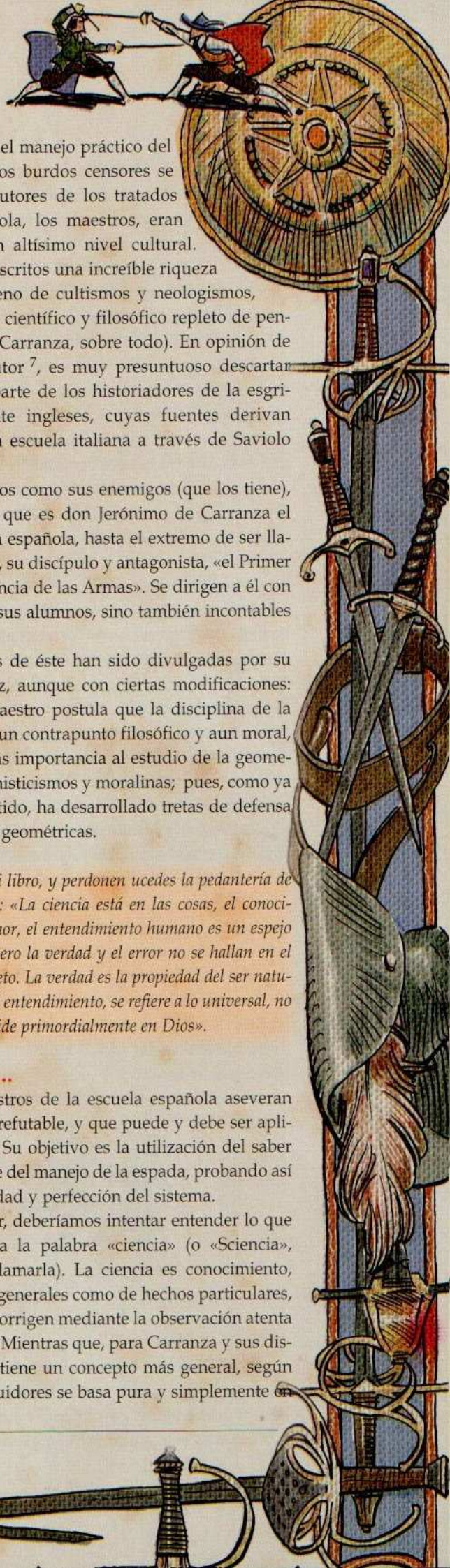
Muchos de estos maestros espaderos, además de la marca, grababan su nombre en el *recazo* (primer tercio) de la espada. El más famoso y antiguo espadero toledano, sin embargo, fue el misterioso Sarabal, del que poca cosa se sabe, además de su nombre, pues no dejó marca en ninguna de las armas que forjó, todas ellas, dicen, de una calidad excelente. Muchos aseguran que es un mito, otros que «una toledana de Sarabal» es solamente una expresión que identifica un arma especialmente buena... Aquí queda el apunte, sin embargo, tal y como se cita en el catálogo de la Real Armería de 1849, para el Narrador que lo quiera utilizar...

Y cuidado con las malas imitaciones que se venden a precio de oro y resultan ser solamente quincalla en la batalla.

SOBRE LOS MODOS DE ESGRIMIR

CÓMO PELEAN (QUE NO ESGRIMEN) LOS HEREJES

En el mundo del Siglo de Oro hay dos grandes escuelas de esgrima: la española y la italiana, de las que pronto se hablará. La tan renombrada escuela francesa nacerá posteriormente, bajo los auspicios y las teorías de la española, y su fama recorrerá el mundo entero cuando el espadín sea el arma reina. Los ingleses no han renunciado a las espadas de filo y, por ello, las enseñanzas de algunos maestros italianos –como Saviolo y Agrippa, centrados en los ataques de tajo (con el filo de la hoja)– encuentran gran renombre en ese país de herejes. Y si no me creen, fíjense lo que escribió George Silver, uno de los mal llamados «maestros» de esgrima de la páfida Albión, en el prólogo de su libro *Paradoxes of defence* («paradojas de la defensa»):



Paradoxes of defence, donde se prueba que los verdaderos fundamentos del combate se encuentran en las antiguas armas cortas y que el arma corta tiene ventaja sobre la espada larga o la ropera. De la debilidad e imperfección que muestran los combates con ropera. Al tiempo de un consejo a la noble, antigua, victoriosa, valiente y más brava nación de ingleses, de cuidarse de falsos maestros de la defensa y de renunciar a su manera natural y tradicional de luchar, con una breve recomendación del noble arte del manejo de las armas.

La razón que me mueve a aventurarme en tan grande empresa es el deseo que tengo sacar a la luz la verdad, que ha permanecido durante largo tiempo oculta a causa del desprecio mientras nosotros, como hijos degenerados, hemos renunciado a las virtudes de nuestros ancestros con las armas y hemos caído en la luxuria, como hombres enfermos de una extraña plaga, tras los vicios y artilugios de esgrimistas italianos, franceses y españoles, sin recordar que esos juguetes no pudieron liberar a Roma del saqueo de Breno ni a Francia de la conquista por parte del rey Enrique V.

Los alemanes siguieron prontamente los postulados de la escuela española y muy pronto desarrollaron una propia, basada en enfrentamientos con espadas de filo a muy corta distancia. También fueron los teutones los que iniciaron allá por el siglo XIV la esgrima de montante (espada a dos manos) que tan famosa en los campos de batalla han hecho los lansquenets. Entre ellos cabe destacar a la compañía Marxbruder, de reciente desaparición, aunque queda el legado de Tallhofer y su conocido Fectbuch.

Pero no hablemos más de las espadas de filo, que dar golpes es de torpes. Hablemos por fin de lo que importa...

LA ESCUELA ESPAÑOLA: LA DESTREZA

Bien señores, empecemos a conocer la cosa por su causa: jadopten ucedes la guardia española y practiquen una media vuelta, que les entro con un a fondo!

A modo de introducción

La escuela española de esgrima, llamada «la Destreza», es el tópico más tergiversado e incompendido de la historia de la esgrima. Durante cientos de años ha sido (mal) interpretada por maestros eruditos como un sistema artificial y poco efectivo lleno de absurdos.

El obstáculo principal para la comprensión de la Destreza son las bases teóricas de las dos ramas de la misma: la Filosofía y la Geometría. Estos dos aspectos han sido ridiculizados y clasificados como totalmente

incompatibles con el manejo práctico del arma blanca. Y esos burdos censores se olvidan que los autores de los tratados de esgrima española, los maestros, eran individuos con un altísimo nivel cultural. Utilizaron en sus escritos una increíble riqueza de vocabulario, lleno de cultismos y neologismos, y un conocimiento científico y filosófico repleto de pensamiento místico (Carranza, sobre todo). En opinión de este humilde coautor⁷, es muy presuntuoso descartar este sistema por parte de los historiadores de la esgrima, principalmente ingleses, cuyas fuentes derivan directamente de la escuela italiana a través de Saviolo y Giganti.

Tanto sus amigos como sus enemigos (que los tiene), señalan sin dudas que es don Jerónimo de Carranza el padre de la escuela española, hasta el extremo de ser llamado por Narváez, su discípulo y antagonista, «el Primer Inventor de la Sciencia de las Armas». Se dirigen a él con éste título no sólo sus alumnos, sino también incontables maestros.

Las enseñanzas de éste han sido divulgadas por su «sucesor», Narváez, aunque con ciertas modificaciones: mientras que el maestro postula que la disciplina de la espada debe tener un contrapunto filosófico y aun moral, su discípulo da más importancia al estudio de la geometría, sin entrar en misticismos y moralinas; pues, como ya se ha dicho y repetido, ha desarrollado tretas de defensa basadas en figuras geométricas.

Como digo en mi libro, y perdonen ucedes la pedantería de citarme a mí mismo: «La ciencia está en las cosas, el conocimiento precede al amor, el entendimiento humano es un espejo de las cosas reales; pero la verdad y el error no se hallan en el objeto, sino en el sujeto. La verdad es la propiedad del ser natural relacionada con el entendimiento, se refiere a lo universal, no a lo particular, y reside primordialmente en Dios».

De la Sciencia...

Todos los maestros de la escuela española aseveran que la ciencia es irrefutable, y que puede y debe ser aplicada a la esgrima. Su objetivo es la utilización del saber para mejorar el arte del manejo de la espada, probando así la validez, efectividad y perfección del sistema.

Antes de seguir, deberíamos intentar entender lo que para ellos significa la palabra «ciencia» (o «Sciencia», como gustan de llamarla). La ciencia es conocimiento, tanto de verdades generales como de hechos particulares, que se obtienen y corrigen mediante la observación atenta y el razonamiento. Mientras que, para Carranza y sus discípulos, la ciencia tiene un concepto más general, según Narváez y sus seguidores se basa pura y simplemente en la Geometría.

⁷ El redactado de este epígrafe, entre muchos otros, se debe a Sergi Escuriel.



Y es que, a decir de los que practican la Destreza, la postura, el ataque y la defensa se incluyen dentro de un círculo imaginario en el suelo. Según la definición dada por Gerard Thibault en su *Academie de l'Espee* (publicado en 1628), el diámetro del círculo se calcula mediante la medida de la longitud del esgrimista en postura derecha con los talones pegados teniendo el arma y dedo índice extendidos por encima de la cabeza. La distancia desde el suelo a la punta del índice extendido es el diámetro de dicho círculo. Según Carranza y Narváez, el «diestro» –denominación dada por ellos al esgrimista– debe adoptar una postura derecha, medio perfilada, con los talones ligeramente separados. El brazo se mantiene alzado a nivel del hombro y la espada con la *hoja* paralela al suelo, con la *punta* amenazando al adversario. Las puntas de las espadas se mantienen enfrentadas a las guardas (o cazoletas). Esto es lo que determina el diámetro del círculo.

Al contrario que la otra gran escuela de esgrima, la italiana, la Destreza se basa en el movimiento y no solo en la técnica, entendiéndose por movimiento acciones específicas del arma y el cuerpo. Cada técnica («treta») se forma por una combinación de movimientos. Como en el baile, cada paso se aprende por separado, y luego se pueden realizar innumerables combinaciones para dar como resultado una coreografía específica. De igual modo, la variada combinación de movimientos crea las tretas.

Carranza desarrolló la Destreza con un estilo muy agresivo, y sus seguidores apenas usan técnicas defensivas. Pacheco creó una variante nueva de la Destreza, más defensiva. Según los seguidores de éste, mejoró la técnica. Según sus detractores, los puristas seguidores de Carranza, la estropeó al alejarse por completo de las enseñanzas del maestro. Sea como fuere, la discusión no es una simple controversia de salón, precisamente, que en más de una ocasión y en más de diez los seguidores de ambas tendencias han desenfundado los aceros, como más adelante se verá.



... Y su práctica

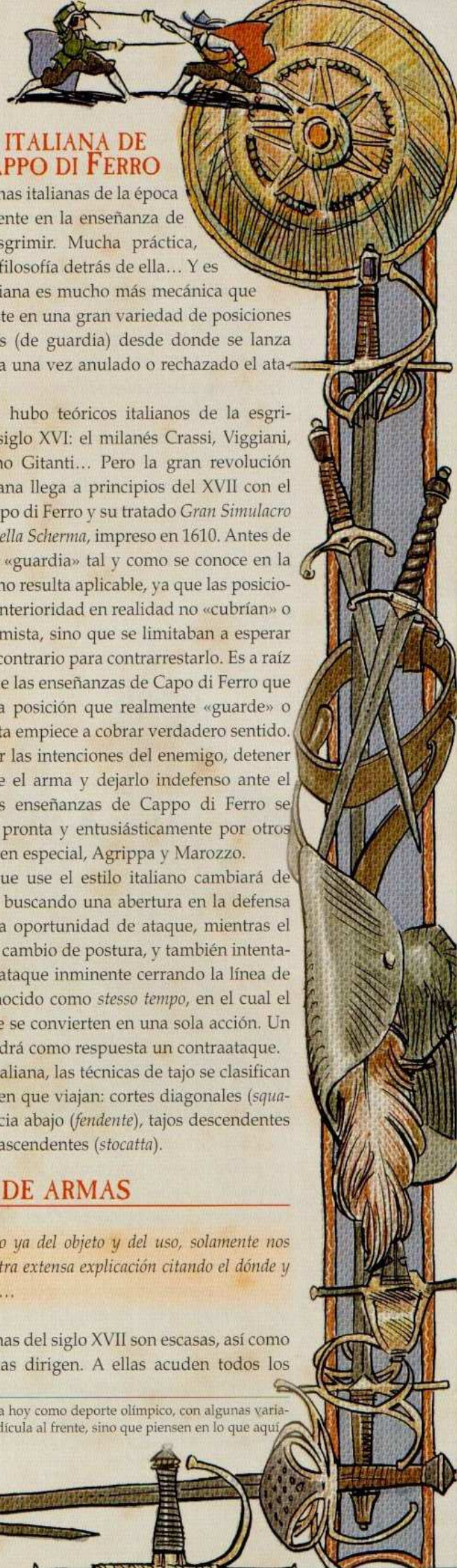
En la Destreza, los cortes se clasifican según el tipo de movimiento que ejecute el esgrimista, y no por la dirección del golpe, con lo cual tendríamos movimientos desde el hombro (arrebato), codo (medio tajo) y

muñeca (mandoble). Las estocadas no se clasifican. Los tajos se ejecutan desde todos los ángulos, dependiendo del emplazamiento del arma y el cuerpo con relación al adversario. La Destreza (en especial la que enseña Pacheco) tiene técnicas defensivas, claramente definidas mediante la utilización del arma para redirigir o reorientar el arma ofensiva mediante el emplazamiento o situación de la propia en contra del adversario. Estas posiciones no son fijas y pueden aplicarse en multitud de maneras. Lo único que se requiere es hacer contacto con la hoja enemiga con la parte fuerte de la *hoja* del diestro y la *guarda* o cazoleta.

Los esgrimistas españoles atacan y defienden moviéndose alrededor de ellos en pasos («compases») a lo largo de la circunferencia del círculo. El esgrimista intentará crear una apertura en la defensa del contrario variando el ritmo, tempo y distancia. Atacará o defenderá mediante movimientos o cruces en el círculo en ángulo utilizando las cuerdas. Los diestros nunca harán esto de manera lineal, directamente encarados el uno al otro, como en la escuela italiana.

En todos los tratados españoles se enfatiza constantemente el mantenimiento del control del arma del oponente mediante el «atajo» (tomar el control de la hoja ajena con la propia). La habilidad para conseguir un atajo se adquiere mediante el constante entrenamiento del «tacto», que puede definirse como el sentimiento táctil percibido en la mano del esgrimista cuando blande el arma. Este tacto es lo que permite al diestro leer las virtudes, defectos, fuerzas y flaquezas e intenciones de su adversario mediante el contacto con la hoja de éste (el tacto es, de hecho, el mismo *Sentiment du fer* francés utilizado en las técnicas de estoque y florete). Para conseguir un atajo, la hoja debe colocarse contra la hoja contraria en la mejor posición, aquella que garantice la máxima ventaja mecánica. Esto se consigue mediante el conocimiento del diestro en la aplicación de los ángulos, tal como dice Carranza, «el conocimiento que se adquiere con el uso...» y «del uso nace el conocimiento». Si el ataque se dirige hacia la cabeza del diestro, éste podrá desviarla o redirigirla levantando el arma para cubrir el ataque y, simultáneamente, amenazará al adversario con la punta de su espada. Para ejecutar un desvío de manera efectiva, el diestro debe emplazar su hoja contra la adversaria de tal manera que no solo desvíe el ataque, sino también que le permita contraatacar en el mismo movimiento. Esto sólo puede realizarse si el diestro tiene un gran conocimiento de los ángulos y de las ventajas mecánicas en el emplazamiento de su hoja sobre la adversaria.

En la Destreza, al contrario que en la escuela italiana, un ataque no tendrá como respuesta un contraataque, sino que será respondido con un movimiento a una posición defensiva en el que se controla al mismo tiempo el arma del adversario con la propia. La diferencia con la



esgrima italiana radica en que el diestro asegura la posición defensiva alejándose del ataque, en lugar de «atacar sobre el ataque». ⁸

Vuestas mercedes saben ahora cuál es el fundamento de la cosa. Mal que a ese cojitranco le pese, el éxito de nuestra escuela puede verse en todos los campos de batalla.



Quevedo criticando a Pacheco

[...] Y empezó a meter una parola tan grande, que me forzó a preguntarle qué materia profesaba. Díjome que él era diestro verdadero, y que lo haría bueno en cualquier parte. Yo, movido a risa, le dije:

— Pues, en verdad, que por lo que yo vi hacer a vuesa merced en el campo antes, que más le tenía por encantador, viendo los círculos.

— Eso — me dijo — era que se me ofreció una treta por el cuarto círculo con el compás mayor, cautivando la espada para matar sin confesión al contrario, porque no diga quién lo hizo, y estaba poniéndolo en términos de matemática.

— ¿Es posible — le dije yo — que haya matemática en eso?

— No solamente matemática — dijo —, mas teología, filosofía, música y medicina.

— Esa postrera no lo dudo, pues se trata de matar en esa arte.

— No os burléis — me dijo —, que ahora aprendo yo la limpiadera contra la espada, haciendo los tajos mayores, que comprenden en sí las espirales de la espada.

— No entiendo cosa de cuantas me decís, chica ni grande

— Pues este libro las dice — me respondió —, que se llama *Grandezas de la espada*, y es muy bueno y dice milagros; y, para que lo creáis, en *Rejas* que dormiremos esta noche, con dos asadores me veréis hacer maravillas. Y no dudéis que cualquiera que leyere en este libro, matará a todos los que quisiere.

— O ese libro enseña a ser pestes a los hombres, o le compuso algún doctor.

— ¿Cómo doctor? Bien lo entiende — me dijo —: es un gran sabio, y aún, estoy por decir, más.

(Francisco de Quevedo:
Vida del Buscón Mateo de Pablos)

LA ESCUELA ITALIANA DE RIDOLFO CAPPO DI FERRO

Las salas de armas italianas de la época se centran únicamente en la enseñanza de las técnicas de esgrimir. Mucha práctica, escasa teoría, nula filosofía detrás de ella... Y es que la esgrima italiana es mucho más mecánica que la española. Consiste en una gran variedad de posiciones estáticas defensivas (de guardia) desde donde se lanza una acción ofensiva una vez anulado o rechazado el ataque del contrario.

Evidentemente, hubo teóricos italianos de la esgrima a lo largo del siglo XVI: el milanés Crassi, Viggiani, Fabris, el veneciano Gitanti... Pero la gran revolución de la esgrima italiana llega a principios del XVII con el maestro Ridolfo Capo di Ferro y su tratado *Gran Simulacro dell'Arte E dell'uso della Scherma*, impreso en 1610. Antes de él, la definición de «guardia» tal y como se conoce en la esgrima moderna, no resulta aplicable, ya que las posiciones definidas con anterioridad en realidad no «cubrían» o guardaban al esgrimista, sino que se limitaban a esperar el movimiento del contrario para contrarrestarlo. Es a raíz de la divulgación de las enseñanzas de Capo di Ferro que el concepto de una posición que realmente «guarde» o proteja al esgrimista empieza a cobrar verdadero sentido. Se trata de adivinar las intenciones del enemigo, detener el ataque, apartarle el arma y dejarlo indefenso ante el ataque propio. Las enseñanzas de Capo di Ferro se verán respaldadas pronta y entusiastamente por otros maestros italianos, en especial, Agrippa y Marozzo.

El esgrimista que use el estilo italiano cambiará de una postura a otra buscando una abertura en la defensa del oponente o una oportunidad de ataque, mientras el adversario hace un cambio de postura, y también intentará atacar sobre un ataque inminente cerrando la línea de ataque. Esto es conocido como *stesso tempo*, en el cual el bloqueo y el ataque se convierten en una sola acción. Un ataque siempre tendrá como respuesta un contraataque.

En la esgrima italiana, las técnicas de tajo se clasifican según la dirección en que viajan: cortes diagonales (*squalemrato*), cortes hacia abajo (*fendente*), tajos descendentes (*imbrocatta*) y tajos ascendentes (*stocatta*).

LAS SALAS DE ARMAS

Habiendo hablado ya del objeto y del uso, solamente nos queda terminar nuestra extensa explicación citando el dónde y el cuándo practicarlo...

Las salas de armas del siglo XVII son escasas, así como los maestros que las dirigen. A ellas acuden todos los

⁸ Pero este estilo de esgrima desapareció. Fue la escuela italiana la que prevaleció, y es la que se practica hoy como deporte olímpico, con algunas variaciones. Así que no me imaginen al pobre capitán Alatríste adoptando una posición de perfil, espadita ridícula al frente, sino que piensen en lo que aquí les hemos dicho. (Nota del otro coautor, mientras el anterior se tomaba una tila)



hidalgos para practicar y aprender nuevas técnicas y maniobras de los maestros y sus discípulos aventajados. Cada sala tiene casi un estilo propio dentro de cada una de las grandes escuelas de la época. Aquí hablaremos, y aún brevemente, tan solo de las salas de armas que hay en el Madrid del Siglo de Oro, ya que las existentes en otras ciudades españolas y en otras naciones europeas serán tratadas en otros libros, donde casen más adecuadamente.

No consideraremos siquiera las salas de armas de los tercios, ya que no cuentan con la organización, los maestros y la disciplina de las dirigidas por los grandes maestros. Podemos mencionar, eso sí, que a estas salas militares acuden los soldados y oficiales a practicar esgrima y, en casos especiales, incluso soldados veteranos, ya licenciados. Puede darse el caso de que el maestro de campo o uno de sus subalternos, en persona, guste de entrenar con alguno de los aspirantes a soldado u oficial, para comprobar su temple y arrojo acero en mano.



LA ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS

En mayor o menor medida, la disciplina y los rangos en maestría imperan en todas las salas. La dirección y supervisión de las prácticas y entrenamientos las lleva a cabo el *preboste*, que tiene a su disposición a varios *tenientes* que son elegidos entre los alumnos aventajados y a los que se considera capaces de poder enseñar. Rara vez el *maestro* practica con los estudiantes, y su trabajo consiste básicamente en hacer funcionar la sala de armas e idear nuevas tretas, *bottas* o maniobras. Son el preboste y los tenientes quienes se encargan de realizar el trabajo diario con los alumnos.

Los tenientes

Son alumnos aventajados y estudiosos del arte que, tras largos años de práctica, consiguen el visto bueno del maestro tras un examen, teórico y práctico. Este último consiste en un combate personal entre el alumno y el maestro o uno de sus prebostes (en ese caso, en presencia de aquél).

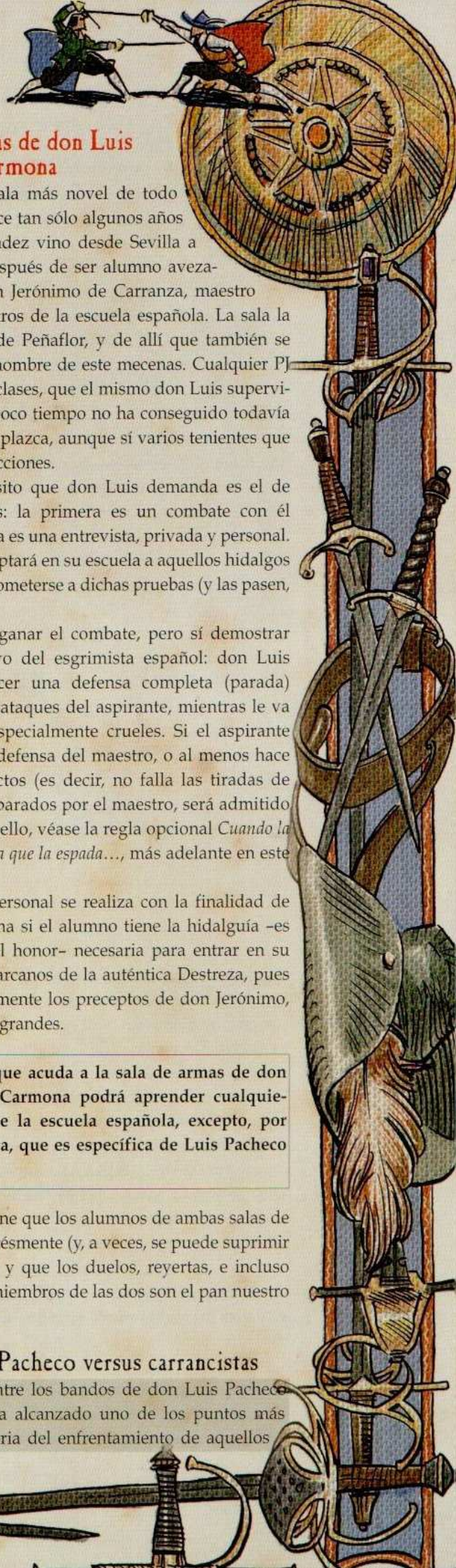
El preboste

Es generalmente el hombre de confianza del maestro y acostumbra a ser el discípulo mas aventajado de éste. El preboste es quien se encarga del trabajo diario de la sala de armas, de supervisar todas las prácticas de los alumnos con los tenientes, de decidir las maniobras a enseñar a cada grupo de estudiantes, de supervisar las labores de los tenientes, del mantenimiento de la sala, del cobro de las cuotas, del pago de las clases a los tenientes, de seguir el comportamiento de los alumnos y recomendar al maestro cuáles pueden ser en un futuro candidatos a tenientes y cuáles deberían ser expulsados por comportamiento inadecuado y en contra de los principios de la sala. En general, hay sólo un preboste en cada sala, pero puede darse el caso de salas de armas muy importantes que tengan dos.

El maestro

Es el alma máter de la sala de armas, la persona que marca las reglas de comportamiento y de cuyos conocimientos y habilidad nadie duda. Sabe todas las maniobras de esgrima de la escuela a la que pertenece, y es el único en la sala de armas con el reconocimiento necesario para poder idear nuevas maniobras. Los maestros están organizados desde 1478 y llevan blasones del cuerpo concedidos por el rey: un escudo en campo azul, corona real y brazo armado con espada desnuda, orlado en oro. Usan traje negro, colete y botas de piel de búfalo de color anteado, sombrero chambergó blanco, con plumas encarnadas y bordado un gran montante al lado izquierdo del colete, bajo el cual lucían una banda de seda blanca con dos listas encarnadas divididas en tres puntas iguales y en charpa. Por la provisión del 24 de junio de 1478, cobraban los maestros dos doblas castellanas por derechos de examen y pagaban, en concepto de *media annata*, 3 650 maravedíes. Dicha provisión fue otorgada a favor e instancias de Gómez Dorado -primer teniente de maestro mayor y maestro del arte de espada y broquel- por resguardo de algunos servicios que había hecho al rey de Aragón.

Ningún PJ puede ser maestro de una sala de armas a no ser que consiga la carta de aprobación que da el Teniente de Maestro Mayor en el Palacio Real.



Los alumnos

Cualquier personaje puede inscribirse en una sala de armas con la finalidad de aprender nuevas maniobras acordes a su estilo. Para ello, el PJ deberá tener ineludiblemente la habilidad de Esgrima. Ello da la posibilidad de que aquellos PJs que no tengan de salida la ventaja de Espadachín puedan utilizar las reglas de esgrima de manera normal.

El que quiera inscribirse en una sala de armas deberá cumplir con los requisitos de ésta (véase a continuación). Una vez solventado este trámite, el alumno deberá cumplir con los horarios del curso de forma estricta si no quiere vérselas con el preboste, el cual tendrá la facultad de expulsar al alumno por faltas disciplinarias.

LAS SALAS DE ARMAS DE MADRID

La sala de armas de Palacio

Es la sala de armas de Su Majestad el rey Felipe IV y la dirige el maestro personal de éste, don Luis Pacheco de Narváez. Situada dentro del Real Alcázar, su acceso está restringido al rey y a los pocos jóvenes nobles que forman su círculo más íntimo.

La sala de armas de don Pacheco de Narváez

Don Luis tiene su propia sala de armas, y en ella toma también otros alumnos entre los nobles de la Corte y algún que otro agraciado que, más por su destreza que por su nombre e hidalguía, sea aceptado por éste. Cualquier PJ puede tomar clases de esgrima en esta sala, siempre que con su persona traiga cartas de recomendación de alguno de los integrantes del Consejo de Estado o del Consejo de Castilla. Entre los tenientes de la sala se encuentran algunos de los hijos de las casas nobles de Castilla, y no es raro para cualquier alumno, practicar con algún Guzmán, Álvarez de Toledo, López de Zúñiga o Hurtado de Mendoza. También cuenta entre sus tenientes al propio hijo de don Luis, Diego Pacheco, prometedor estudioso, aunque algo joven y tal vez demasiado agresivo (rumores hay de que ocupa dicha plaza por deseo expreso de su padre). Los prebostes de la sala son don Luis Díaz de Viedma y don Luis de Tamariz, dos jóvenes espadachines de gran talento, venido de Cádiz el primero y del reino de Aragón el segundo.

Cualquier PJ que tenga la suerte de ser aceptado en esta sala, o en la de Palacio (cosa harto improbable esta última), tendrá acceso a todas las tretas de la escuela española, excepto el A fondo de retirada, que -como ya se ha dicho- solamente se aprende con los «verdaderos» discípulos de Carranza.

La sala de armas de don Luis Méndez de Carmona

Es tal vez la sala más novel de todo Madrid, ya que hace tan sólo algunos años que don Luis Méndez vino desde Sevilla a la Villa y Corte después de ser alumno avezado del insigne don Jerónimo de Carranza, maestro de todos los maestros de la escuela española. La sala la financia el conde de Peñafior, y de allí que también se la conozca con el nombre de este mecenas. Cualquier PJ puede asistir a las clases, que el mismo don Luis supervisa, ya que en tan poco tiempo no ha conseguido todavía un preboste que le plazca, aunque sí varios tenientes que le ayudan en las lecciones.

El único requisito que don Luis demanda es el de pasar dos pruebas: la primera es un combate con él mismo y la segunda es una entrevista, privada y personal. El maestro sólo aceptará en su escuela a aquellos hidalgos que consientan a someterse a dichas pruebas (y las pasen, claro está).

No es preciso ganar el combate, pero sí demostrar el carácter agresivo del esgrimista español: don Luis se dedicará a hacer una defensa completa (parada) ante los sucesivos ataques del aspirante, mientras le va lanzando puyas especialmente crueles. Si el aspirante llega a superar la defensa del maestro, o al menos hace seis ataques correctos (es decir, no falla las tiradas de ataque) seguidos, parados por el maestro, será admitido en la escuela. Para ello, véase la regla opcional *Cuando la lengua es más afilada que la espada...*, más adelante en este mismo capítulo.

La entrevista personal se realiza con la finalidad de que don Luis dirima si el alumno tiene la hidalguía -es decir, la honra y el honor- necesaria para entrar en su sala y conocer los arcanos de la auténtica Destreza, pues por algo sigue fielmente los preceptos de don Jerónimo, el grande entre los grandes.

Cualquier PJ que acuda a la sala de armas de don Luis Méndez de Carmona podrá aprender cualquiera de las tretas de la escuela española, excepto, por supuesto, la Vuelta, que es específica de Luis Pacheco de Narváez.

Ni que decir tiene que los alumnos de ambas salas de armas se odian cortésmente (y, a veces, se puede suprimir lo de cortésmente) y que los duelos, reyertas, e incluso muertes entre los miembros de las dos son el pan nuestro de cada día.

Seguidores de Pacheco versus carrancistas

La rivalidad entre los bandos de don Luis Pacheco y don Jerónimo ha alcanzado uno de los puntos más álgidos en la historia del enfrentamiento de aquellos



que defienden la «esgrima de la Corte» y los partidarios de la «esgrima militar». La defensa de las enseñanzas de ambos ha terminado, en muchos casos, con la vida de más de un maestro o soldado y, en algunos, ante los tribunales, como el conocido proceso de don Francisco de Roxas contra don Baltasar de los Reyes y don Domingo de Piña, que terminó con los dos últimos en galeras tras una denuncia del primero.

Los integrantes del bando carrancista, soldados viejos de los tercios y gente de las Indias, son los principales defensores de la denominada esgrima civil o militar, mientras que hijosdalgos venidos a menos y gentes de letras son los que defienden la denominada esgrima cortesana, donde todas las maniobras se estudian y razonan meticulosamente desde todos los ángulos de las ciencias.

Los incidentes más graves siempre han tenido lugar en Sevilla, aunque ya se han dado más duelos que dedos hay en una mano en la Villa y Corte.



La sala de armas «italiana»

Fundada hace ya largo tiempo y financiada por los duques de Amalfi, los Picolimini, encargaron éstos a Ridolfo de Capo Ferro que enviara desde Siena a uno de sus mejores prebostes para no perder la numerosa colectividad italiana en Madrid la práctica de la escuela patria. Así fue como el famoso maestro envió a don Ambrosio Domonte y don Luis Bucareli para iniciar las lecciones de esgrima. La sala de armas esta abierta a cualquiera que domine la escuela italiana. Está ciertamente mal visto que un esgrimista de la española acuda a las clases de esta sala, pudiendo acabar dichos intentos incluso en retos. Gualterio Malatesta es un asiduo, aunque no pueda decirse que acuda para cultivar amistades, precisamente.

El PJ que acuda a esta sala podrá aprender cualquiera de las maniobras de la escuela italiana.

La sala de armas de don Atanasio de Ayala

Es bien conocida en todo Madrid, y es una de las más concurridas por la hidalguía menor de la Villa y Corte, tal vez porque sus precios son más asequibles o tal vez

porque, al ser una de las más concurridas, funciona también como mentidero, al cual todo hidalgo acude además a cerrar algún que otro negocio. Don Atanasio no exige una férrea disciplina, como en la de Pacheco, ni tampoco grandes demostraciones de honra e hidalguía, como en la del conde de Peñaflo. Su sala es tan sólo, como dice él, «una academia común, como en la antigua Grecia, donde los hombres acuden a cultivar su cuerpo y su mente». Cualquiera puede acudir a las clases de don Atanasio, que imparten los tenientes y dirigen los tres prebostes: don Marcos Reid, don Nicolás Cartouche y don Trinitario Castell.

Cualquier PJ podrá tomar las lecciones en esta sala de armas siempre y cuando esté al corriente de sus pagos, y en ella se le ofrecerá la posibilidad de aprender cualquier treta de la escuela española clasificada como «normal» (de 1 punto de coste) o «difícil» (2 puntos). Debido a las características de la sala y a su elevado número de alumnos, las tretas consideradas como «muy difíciles» (las de 3 puntos) no están al alcance de los alumnos.

...Uno se pregunta si es que Don Atanasio las conoce, cosa que personalmente dudo de hombre tan frívolo y que se toma tan poco en serio el arte cuasi divino de la espada...

Por supuesto, en esta sala no se enseñan ni la treta de A fondo de retirada (exclusiva de los seguidores de Carranza) ni la de Vuelta (única de los de Pacheco). Los alumnos de don Atanasio suelen ser ignorados por los miembros de las dos escuelas citadas, que los desprecian y consideran esgrimistas de segunda categoría.

Atanasio de Ayala, por cierto, es un apasionado de la lucha con arma de asta (la media pica o la alabarda) e incluso publicó en 1616 un librito sobre el tema. De vez en cuando, algún soldado (en especial de la Guardia del Rey) acude para recibir clases del maestro, que no es mala cosa -aunque sea arma de parada- saber utilizar la alabarda ya que se ha de empuñar tantas horas, y quizá el entrenamiento hasta sirva para salvar la vida del monarca si algún loco se le acercara...

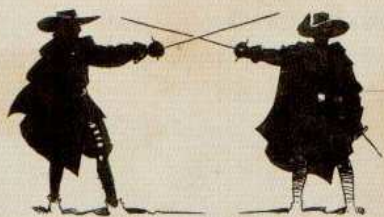
La sala de armas de don Maximiliano Ritter

Es de nueva creación y empieza a causar furor en toda la Villa. Vino don Maximiliano a Madrid acompañando a su bella hermana, doña Hanna Ritter, e hizo rápidamente carrera como oficial de la Guardia Valona de Su Majestad. Heredero de la tradición ancestral teutona de la esgrima de montante, se decidió a abrir una sala de armas en Madrid. Don Maximiliano confía ciegamente en el buen juicio de sus prebostes, don Francisco de Añasco y el capitán Blas de Rueda, seguidores acérrimos de la escuela de Carranza.

En la sala de armas de don Maximiliano se podrá aprender cualquier treta de la escuela española considerada «normal» (1 punto) o «difícil» (2 puntos), ya que los noveles prebostes y la formación teutona de don Maximiliano limitan las posibilidades pedagógicas de éstos. Sin embargo, se puede convencer al maestro de que enseñe otro tipo de esgrima, de difícil acceso, en el cual los teutones siempre han brillado: la esgrima de montante.

Se dice que don Maximiliano acepta, por cierta suma y con no poca discreción, dar lecciones de la mal llamada esgrima de arma de filo en horas nocturnas. Son numerosas las veces que se ve luz en la sala de armas en noches cerradas, aunque a veces no sea el choque de los montantes lo que se oye por las altas ventanas, sino el tintineo de los espadines. Hay quien dice, aunque es rumor no confirmado, que se trata de su hermana, doña Hanna de Ritter, que en secreto da clases de esgrima a mujeres... Mejor para ellas que el rumor sea falso, que la cosa puede acabar muy mal, de enterarse el Santo Oficio... pues, si los duelos entre hombres ya están perseguidos por la Justicia, los que se produzcan entre mujeres son competencia eclesiástica, por ser cosa contra natura y, por tanto, sospechosa de diabólica.

¿Una mujer con espada? Lo más parecido que he visto ha sido un hombre con falda, que los hay en una lejana tierra llamada Escocia, y se manejan bien con sus burdas espadas, pese a su ridículo aspecto. Pero una mujer con espada... ¡Dios santo! Sería lo mismo que si pretendiera llevar calzones o ir a la guerra como soldado, y no como soldadera.



DE ALGUNAS COSTUMBRES DE NUESTROS ESPADACHINES

DEL RITUAL DEL DUELO

De la honra y del duelo se habla ya, aunque brevemente, en las pp. 83 y 84 del manual, pero como este libro va de espadas, no estará de más que nos explayemos un poco más en el tema.

Es el duelo heredero directo del reto (o «riepto») medieval, en el que los nobles se batían por defender el honor de su causa, de su dama, o por cumplir una promesa o voto. En éste nuestro siglo XVII, donde tanta importancia tiene la honra, ninguna ofensa real o imaginaria puede quedar impune y cualquier gesto o cortesía

mal cumplida puede provocar que se eche mano a la espada...

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

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda)

Desde mediados del siglo XVI, a raíz del Concilio de Trento, la Iglesia Católica condena formalmente los duelos, considerándolos una forma más o menos ritualizada de asesinato. La monarquía de las Españas, evidentemente, condena en público los duelos, aunque en la práctica hay una amplia complicidad por parte de los corchetes, y aun de los jueces, pues todos son hombres de honor y entienden que la honra tiene que lavarse. Las penas por ser encontrados dos duelistas metidos en faena varían desde el simple arresto domiciliario (si no ha habido víctimas) hasta el destierro de la Corte por un tiempo determinado. Eso, evidentemente, si se trata de nobles con título; que los hidalgos y los villanos suerte tendrán si solamente salen del lance con una temporada en la cárcel y no terminan directamente con el garrote en el cuello.

Aparte de las riñas callejeras (que las hay) los duelos formales –tal y como los cánones del honor y la honra mandan– exigen la presencia de dos padrinos (o segundos), uno por cada contendiente. Puede suceder que, de haber quedado heridos o lisiados ambos duelistas sin que se llegue a compromiso satisfactorio, los padrinos los sustituyan, batiéndose a su vez para zanjar definitivamente el asunto. La presencia de un médico para atender a los heridos –y la de un sacerdote por si es demasiado tarde para curar el cuerpo– es opcional, pero las más de las veces necesaria y, si la cosa se hace con calma, dudoso es que falten.

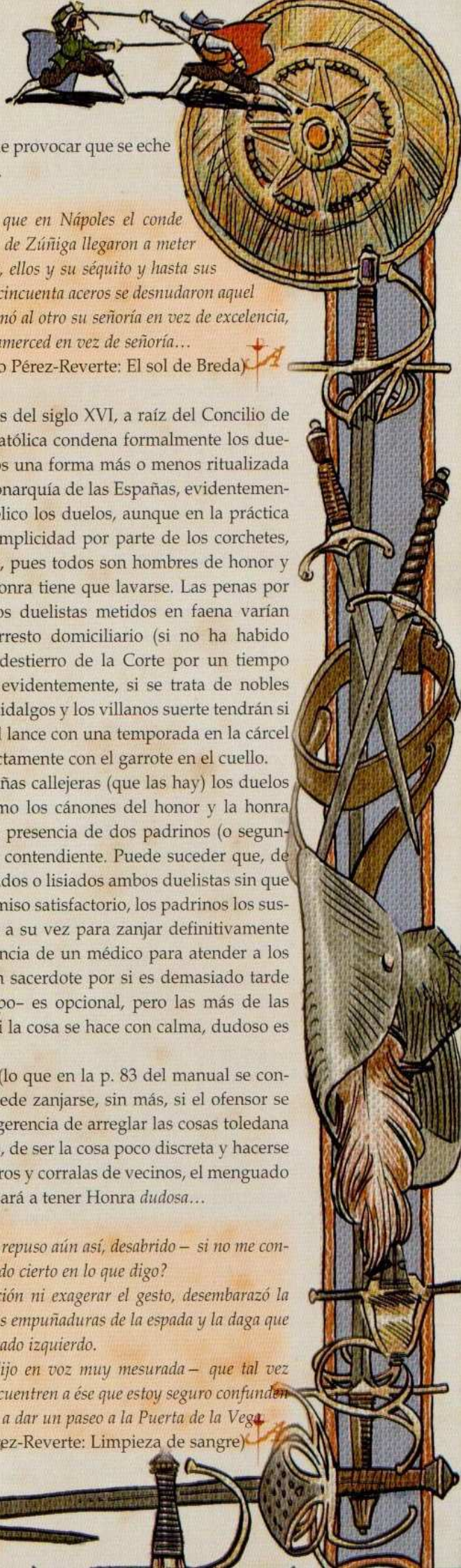
Una ofensa leve (lo que en la p. 83 del manual se considera desprecio) puede zanjarse, sin más, si el ofensor se disculpa ante la sugerencia de arreglar las cosas toledana en mano. Claro que, de ser la cosa poco discreta y hacerse pública en mentideros y corralas de vecinos, el menguado que se disculpe pasará a tener Honra dudosa...

– ¿Y qué pasa – repuso aún así, desabrido – si no me confundo con nadie y ando cierto en lo que digo?

[...] Sin ostentación ni exagerar el gesto, desembarazó la capa dejando libres las empuñaduras de la espada y la daga que llevaba detrás, al costado izquierdo.

– Pues pasa – dijo en voz muy mesurada – que tal vez vuestras mercedes encuentren a ése que estoy seguro confunden con otro, si se vienen a dar un paseo a la Puerta de la Vega.

(Arturo Pérez-Reverte: Limpieza de sangre)





CUANDO LA LENGUA ES MÁS AFILADA QUE LA ESPADA... (REGLA OPCIONAL)

Gentes hay que usan el ingenio como un arma más y que, en lugar de mantener el estoico silencio de los auténticos diestros, gustan de la chanza y la burla entre estocada y estocada. Lo malo de esta táctica es que, a veces, tiene éxito y logra hacer perder los nervios a quien hace oídos de las chanzas y, perdiendo el perfil y la compostura, es presa fácil del ladino deslenguado. Aunque no lo vi, dicen que tal táctica usó Quevedo para vencer a mi mal alumno Pacheco, lo cual admitiré que me place, pues –aunque sea con malas artes– todo humano se alegra con la humillación del enemigo...

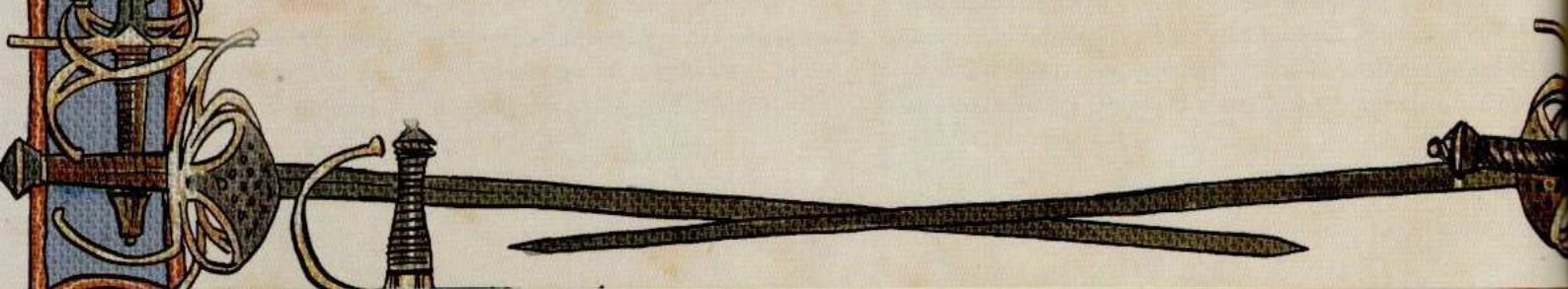
Aquel que quiera usar este truco sucio deberá, en su turno, abstenerse de hacer acciones de ataque, limitándose a defenderse mientras hace comentarios hirientes sobre el enemigo. En términos de juego, esto se resuelve con una tirada por la habilidad de Charlatanería (aunque, si es en verdad el jugador ingenioso en sus puyas, el Narrador puede obviar la tirada). Si tiene éxito (o dar por buena la tirada el Narrador), el enemigo tendrá que tirar por Voluntad. Si falla dicha tirada, perderá la compostura, y eso se traduce en una penalización de -1 a su nivel en armas, lo que le afecta tanto al ataque como a la defensa. En caso de sacar un crítico en Charlatanería, la penalización será automática, sin permitirse tirada por Voluntad, salvo si se tienen las ventajas de Sentido común o de Fuerza de Voluntad. En cualquier caso, dicha penalización es temporal, evidentemente, y desaparecerá al terminar el combate, cuando el aludido se serene un poco. Y también es acumulable, que nada impide al mal espadachín de lengua afilada lanzar varias puyas mientras se defiende, para atacar cuando su contrincante esté lo bastante «caliente». De todos modos, por muchas puyas que se lancen con éxito, la penalización máxima que se puede obtener (o dar) de este modo es de -3.

Sin embargo, toda espada tiene dos filos, y usar ese truco, como muchas otras cosas, puede volverse contra quien lo utiliza. Pues, si bien es cierto que aquel que pierde la compostura esgrime de manera más torpe, no lo es menos que lo hace con más furia. En términos de juego, cada «puya» exitosa resta un -1 al nivel de armas, cierto... pero igualmente permite sumar un +1 al dado de daño que haga el ofendido, siempre respetando los límites de aquél. Es decir, que no se puede hacer más de 6 de daño con el dado, pues solamente seis caras tiene.

El poeta Guillermo de Echagüe se bate –vayan ustedes a saber por qué– con un misterioso espadachín, vestido de riguroso negro, que le ataca como mandan los cánones, sin decir ni esta boca es mía. Como Guillermo confía más en su lengua que en su acero, empieza a hacer mofas del desconocido, que se va calentando. A la tercera mofa, el espadachín, cuya habilidad en Esgrima era de 16, ahora tiene solamente 13 en ataque y 9 en defensa. Pero la mala suerte de don Guillermo hace que en ese momento falle la tirada de defensa, con lo que el acero de su enfurecido oponente le entra de mala manera. El espadachín gasta ropera (2 puntos) y su Destreza natural le da un +1 al daño. A esto le añade 1d, y saca un 4, al que suma los 3 puntos de las burlas del poeta. Como no hay una séptima cara en el dado, le suma 2 a la tirada, llegando a 6, lo que hace $2+1+6=$ ¡9 puntos de daño!... Una tirada menor, de 2, por ejemplo, se hubiera convertido en un 5, ya que permitiría utilizar todos los puntos acumulados.

Ya para terminar, nunca olviden que –si de verdad quieren manejar la espada– han de hacerlo con el alma, además de con la mano. Pues es el espíritu siempre superior a la carne. Como digo en mi libro: «la ciencia está en las cosas, el conocimiento precede al amor, el entendimiento humano es un espejo de las cosas reales; pero la verdad y el error no se hallan en el objeto, sino en el sujeto. La verdad es la propiedad del ser natural relacionada con el entendimiento, se refiere a lo universal, no a lo particular, y reside primordialmente en Dios».

Mis enseñanzas, incluso las de mi mal discípulo, pueden enseñarles a esgrimir con mayor o menor maestría. Pero la auténtica grandeza está en la voluntad y en el alma; y ésa, solamente se la puede dar Dios.





LIBRO TERCERO

DE LA FILOSOFÍA DE LAS ARMAS AVENTURAS

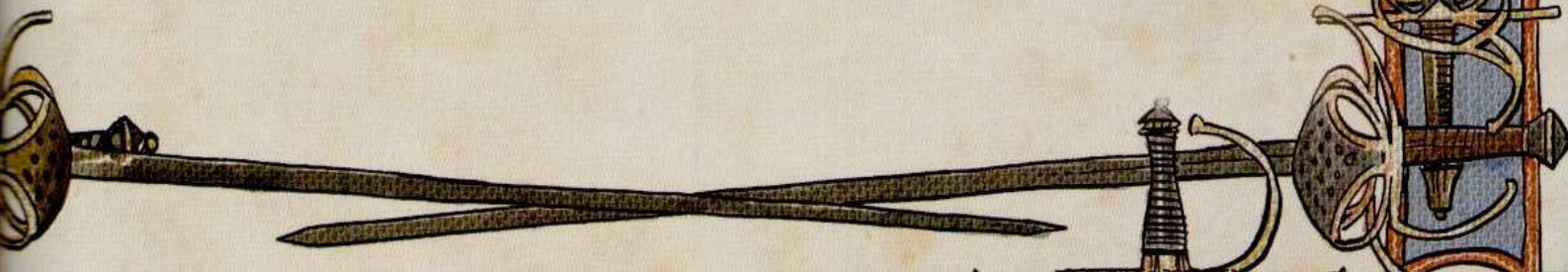
Campaña formada por tres aventuras principales, más alguna que otra que sirve de entretenimiento frente al tedio del mucho viajar que los personajes (entre los que sería ideal que figuraran algún pícaro o buscavidas, algún noble con contactos en la Corte y algún estudioso de esgrima, a ser posible seguidor de Pacheco) tendrán que realizar para llevar a buen término la misión que les va a ser encomendada. Con prólogo confuso y corneado y moraleja moralizante, como ya se verá, que no siempre el mucho correr permite llegar antes a los sitios, pues a veces llega primero quien poco o nada se mueve...

LA CORNADA (Y OTRAS PICARDÍAS DE CARNAVAL)

Aventura prevista para un grupo poco numeroso de jugadores (tres o cuatro). Siempre que los PJs no pertenezcan a la gran nobleza, pueden ser de casi cualquier profesión, aunque es posible que el Narrador se encuentre con problemas frente a inquisidores fanáticos o clérigos devotos. Y es que el asunto va de echarse una cana al aire antes de a que don Carnal le venza doña Cuaresma...

EN SAGRADO

Aventura pensada para grupo poco numeroso, de tres o cuatro PJs, diestros en el arte de esgrimir o, en su defecto, letales a la hora de reñir, ya que es por ello por lo que se les contrata... Para que propicien una muerte y, a ser posible, de su mano. Que lo hagan o no ya será cosa de su cuajo, de sus escrúpulos... y de su ingenio, pues, como muchas cosas de esta vida, las cosas no son exactamente lo que parecen ni los hechos sucedieron tal y como se cuentan...



DE LA FILOSOFÍA DE LAS ARMAS

Nota previa: si alguno de los jugadores se ha hecho un PJ que tenga el «defectillo» de Secreto a un nivel alto (4 o 6 puntos) pensando algo así como que «el Narrador no me asesinará o me retirará el PJ de buenas a primeras por esto, y así no me complico la vida», habría que sugerirle que es (o ha sido) espía de una potencia extranjera o que es (o ha sido) un traidor. Que será otra vuelta de tuerca en la trama de esta historia, como ya se verá cuando corresponda...

SE DICE EN LOS MENTIDEROS...

- Que es la Taberna del Turco lugar frecuentado por soldados viejos, pero por verdaderos veteranos, no por rufos que dicen haber servido al rey para presumir de un cuajo y una hidalguía de las que carecen. No es lugar para pendencias, pues (aunque regenta la taberna mujer sola, antigua puta ya retirada pero de belleza aún nada desdeñable) más de una toledana y más de diez saldrían prestas de sus vainas si alguien se acercase a importunarla...
- Ya se sabe que la fama crece y decrece, y los sucesos extraordinarios están a la orden del día, aunque los escépticos lo nieguen. El otro día, sin ir más lejos, una vieja, de madrugada, vio salir una víbora de debajo de una piedra. Nada extraño, me dirán, si no fuese que la víbora, que empezó a culebrear por la calle de San Roque, fue vista a continuación por un talabartero que se dirigía a cumplir con su oficio, y ya no era víbora, sino culebra de regular tamaño. La siguiente que la vio fue una beata que salía de oír misa temprana en la iglesia de San Ginés y, para entonces ya era un verdadero culebrón el que se dirigía al Alcázar. Allí un miembro de la Guardia Valona se encontró con una gigantesca boa que rodeaba el edificio, al parecer con

ánimo de destruirlo. El tudesco empezó a dar gritos en su lengua, pero claro, nadie lo entendió. Fuera como fuese, cuando se reunieron los curiosos el monstruo había desistido de su empeño y se había arrastrado hasta el Campo del Moro, donde osados no faltaron que anduvieron tras su rastro, que no se encontró de modo alguno. Dicen los más que habrá vuelto al infierno, de donde salió, enviada por el diablo, para asesinar a los reyes. También dicen que, enterado el valido de tal rumor, murmuró, quién sabe si para sí o para el criado que lo vestía que habría que alzar Real Pragmática, obligando a los taberneros a que bautizaran más el vino del desayuno, para que la gente no se anduviese con desatinos y tonterías.

- Si es tontería o necedad yo ya no me meto, pero cierto es como que el agua es clara que hay un tudesco y su criado rondando por la Villa, y que las preguntas que hace el uno por boca del otro están causando cierto malestar entre gentes poco acostumbradas a estos desafueros... Que se anden con cuidado los extranjeros preguntones, que la Corte de las Españas es lugar amable para el visitante ilustre hasta que deja de serlo...



A MANERA DE PRÓLOGO:

MUERTE EN LA TARDE

Ataque falso doble: se usa para engañar al adversario, y empieza con un ataque simple.

(Don Jaime Astarloa: Tratado del arte de la esgrima)

EL ARTE DE HACER AMIGOS

Es el mentidero, que ya se ha dicho en otras partes pero se puede repetir aquí, lugar donde las gentes forman corrillos y charlan, comentándose las últimas noticias y avisos que en esta Villa y Corte de nuestras Españas han tenido lugar. No hay que fiarse de todo lo que se oye, que rufián rijoso hay que, entre medias verdades, suelta alguna mentirijilla, y se divierte luego viendo cómo otros la toman por verdadera. Que ya lo dijo en su día Agustín de Moreto:

*Más yo con estas gradas me consuelo
de San Felipe, donde gran contento
es ver luego crecido lo que miento...
Por la mañana yo hálleme vistiendo
prendo una mentirilla de mi mano:
vengo luego y aquí la siembro en grano.
Y crece tanto que de allí dos horas
hallo quien con tal fuerza la prosiga
que no es raro que a contar me la vuelva con espiga.*

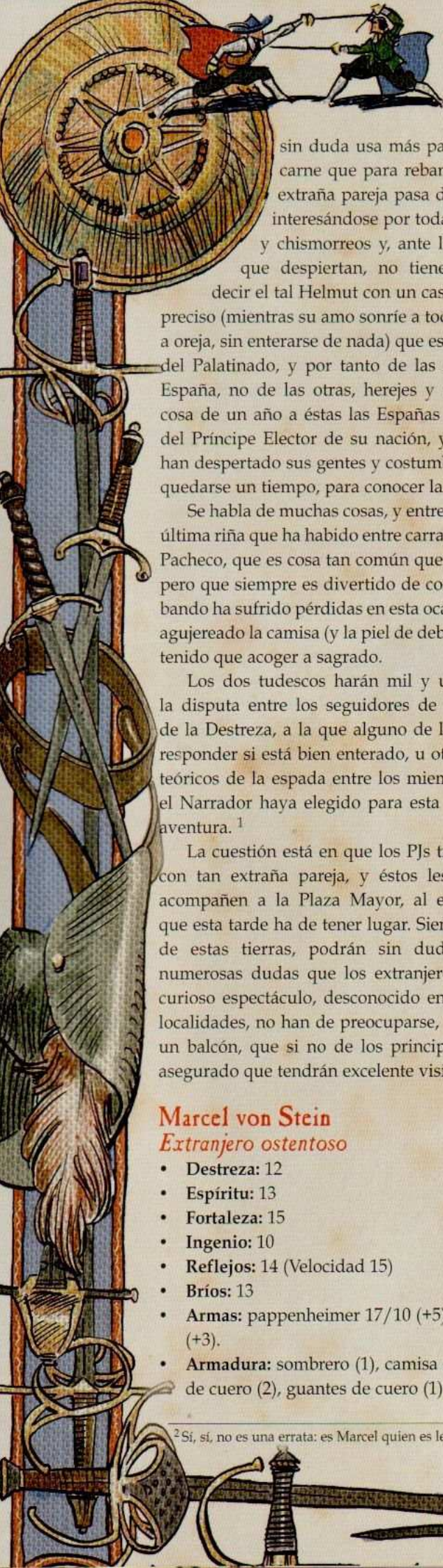
Sea como fuere, hay tres mentideros principales en la Villa: El mentidero de San Felipe, sito en las gradas (escalinatas) de dicha iglesia y que posiblemente el más famoso de los tres, frecuentado por poetas, clérigos y soldados, muy concurrido al mediodía; el mentidero de los cómicos, junto a la iglesia de San Sebastián, en la calle Atocha, al que gustan de acudir los del mundo de la comedia y el teatro; y el mentidero del Alcázar, más conocido con el nombre de «las Losas de Palacio», pues se encuentra en las cercanías empedradas del Real Alcázar, y a él acuden los cuevachuelistas que trabajan en las escribanías y consejos de estado con ésta o aquella noticia reciente, que aún no se ha secado la tinta del legajo que ha de leer el rey y ya es de dominio público...

En uno de ellos (cuál no viene al caso, y queda a decisión del Narrador según sea la calidad y tipo de personajes) conocen varios de los miembros del grupo a dos singulares personas: Marcel von Stein y su criado Helmut. Es el primero un gigantón de más de dos metros de altura, pelirrojo, barbudo, feo y pecoso, vestido ostentosamente a la manera de los tudescos: sombrero

morado con plumas amarillas, traje violeta, jubón rojo y camisa con abundantes encajes de Flandes. Lleva ostentoso tahalí cruzado, no tanto por darse aires de valentón como para mejor llevar la pesada espada de su tierra, la *pappenheimer*, de la que ya se ha hablado varias veces en el presente suplemento. Nada sabe de castellano, pero sus carencias en la lengua de Cervantes las suple, y con creces, Helmut, un alemán, también (o eso dice él), aunque más se parece la noche al día que uno de estos personajes del otro, pues es el criado del gigantón bermejo persona menuda, de pelo negro, vestido con ropas de tonos pardos y grises que apenas llaman la atención, con la sencillez propia de su condición, y armado apenas con una daga al cinto, que



¹ Sobre la disputa entre seguidores de uno u otro maestro, ha quedado explicado en este mismo libro. Que nos pagan por palabras, cierto es, pero que mal entendería el editor que repitiéramos dos veces lo mismo, con la simple excusa de la separación de unas pocas hojas. (Nota de los Autores)



sin duda usa más para cortar el pan y la carne que para rebanar pescuezos.... Tan extraña pareja pasa de uno a otro corrillo interesándose por todas las noticias, avisos y chismorreos y, ante la natural curiosidad que despiertan, no tiene más remedio que decir el tal Helmut con un castellano gutural, pero preciso (mientras su amo sonríe a todo el mundo de oreja a oreja, sin enterarse de nada) que es su amo un caballero del Palatinado, y por tanto de las Alemanias aliadas a España, no de las otras, herejes y traidoras. Vino hace cosa de un año a éstas las Españas junto con el séquito del Príncipe Elector de su nación, y tanta curiosidad le han despertado sus gentes y costumbres que ha decidido quedarse un tiempo, para conocer la península a fondo.

Se habla de muchas cosas, y entre ellas, cómo no, de la última riña que ha habido entre carrancistas y alumnos de Pacheco, que es cosa tan común que ya casi ni es noticia, pero que siempre es divertido de comentar para ver qué bando ha sufrido pérdidas en esta ocasión y a quiénes han agujereado la camisa (y la piel de debajo) o quiénes se han tenido que acoger a sagrado.

Los dos tudescos harán mil y una preguntas sobre la disputa entre los seguidores de una y otra variante de la Destreza, a la que alguno de los personajes puede responder si está bien enterado, u otro tercero, si no hay teóricos de la espada entre los miembros del grupo que el Narrador haya elegido para esta primera parte de la aventura.¹

La cuestión está en que los PJs traban cierta amistad con tan extraña pareja, y éstos les proponen que les acompañen a la Plaza Mayor, al espectáculo de toros que esta tarde ha de tener lugar. Siendo los PJs naturales de estas tierras, podrán sin duda responder a las numerosas dudas que los extranjeros tengan sobre ese curioso espectáculo, desconocido en su tierra. Sobre las localidades, no han de preocuparse, que han conseguido un balcón, que si no de los principales, si que les han asegurado que tendrán excelente visión de toda la plaza.

Marcel von Stein Extranjero ostentoso

- Destreza: 12
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 15
- Ingenio: 10
- Reflejos: 14 (Velocidad 15)
- Bríos: 13
- Armas: pappenheimer 17/10 (+5) y pistola de silla 14 (+3).
- Armadura: sombrero (1), camisa acolchada (1), coleteo de cuero (2), guantes de cuero (1) y botas (1).

- **Habilidades:** Cabalgar 14, Intimidar 16, Orientación 10, Rastrear 12, Sigilo 12, Supervivencia 10 y Táctica 9.
- **Ventajas:** Agilidad (2), Iniciativa (3), Resistencia al dolor (2) y Salud de hierro (2).
- **Desventajas:** Impulsivo (-2), Lealtad (a Helmut, -2)² y Secreto (-4).
- **Golpes con espada de filo:** *Angriff Pappenheim*, *Blitz Meyer*, *Parry* y *Steel Cross*.

Helmut

Criado que no es lo que parece

- Destreza: 13
- Espíritu: 15
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 13
- Reflejos: 14
- Bríos: 11
- Apariencia: +2
- Armas: daga 16/10 (+1).
- Armadura: camisa acolchada (1).
- **Habilidades:** Cabalgar 15, Comerciar 14, Curar 14, Charlatanería 16, Detectar mentiras 15, Diplomacia 17, Etiqueta 15, Latines 14, Maña 13, Recursos 13 y Venenos 13.
- **Ventajas:** Carisma (3), Don de lenguas (1), Letrado (2) y Sentido común (2).
- **Desventajas:** Secreto (-4) y Villano (-1).

Nota: el narrador puede ser algo retorcidillo y decidir que solamente los personajes de clase media o inferior jueguen esta pequeña introducción, sin el PJ estudiante de esgrima, o noble, al que se le vaya a encargar la misión aparte... Que ya se reirá luego, cuando los PJs empiecen a oír hablar de tan extraña pareja, y la identifique al punto, mientras los que teóricamente lleven la voz cantante se mantienen en la ignorancia... Que el lector lea -que luego entenderá el porqué de tanto misterio- y, una vez leído, decida; pero el aviso, aquí queda...

Por cierto, y ya que estamos de avisos, mejor será que los demos por parejas: que se cuide el Narrador de los PJs que sepan alemán, que podrían descubrir algo importante... Que no siempre traduce correctamente Helmut a su amo lo que le dicen y, aún más importante, que las más de las veces las supuestas preguntas de su amo salen de su ingenio, que el amo poco o nada en realidad dice, por mucho que hable...

Pero de las personalidades de estos dos ya hablaremos más adelante, que hay fiesta de toros y nadie se la querrá perder...

²Sí, sí, no es una errata: es Marcel quien es leal a Helmut. Un poco de paciencia, que luego ya desentrañaremos el misterio... (N. de los AA)

SUERTE DE TOROS

Los tudescos no han mentido, y se han gastado sus buenos escudos alquilando un balcón no menos bueno. Pues como todo el mundo sabe, tener casa con balcón que dé a la Plaza Mayor puede ser pingüe beneficio, que -aunque el Consejo los requisa y luego los alquila a altos precios- nada impide al dueño de la casa hacer su pequeño negocio ofreciendo refrescos o chucherías a la venta a sus invitados forzosos. En concreto, el dueño de la vivienda, maese Pérez, ofrece a sus invitados un delicado vino joven andaluz, del que Marcel beberá a grandes tragos, diciendo por boca de su criado que le recuerda al vino de Maguncia. El tal Pérez también puede servir un refresco de agua de canela a las damas o a los abstemios y además tiene preparadas unas golosinillas que ha comprado en un bodegón (de puntapié, cierto es, pero también de confianza): bizcochos, rosquillas, un pastel de carne suavizado con mucha manteca, aceitunas y algo de fruta fresca (peras y ciruelas). Evidentemente, no será gratis, pues planea revender todas estas mercaderías mucho más caras a sus ilustres huéspedes por si éstos tienen sed, hambre o un antojo. Los alemanes se negarán en redondo a que paguen los PJs, diciendo que para algo son sus invitados. Y, como hacen ostentación de dinero, cierto es que pueden permitirse el gasto (si les preguntan, Helmut no tendrá reparos en decir que 25 ducados han sido los que le ha costado el balcón de marras, cifra que sin duda hará que algún PJ se atragante, que es el precio de un buen caballo de guerra...).

Tiene maese Pérez un hijo, muchachuelo de no más de quince años que intenta sin demasiado éxito dejarse bigote, y al cual los naturales humores propios de todo hombre, que se despiertan a su edad, lo traen muy desasosegado. Así que, si hay alguna dama de mayor o menor buen ver en el grupo, no se privará de lanzarle algún que otro requiebro de burlador, junto con alguna mirada lánguida y media sonrisa... Y queda a decisión del (o de la) PJ si se decide a enseñarle al niño hombre algo de la vida o se libra de él como un incordio, que la fiesta de toros -por fin- va a empezar...

La Plaza Mayor ha sido preparada para la fiesta: se ha enarenado el pavimento de piedra y los carpinteros han levantado gradas de madera, separadas de la zona de lidia por una barrera de la altura de un hombre. Desfilan los lidiadores, todos ellos a caballo, vestidos como marca la tradición: de riguroso negro, con las únicas notas de color de las plumas de sus sombreros. La sobriedad de los jinetes contrasta con la riqueza de los arreos de sus monturas, cubiertas de cintas y plumas.

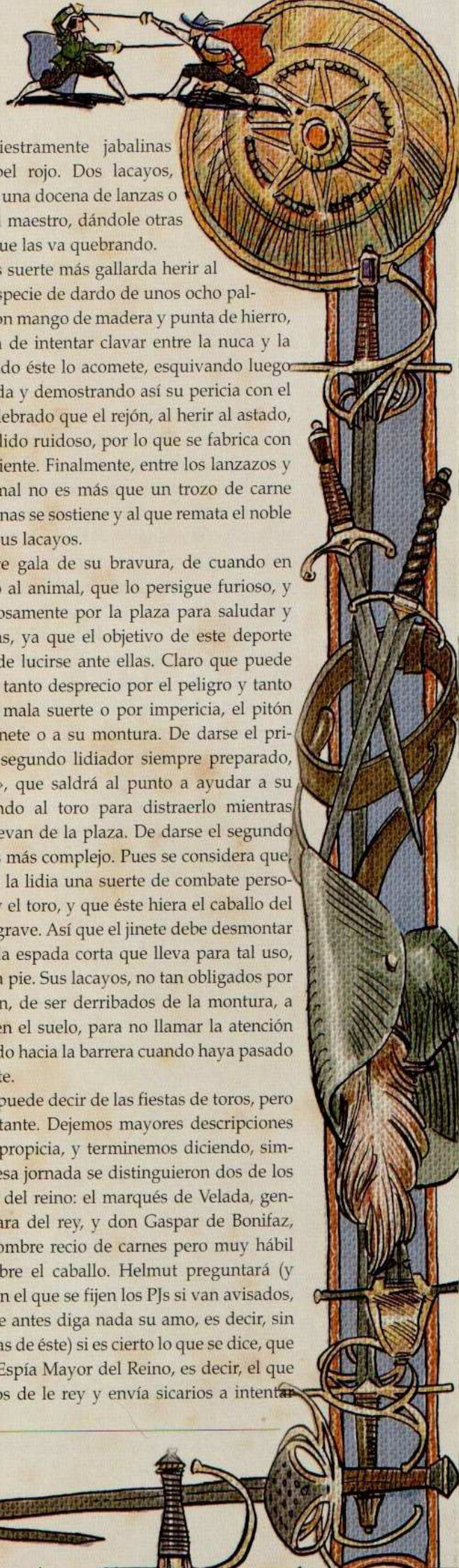
Consiste la fiesta de los toros, para el que no lo sepa, en atacar a los bravos zahiriéndolos con lanzas cortas

o arrojándoles diestramente jabalinas adornadas en papel rojo. Dos lacayos, portando cada uno una docena de lanzas o jabalinas, asisten al maestro, dándole otras nuevas a medida que las va quebrando.

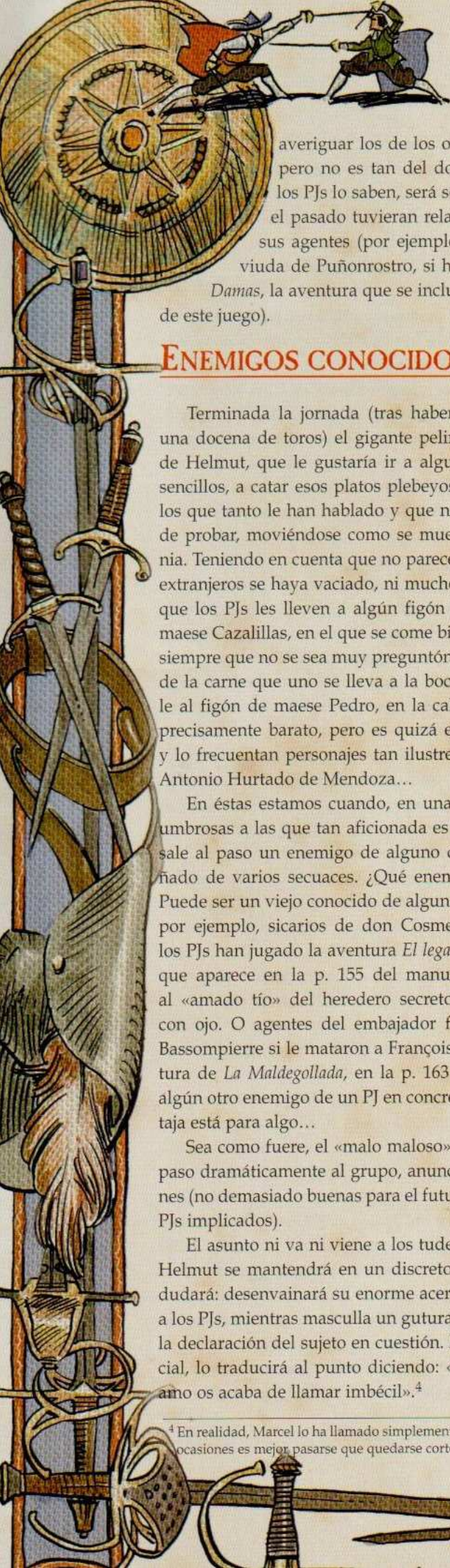
Sin embargo, es suerte más gallarda herir al toro con el rejón, especie de dardo de unos ocho palmos de longitud, con mango de madera y punta de hierro, que el caballero ha de intentar clavar entre la nuca y la cruz del toro, cuando éste lo acomete, esquivando luego su furiosa embestida y demostrando así su pericia con el caballo. Es muy celebrado que el rejón, al herir al astado, se rompa con estallido ruidoso, por lo que se fabrica con madera seca y crujiente. Finalmente, entre los lanzazos y los rejones, el animal no es más que un trozo de carne sangrante³ que apenas se sostiene y al que remata el noble lidiador o uno de sus lacayos.

El lidiador hace gala de su bravura, de cuando en cuando, ignorando al animal, que lo persigue furioso, y cabalgando ostentosamente por la plaza para saludar y sonreír a las damas, ya que el objetivo de este deporte no es otro que el de lucirse ante ellas. Claro que puede suceder que, entre tanto desprecio por el peligro y tanto alarde, ya sea por mala suerte o por impericia, el pitón del toro hiera al jinete o a su montura. De darse el primer caso, hay un segundo lidiador siempre preparado, llamado «padrino», que saldrá al punto a ayudar a su compañero, atacando al toro para distraerlo mientras los lacayos se lo llevan de la plaza. De darse el segundo caso... el asunto es más complejo. Pues se considera que, de algún modo, es la lidia una suerte de combate personal entre el jinete y el toro, y que éste hiera el caballo del primero es ofensa grave. Así que el jinete debe desmontar y, desenvainando la espada corta que lleva para tal uso, rematar al animal a pie. Sus lacayos, no tan obligados por el honor, se limitan, de ser derribados de la montura, a quedarse quietos en el suelo, para no llamar la atención del bruto, escapando hacia la barrera cuando haya pasado el peligro inminente.

Mucho más se puede decir de las fiestas de toros, pero por hoy ya es bastante. Dejemos mayores descripciones para ocasión más propicia, y terminemos diciendo, simplemente, que en esa jornada se distinguieron dos de los mejores lidiadores del reino: el marqués de Velada, gentilhomme de cámara del rey, y don Gaspar de Bonifaz, caballero real, hombre recio de carnes pero muy hábil con la lanza y sobre el caballo. Helmut preguntará (y puede ser detalle en el que se fijen los PJs si van avisados, que lo hará sin que antes diga nada su amo, es decir, sin traducir las palabras de éste) si es cierto lo que se dice, que es este hombre el Espía Mayor del Reino, es decir, el que protege los secretos de le rey y envía sicarios a intentar



³ «Hecho un espín de saetas», como dice un poeta anónimo en unos versos de la época. (N. de los AA)



averiguar los de los otros. Cierta cosa es, pero no es tan del dominio público y, si los PJs lo saben, será solamente porque en el pasado tuvieron relación con alguno de sus agentes (por ejemplo, con la condesa y viuda de Puñonrostro, si han jugado *Juegos de Damas*, la aventura que se incluía con las pantallas de este juego).

ENEMIGOS CONOCIDOS

Terminada la jornada (tras haber sido despachados una docena de toros) el gigante pelirrojo dice, por boca de Helmut, que le gustaría ir a alguno de esos figones sencillos, a catar esos platos plebeyos, pero sabrosos, de los que tanto le han hablado y que no ha tenido ocasión de probar, moviéndose como se mueve entre alta alcurnia. Teniendo en cuenta que no parece que la bolsa de los extranjeros se haya vaciado, ni mucho menos, es dudoso que los PJs les lleven a algún figón barato (como el de maese Cazallillas, en el que se come bien por poco dinero, siempre que no se sea muy preguntón sobre la naturaleza de la carne que uno se lleva a la boca) pudiendo llevarle al figón de maese Pedro, en la calle del Lobo. No es precisamente barato, pero es quizá el mejor de la Villa, y lo frecuentan personajes tan ilustres como Quevedo o Antonio Hurtado de Mendoza...

En éstas estamos cuando, en una de esas callejuelas umbrosas a las que tan aficionada es la Villa de Madrid, sale al paso un enemigo de alguno de los PJs, acompañado de varios secuaces. ¿Qué enemigo? Eso depende. Puede ser un viejo conocido de alguna aventura anterior; por ejemplo, sicarios de don Cosme de Montealbán si los PJs han jugado la aventura *El legado de los Montealbán* que aparece en la p. 155 del manual e hicieron saber al «amado tío» del heredero secreto que se anduviera con ojo. O agentes del embajador francés *monsieur* de Bassompierre si le mataron a François Leclerc en la aventura de *La Maldegollada*, en la p. 163 del citado libro. O algún otro enemigo de un PJ en concreto, que esa desventaja está para algo...

Sea como fuere, el «malo maloso» de turno cerrará el paso dramáticamente al grupo, anunciando sus intenciones (no demasiado buenas para el futuro inmediato de los PJs implicados).

El asunto ni va ni viene a los tudescos, pero -aunque Helmut se mantendrá en un discreto aparte- Marcel no dudará: desenvainará su enorme acero y se pondrá junto a los PJs, mientras masculla un gutural «*Dummkopfl*» ante la declaración del sujeto en cuestión. Helmut, muy servicial, lo traducirá al punto diciendo: «Perdonad, pero mi amo os acaba de llamar imbécil».⁴

⁴ En realidad, Marcel lo ha llamado simplemente «necio»; pero Helmut opina que engrosar un poco el insulto no hará demasiado daño... que en algunas ocasiones es mejor pasarse que quedarse corto... (N. de los AA)

Enemigos de los PJs (6)

Sicarios, matones y desgraciados varios

- Destreza: 12
- Espíritu: 11
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 10
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Armas: ropera 12/8 (+2)

... Y ALGUNOS ENEMIGOS DE MÁS

En lo mejor de la fiesta (en concreto, cuando los sicarios empiecen a plantearse abandonar el campo antes de abandonar la vida) sucede algo imprevisto: un segundo grupo irrumpe por el otro extremo de la callejuela, atacando al grupo al grito de «¡Ahí están! ¡A ellos!». Si el grupo está demasiado ocupado para darse cuenta de la novedad, será Helmut quien dé la voz de alarma... Por cierto, este segundo grupo de enemigos es del todo desconocido para los PJs... Los espadachines, pues eso son, adoptarán inmediatamente la posición de guardia española y empezará a danzar alrededor de los PJs mientras se van diciendo unos a otros consignas del estilo «¡Gánale el ángulo! ¡Cuidado con el compás! ¡Cierra el círculo!».

Enemigos desconocidos

Algo más «diestros» y peligrosos

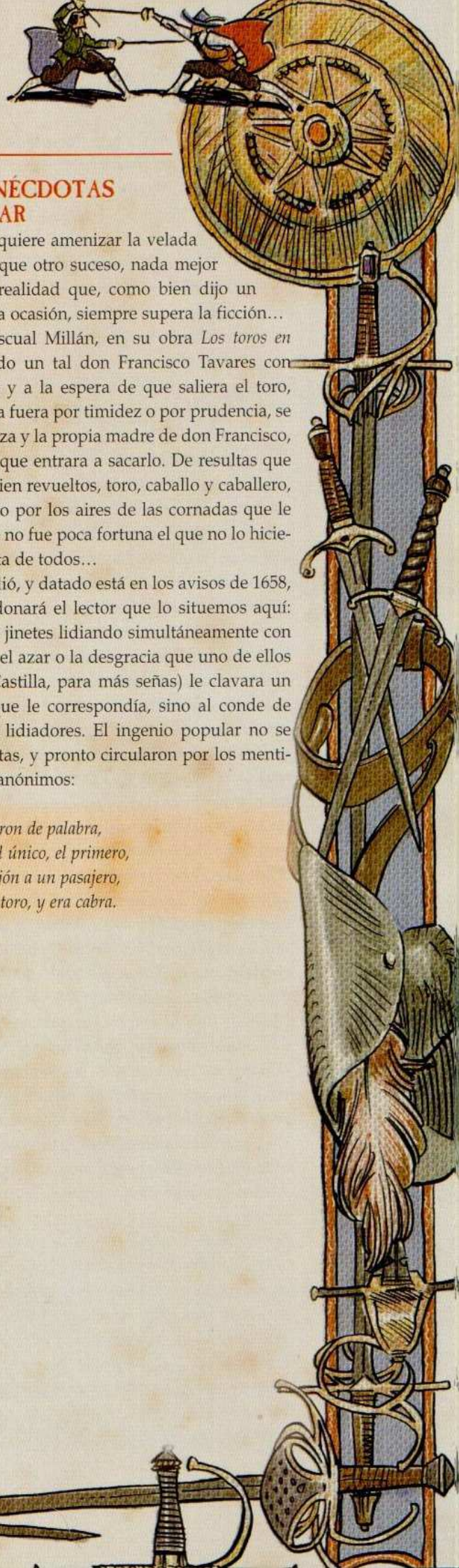
- Destreza: 13
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 10
- Reflejos: 13
- Bríos: 12
- Armas: Ropera 13/9
- Tretas de la escuela española: Arrebato, Batimiento y Medio tajo.

Nota: hay tantos como miembros del grupo (incluidos Marcel y Helmut) menos uno.

De ser capturado alguno de ellos con vida, dirá ser alumno de la sala de armas de Pacheco. Nada tienen contra los PJs, pero los tudescos han hecho preguntas que su maestro considera ofensivas, y ellos han decidido, por su cuenta, que bien se merecían una lección de la auténtica Destreza... en vivo y en directo.

CONCLUSIÓN DE ESTE PRÓLOGO Y RECOMPENSAS

- Si la cosa termina como tiene que terminar, con algún que otro corte sin importancia y poca cosa más, nada aguará la fiesta de los tudescos y de los PJs, que será



no solamente de figón sino también de bodega, que ya se sabe que estos lances dan sed, y no de agua precisamente. Si por el contrario alguno se ha llevado un hurgón de cierta importancia, la fiesta se cambiará por una visita al físico, y que sea lo que Dios quiera (véase *Heridas, enfermedades y curación* en la p. 84 del manual).

- Los PJs se llevarán 3 PX por jugar esta tarde de toros con descabello final incluido. Como siempre, aquel que destaque por buena interpretación o mejores ideas se llevará una propinilla, en este caso de 2 PX más.
- Los tudescos desaparecerán a la mañana siguiente. Por mucho que los PJs los busquen (que tener amigos con la bolsa repleta nunca viene mal) nadie sabrá decirles adónde partieron, solamente que lo hicieron con mucha, mucha prisa... Si algún jugador dice expresamente que investiga sobre la desaparición, tendrá que conseguir una tirada de Diplomacia para averiguar que se dice que dicen que dijeron que iban en busca de un tratado de esgrima perdido... Si rastrean el origen del rumor y pasan tres tiradas de Callejeo (se permiten hacer cinco intentos), se encontrarán al final del hilo con un viejo conocido -Rodrigo el Rijoso (véase *El legado...* en la p. 155 del manual)- que, de estar a buenas con los PJs (o ante la sutil elocuencia de una daga bajo en gaznate), no tendrá inconveniente en explicar que fueron los mismos tudescos los que le pagaron (y bastante bien, por cierto) para que esparciera ese rumor. ¿El motivo? Ya debieran saber los PJs que no es el Rijoso amigo de hacer preguntas cuando hay montante de por medio...

APÉNDICE

ALGUNAS ANÉCDOTAS PARA SAZONAR

Si el Narrador quiere amenizar la velada taurina con algún que otro suceso, nada mejor que bucear en la realidad que, como bien dijo un viejo zorro en cierta ocasión, siempre supera la ficción...

Nos cuenta Pascual Millán, en su obra *Los toros en Madrid* que, estando un tal don Francisco Tavares con el rejón preparado y a la espera de que saliera el toro, sucedió que éste, ya fuera por timidez o por prudencia, se negó a salir a la plaza y la propia madre de don Francisco, a gritos, lo instó a que entrara a sacarlo. De resultas que salieron, juntos y bien revueltos, toro, caballo y caballero, este último volando por los aires de las cornadas que le daba el astado, que no fue poca fortuna el que no lo hiciera pedazos a la vista de todos...

Otro caso sucedió, y datado está en los avisos de 1658, pero bien nos perdonará el lector que lo situemos aquí: que estando varios jinetes lidiando simultáneamente con varios toros, quiso el azar o la desgracia que uno de ellos (el Almirante de Castilla, para más señas) le clavara un rejón, no al toro que le correspondía, sino al conde de Cabra, otro de los lidiadores. El ingenio popular no se anduvo con chiquitas, y pronto circularon por los mentideros unos versos anónimos:

*Más de mil torearon de palabra,
y el Almirante, el único, el primero,
poniéndole un rejón a un pasajero,
entendió que era toro, y era cabra.*



UN FINAL, A MANERA DE RÚBRICA

(que en realidad es un principio, una explicación para los impacientes y varios entre actos debidos al buen hacer del que esto corrige)

Tiempo incierto sobre falso ataque: movimiento arriesgado, en el que se han de prever las intenciones del contrario...

(Don Jaime Astarloa: Tratado del arte de la esgrima)

LA MISIÓN

Apenas una semana después que estos hechos hayan tenido lugar (lo justo para que las heridas más graves sufridas en el lance se mejoren) aquel o aquellos PJs que tengan contactos con la Corte (los que sean de profesión cortesano, o que tengan el defecto de Lealtad al rey o al conde-duque, o simplemente que jugaran *Juegos de Damas* e impresionaran gratamente a «la Princesa») recibirán un recado de presentarse en la antesala de la Contaduría Real, en el edificio de la administración anexo al Alcázar, donde pulula una legión de cuevachuelistas, chupatintas, escribanos, leguleyos y criados llevando éste o aquel despacho, a cual más importante. Entré tanto gentío, no es difícil pasar desapercibido, que donde hay mucho, uno se fija poco en una cosa sola, pero pronto un criado con librea hará pasar a los PJs a una pequeña sala, donde se encuentra un hombre vestido con la sencillez propia de los secretarios, aunque sus ropas no sean de segunda mano, precisamente. Una tirada de Cultura local (ambiente cortesano) permitirá identificarlo nada menos que como don Álvaro de Moscoso y Patiño, criado de mucha confianza del mismísimo Gaspar de Guzmán, conde-duque de Olivares, valido del rey y el hombre con mayor poder de la Corona de la monarquía española. Dicen de don Álvaro los que gustan de los rumores (que hay muchos) que sus cortas luces y su fidelidad perruna lo hacen ser un eco fiel de las palabras y los deseos de su amo, y que tiene suficiente memoria para repetir con su propia voz las palabras exactas que ha dicho el valido. Un buen instrumento, pues, para dar órdenes que la dignidad de don Gaspar impide que salgan de su boca. Don Álvaro será breve:

— Caballero, alguien me ha dado razones para pensar que sois fiel súbdito de Su Majestad y bien capaz de hacer lo que se os ordena como un buen soldado, es decir, sin hacer preguntas ni buscar respuestas. Reunid un grupo no demasiado numeroso de gente dispuesta a todo y partid inmediatamente hacia Sevilla. Una vez en esa ciudad, dirigíos a la iglesia de Nuestra Señora de las Lágrimas. Hay a la izquierda de la puerta principal del templo una mansión de fachada rojiza, donde llamareis presentando este anillo al servidor que os abra la puerta.

Allí recibiréis más instrucciones. Tomad este bolsillo —añade dejando sobre la mesa una bolsa— para los gastos del viaje, y no tardéis en partir.

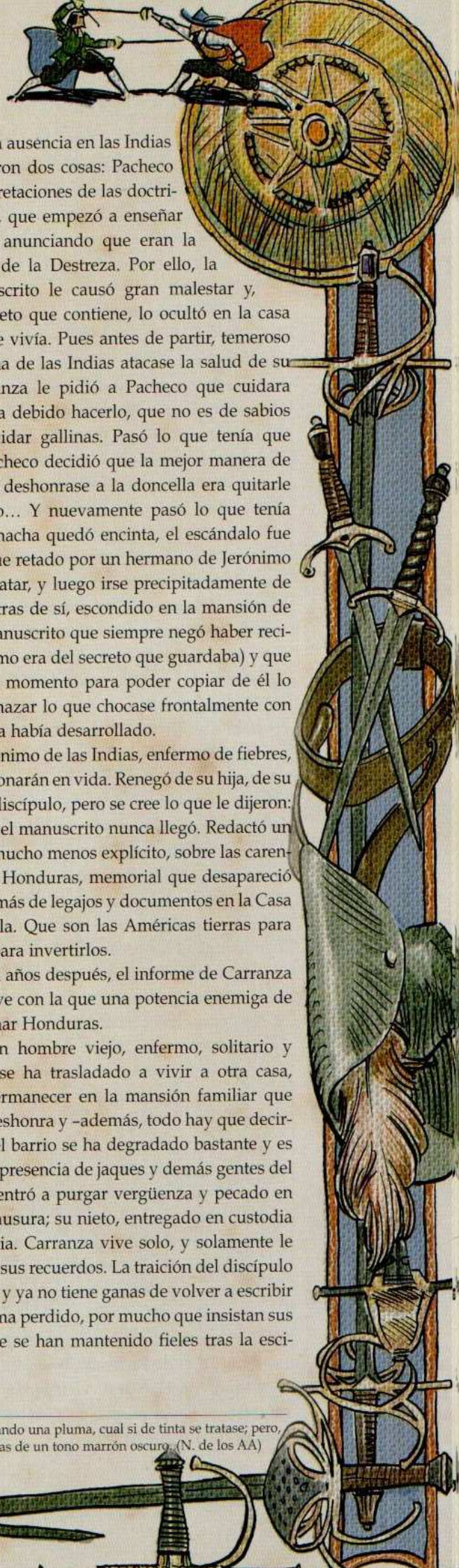
Notas: el anillo es un sello de oro, grabado con las iniciales «RB» enlazadas. Nada especial, y ninguna importancia tiene en la historia, pero alguno habrá que —amante de buscarle tres, cinco y hasta seis pies al gato— le dé vueltas y vueltas pensando que es la llave de algún complicado enigma. Y no es tal, que —aunque los que estas líneas escriben gustan de los acertijos— no hay mayor misterio que lo evidente; y es que a veces, señores, un gato tiene realmente cuatro patas y ni una más ni una menos...

¡Ah! En el bolsillo hay veinticinco doblones de oro, es decir, veinticinco piezas de oro de a dos, que suman 500 reales. No es mala cosa, para simples gastos de viaje...

Y por cierto, somos conscientes de que la iglesia de Nuestra Señora de las Lágrimas data del siglo XVIII. Es el primero de una serie de licencias que nos vamos a permitir en Sevilla, y que el acérrimo lector de Pérez-Reverte sin duda detectará... Y al que no lo sea, poco le importará, ya que en nada alteran la aventura.

Si el PJ pasa una tirada de Suerte (o el Narrador juzga oportuno darle esta información, o dice específicamente que se pasa un rato por el mentidero de las Losas de Palacio a la caza de los últimos avisos), puede relacionar esta misión, convocada con tanta urgencia, con el último chismorreio que corre de boca en boca por las Losas de Palacio, pues ha sido sonado, y aún sonado es decir poco. A primera hora de la mañana ha solicitado entrevista privada y sin cita previa un gentilhomme ya maduro, aunque de gallardo aspecto, que ha sido identificado como don Luis Pacheco de Narváez, que no es cara desconocida en Palacio, la del maestro de esgrima del rey. Qué se ha dicho, no se sabe, pero el valido ha entrado en uno de esos ataques de cólera a los que es tan propenso, como buen Guzmán que es, que ya se sabe que lo del temperamento ardiente le viene de familia. La cuestión está que el disgusto no ha sido poco, que han tenido que aplicarle paños fríos sobre la frente...

Si algún otro de los PJs recibe clases en la sala de armas Pacheco, será ese mismo día (quizás algo más tarde) requerido por don Luis Díaz de Viedma, preboste de la sala y discípulo aventajado del maestro. Don Luis se dirigirá al PJ con las palabras siguientes:



—Caballero, el honor de la sala de armas y de vuestro maestro está en juego. Un grupo de fieles agentes del rey se está formando para una delicada misión, un asunto de Estado de vital importancia, y es necesario que vos los acompañéis. Presentaros ante ellos con esta carta, rubricada por don Álvaro Moscoso, que es quien ha levantado el banderín de enganche de esa variopinta tropa. Pero estad atento, pues puede que se os pida un servicio extra, para mayor honra vuestra y de la verdadera Destreza que seguíis...

Ésta es una manera excelente para introducir en el grupo a algún PJ nuevo, en especial si el jugador se lo ha hecho con las reglas de este suplemento, adquiriendo la ventaja de Escuela de esgrima. Evidentemente, si se recomendaba que el contacto con la Corte no jugara la aventura previa de los toros y los tudescos, en el caso de este PJ el asunto queda totalmente descartado: que, en un principio, ni conoce a los miembros del grupo ni se batiría junto a ellos contra sus compañeros de la sala de armas de Pacheco...

No es de fieles servidores pedir explicaciones, ni es de señores darlas. Sea como fuere, la entrevista termina aquí...

Pero la aventura empieza ahora.

EXPLICACIONES PARA NARRADORES CURIOSOS

Mantengamos a los jugadores en la ignorancia, que ya descubrirán la historia por sí solos (o quizá no) pero para el Narrador quizá sea el momento de enterarse de un secreto que ha permanecido oculto más de treinta años, y que ahora amenaza con estallar en las narices de los implicados...

En 1590, siendo Jerónimo de Carranza gobernador de Honduras, redactó un memorial en el que señala los puntos débiles de la demarcación de su gobierno. En él figuraba incluso un mapa de la costa hondureña en la que están señalados los bajíos y las playas susceptibles de sufrir un desembarco, así como la propuesta de construir una serie de fortificaciones para defenderlas.

Don Jerónimo decidió enviar este documento cuanto antes, pero —preocupado por la posibilidad de que caiga en malas manos (pues es de hecho la llave para invadir el territorio)— optó por enviarlo camuflado. Por ello, lo adjuntó, escrito con zumo de limón⁵, en la parte de atrás de los pliegos manuscritos que contienen la segunda parte de su obra *De la Filosofía de las armas*, continuación anunciada ya en la primera parte publicada en 1582. Así disimulado, el gobernador envió el manuscrito (que en realidad son dos) a su fiel discípulo, Luis Pacheco de Narváez, que se encontraba en Sevilla al cargo de la sala de armas del maestro.

Pero, durante la ausencia en las Indias de Jerónimo, pasaron dos cosas: Pacheco creó nuevas interpretaciones de las doctrinas de su maestro, que empezó a enseñar ya como propias, anunciando que eran la evolución natural de la Destreza. Por ello, la llegada del manuscrito le causó gran malestar y, sin conocer el secreto que contiene, lo ocultó en la casa del maestro, donde vivía. Pues antes de partir, temeroso de que el mal clima de las Indias atacase la salud de su hija Leonor, Carranza le pidió a Pacheco que cuidara de ella. No hubiera debido hacerlo, que no es de sabios poner zorros a cuidar gallinas. Pasó lo que tenía que pasar, y es que Pacheco decidió que la mejor manera de evitar que alguien deshonrase a la doncella era quitarle la honra él mismo... Y nuevamente pasó lo que tenía que pasar: la muchacha quedó encinta, el escándalo fue terrible, Pacheco fue retado por un hermano de Jerónimo al que tuvo que matar, y luego irse precipitadamente de Sevilla... dejando tras de sí, escondido en la mansión de los Carranza, el manuscrito que siempre negó haber recibido (ignorante como era del secreto que guardaba) y que no destruyó en su momento para poder copiar de él lo que quisiese y rechazar lo que chocase frontalmente con las teorías que él ya había desarrollado.

Volvió don Jerónimo de las Indias, enfermo de fiebres, que ya no lo abandonarían en vida. Renegó de su hija, de su nieto y de su mal discípulo, pero se cree lo que le dijeron: que, simplemente, el manuscrito nunca llegó. Redactó un nuevo memorial, mucho menos explícito, sobre las carencias defensivas de Honduras, memorial que desapareció bajo una tonelada más de legajos y documentos en la Casa de Indias de Sevilla. Que son las Américas tierras para sacar dineros, no para invertirlos.

Así que, treinta años después, el informe de Carranza sigue siendo la llave con la que una potencia enemiga de España podría tomar Honduras.

Carranza es un hombre viejo, enfermo, solitario y amargado. Hasta se ha trasladado a vivir a otra casa, pues no quiere permanecer en la mansión familiar que fue testigo de su deshonor y —además, todo hay que decirlo— en estos años el barrio se ha degradado bastante y es ahora constante la presencia de jaques y demás gentes del mal vivir. Su hija entró a purgar vergüenza y pecado en un convento de clausura; su nieto, entregado en custodia a una buena familia. Carranza vive solo, y solamente le quedan su fiebre y sus recuerdos. La traición del discípulo lo tiene amargado, y ya no tiene ganas de volver a escribir el tratado de esgrima perdido, por mucho que insistan sus seguidores, los que se han mantenido fieles tras la escisión de Pacheco.

⁵ Para los que no lo sepan, tiene el zumo de limón una curiosa propiedad: se puede escribir con él mojando una pluma, cual si de tinta se tratase; pero, al secarse, desaparece sin dejar ni rastro. Si se acerca a una llama, el calor lo tuesta, apareciendo las letras de un tono marrón oscuro. (N. de los AA)



Un apunte histórico: quede escrito aquí -para que conste que es pura y simplemente ficción- que esto es un juego y no un tratado de historia o de esgrima, aunque a ratos lo parezca. Los datos históricos, puros, simples y duros son los siguientes:

En 1590 don Jerónimo de Carranza parte hacia América en compañía del nuevo virrey de Nueva España, don Luis de Velasco, que trae el mandato de cesar al anterior virrey, el corrupto marqués de Villa Manrique. Como hombre de valía que es, Carranza es nombrado gobernador de Honduras. Deja don Jerónimo su prestigiosa sala de armas de Sevilla en manos de su discípulo más avezado, don Luis Pacheco de Narváez, nativo de Baeza, mientras el maestro está en las Américas. El joven Pacheco es, además, un erudito en matemáticas y geometría. Durante esta etapa, don Luis sigue fielmente los preceptos de don Jerónimo, basados siempre en el espíritu del manejo de la espada ropera (las normas de comportamiento del esgrimista), pero empieza a ensayar sobre la búsqueda del error defensivo, del resquicio por donde atacar. En privado, don Luis comienza a aplicar sus conocimientos en las ciencias a los preceptos de don Jerónimo.

En 1600, Don Luis Pacheco de Narváez es nombrado Sargento Mayor de Lanzarote, y abandona Sevilla y la sala de armas de don Jerónimo. Es entonces cuando publica su primer tratado de esgrima (que por cierto, dedica a su maestro, Carranza), en donde expone sus teorías geométricas aplicadas a ese arte. Es este escrito el que suscita las primeras críticas de los otros discípulos de Carranza, ya que consideran que don Luis ha traicionado los preceptos de su mentor y el espíritu de sus enseñanzas. Las facciones de los que critican a Pacheco y los que lo defienden nacen en Sevilla durante esa época. Los carrancistas defienden los preceptos de Carranza y critican los de Pacheco, tildándolos de prácticas de la Corte y no de soldados o esgrimistas, así nace el concepto de esgrima de la Corte (o civil) frente a la esgrima de soldado (o militar) de Carranza.

Don Luis progresa y pronto lo encontramos en Madrid como maestro de armas de Su Majestad, justo en el momento en que don Jerónimo regresa de América (hacia el 1611, tras el fin del segundo mandato como virrey de su valedor Velasco) para encontrarse con la situación dejada por su antiguo discípulo. Aunque es cierto que, en público, don Jerónimo jamás desacreditó a su antiguo discípulo, también lo es que tampoco frenó a sus partidarios en las constantes reyertas contra los seguidores de Pacheco.

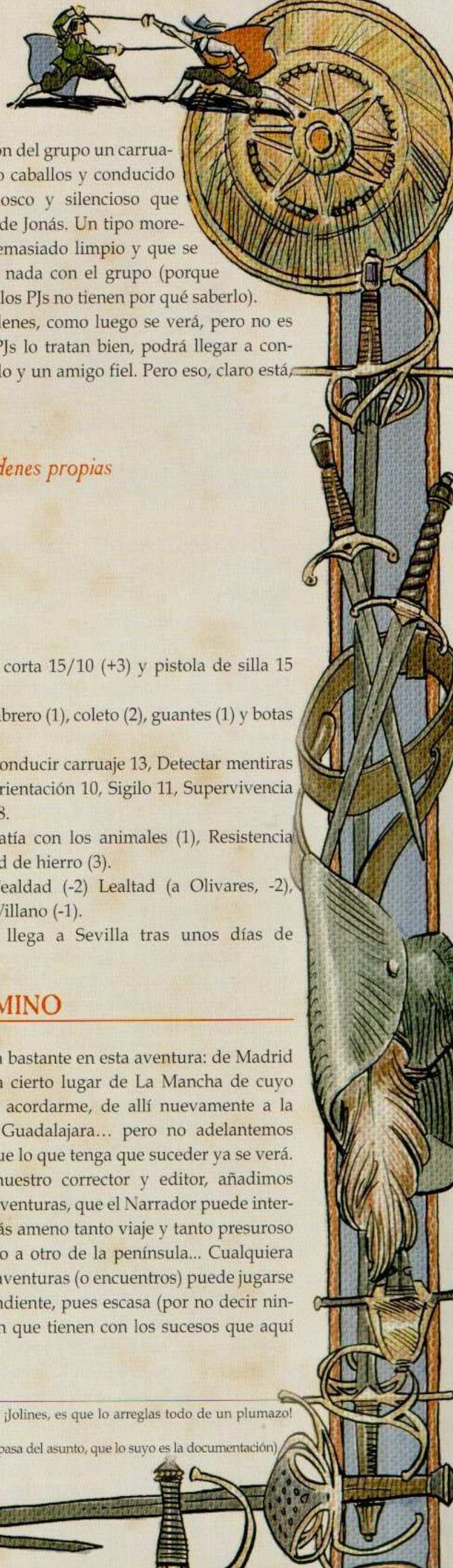
Leonor de Narváez y Diego de Pacheco, que tan importante papel juegan en nuestra trama, son personajes totalmente ficticios...

En éstas que llegaron a Sevilla dos «viejos conocidos» del grupo: Marcel von Stein y su criado Helmut. Como a estas alturas el lector ya habrá supuesto, ni es oro todo lo que reluce ni todo lo que se dice tiene por qué ser cierto. Marcel y Helmut son dos «agentes libres» que se dedican a husmear por las cortes europeas en busca de secretos que puedan vender a potencias rivales. No son mala gente, dentro de lo que hay, pero son apátridas cuya única fidelidad es para con la bolsa del mejor postor. Ni Helmut es de origen tan bajo como dice, ni Marcel lo es tan alto. Además, uno no es en absoluto criado del otro, más bien al contrario: Helmut es el cerebro del equipo, los músculos los pone Marcel.

La pareja de tudescos anduvo pues por Sevilla y se entrevistó con el viejo gobernador de Honduras. Fue una tertulia tranquila y agradable, entre la que, entre muchas anécdotas indianas y muchos consejos sobre el arte de esgrimir y muchas sentencias sobre cómo la práctica con la espada eleva la espiritualidad del hombre... cayó lo del memorial perdido. Y la pareja de sabuesos olfateó la pieza. Hicieron averiguaciones, se trasladaron a Madrid y hablaron con Pacheco. Y entre una cosa y otra dejaron caer el tema del libro perdido.

Evidentemente, en estos momentos Pacheco ya sabe el secreto que contiene el manuscrito que en su día negó haber recibido, y grande es su alarma cuando, pasado tanto tiempo, alguien se interesa nuevamente por él. Su primera reacción (bastante torpe y precipitada) es enviar a algunos alumnos de su escuela contra los dos tudescos, como ya se ha visto. Lamentablemente éstos se encontraban con los PJs y el asunto ha terminado como ya sabemos. Los dos tudescos desaparecen, pero antes hacen esparcir el rumor (gracias al Rijoso, como quizá ya hayan averiguado los PJs) que andan tras la pista de un viejo tratado de esgrima. Una vez hecho esto, colocan al maestro de esgrima bajo discreta (y muy bien pagada) vigilancia y se limitan a esperar a ver si el pez muerde el anzuelo. Y así es. Muy nervioso, Pacheco pide audiencia con Olivares y se lo cuenta todo. El berrinche del valido es monumental, pero no es momento de iras ni de disgustos, sino de buscar soluciones. Así que Pacheco recibe la orden de recuperar el manuscrito perdido, o destruirlo, como prefiera. Gentes fieles a la Corona hay que le ayudarán en la tarea, y ya se encargará Olivares de proporcionárselas... Y los tudescos se limitan a seguir a Pacheco, seguros como están de que el memorial aún no está destruido, y que será el maestro de esgrima quien los llevará hasta él...

Y otro apunte más: en esta aventura presuponemos que hubo cierta complicidad entre Olivares y Pacheco. Que, como bien hace decirle Reverte a Olivares en El capitán Alatriste, «con hombres íntegros pueden quizá ganarse batallas, pero no gobernar reinos».



Hubo más de un y más de diez asuntos poco claros en la telaraña de intrigas políticas que supuso el valimiento de Olivares y, hasta que este creó la Coronelia de Guardias del Rey, bien pudo servirle la sala de armas de Pacheco como centro de reclutamiento de hábiles esgrimistas que, por patriotismo, dinero o ambas cosas, se encargaran de llevar a cabo misiones extraoficiales, y mucho menos legales. Misiones que, a veces, no hubieran aprobado ni el rey ni Gaspar de Bonifaz, que (aunque hombre de cuajo y Espía Mayor del Reino tanto en el aspecto oficial como oficioso) tiene un sentido del honor que es en ocasiones... inoportuno.

Repetimos que esta asociación es totalmente imaginaria, aunque datos históricos para suponerla no faltan: fue Olivares el encargado de la educación del príncipe Felipe y, por lo tanto, él fue quien nombró tanto a Pacheco como al resto de preceptores del futuro monarca. Por otro lado, la caída en desgracia de Olivares en 1643 coincide con el cese de Pacheco como Teniente de Maestro Mayor de la Corte... aunque eso es explicable porque, en esos años, es en verdad un hombre muy viejo y poco le queda ya de vida. Sin olvidar que la detención y cárcel de Quevedo fue sin duda alguna una maniobra política del valido, y fue Pacheco el principal testigo de la acusación contra el poeta. Claro está que eso es también refutable, pues Quevedo y Pacheco no eran precisamente amigos...

Así que librenos Dios de sentar cátedra, pero entenderán los lectores que el asunto huele, aunque pruebas haya para rebatirlo.

Luego volveremos sobre el tema. Quede aquí el apunte, y recuérdennlo vuestas mercedes...

Volviendo al PJ con la desventaja de Secreto del que hablamos al inicio de la aventura, ¿recuerdan? Si llega a enterarse de la naturaleza del secreto del libro que buscan, es más que probable que intente escamotearlo para entregarlo a los suyos... Otra variante interesante de la historia sería que alguno de los PJs fuera esgrimista, sí... pero seguidor de Carranza. En ese caso su interés estaría en evitar la destrucción del libro, para que se demostrara de una vez por todas quién es el verdadero maestro de la Destreza...

PARA LLEGAR, HAY QUE SALIR

Los PJs pueden coger los caballos que prefieran de las caballerizas reales, así como beneficiarse de los servicios de posta de los correos. Sin duda es el modo más rápido de viajar, pero es dudoso que todos los miembros del grupo sepan montar a caballo. En ese caso, don Álvaro

pondrá a disposición del grupo un carruaje tirado por cuatro caballos y conducido por un cochero hosco y silencioso que atiende al nombre de Jonás. Un tipo moreno, cejijunto, no demasiado limpio y que se relacionará poco o nada con el grupo (porque es tímido, pero eso los PJs no tienen por qué saberlo). Jonás tiene sus órdenes, como luego se verá, pero no es mal tipo y, si los PJs lo tratan bien, podrá llegar a convertirse en un aliado y un amigo fiel. Pero eso, claro está, depende de ellos...

Jonás

Cochero con órdenes propias

- Destreza: 12
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 13
- Ingenio: 9
- Reflejos: 12
- Bríos: 13
- Apariencia: -5
- Armas: espada corta 15/10 (+3) y pistola de silla 15 (+2).
- Armadura: sombrero (1), colete (2), guantes (1) y botas (1).
- Habilidades: Conducir carruaje 13, Detectar mentiras 12, Maña 12, Orientación 10, Sigilo 11, Supervivencia 9 y Veterinaria 8.
- Ventajas: Empatía con los animales (1), Resistencia física (2) y Salud de hierro (3).
- Desventajas: Fealdad (-2) Lealtad (a Olivares, -2), Timidez (-1) y Villano (-1).

Así, el grupo llega a Sevilla tras unos días de viaje...^{6 y 7}

HACER CAMINO

Los PJs viajarán bastante en esta aventura: de Madrid a Sevilla, de ésta a cierto lugar de La Mancha de cuyo nombre no quiero acordarme, de allí nuevamente a la Villa y de ella a Guadalajara... pero no adelantemos acontecimientos, que lo que tenga que suceder ya se verá. Complaciendo a nuestro corrector y editor, añadimos varios esbozos de aventuras, que el Narrador puede intercalar para hacer más ameno tanto viaje y tanto presuroso traslado de un lado a otro de la península... Cualquiera de estas pequeñas aventuras (o encuentros) puede jugarse de manera independiente, pues escasa (por no decir ninguna) es la relación que tienen con los sucesos que aquí se cuentan.

⁶ ¡Ni hablar! ¡Estoy harto de tus fundidos en negro! ¿Te crees que la gente se teletransporta, y ya está? ¡Jolines, es que lo arreglas todo de un plumazo!

⁷ ¡Haz que pase algo durante el trayecto! (Nota del Corrector)

⁸ Buueeeeno. (Nota de uno de los autores: el otro está ocupado ensayando la parada en semicírculo y dice que pasa del asunto, que lo suyo es la documentación)



En un principio, aquí no se detallan PX por estos encuentros, aunque el Narrador bien puede darlos según las reglas que se explican en las pp. 86 y ss. del manual.

LA PÍCARA

En la plazuela de una de las aldeas que cruce los PJs en su camino, éstos se encontrarán con una joven vestida con un muy remendado vestido de paño pardo, a la manera de los campesinos. Huye de dos hombres de aire rufanesco, y se interpondrá en el camino del carruaje pidiendo auxilio, pues quieren asesinarla. Jonás no aminorará la marcha del coche, solamente lo desviará para no atropellar a la moza, que estos problemas no son de él. Los rufianes atraparán a la mujer, y la última visión que tendrán los PJs, será la de la chica echada un ovillo en el suelo, mientras los dos hombres le proponen patadas.

Si alguien del grupo ordena parar el carruaje, verá que la mozueta (que se llama Estrella) es bastante hermosa. Contará llorosa que estos dos rufianes pretenden aprovecharse de ella, que está sola e indefensa sin nadie que la proteja.

Los dos hombres, hoscos y malcarados, contarán una versión muy distinta: la muchacha les ha querido robar, y miente más que habla, «y sus señorías harían bien en no fiarse de un rostro bello y seguir su camino, que a los defensores de las putas aquí sabemos como tratarlos».

Los lugareños confirmarán la versión de los dos hombres: la muchacha es una pícaro desvergonzada, una ladrona, embaucadora y mil cosas más, y tonto será quien confíe en ella... De los PJs depende tomar una decisión, que pueden hacer de protectores o abandonarla a su suerte. Por si la cosa llega a las manos, y se desenvainan los aceros, aquí damos las características de la moza y los rufianes (los lugareños no intervendrán, que la vida ya es de por sí demasiado dura como para, encima, enfrentarse con forasteros de toledana desnuda).

Estrella

Belleza hábil con las manos

- Destreza: 12
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 11
- Reflejos: 14
- Bríos: 12
- Apariencia: -1/+1 entre hombres.
- Armas: cuchilla de matarife (oculta) 12/0 (+0).
- Habilidades: Abrir cerraduras 12, Callejeo 15, Charlatanería 15, Esquivar 7, Fingir 14, Habla de germanía 10, Ratear 14, Recursos 10 y Sigilo 12.
- Ventajas: Agilidad (2), Belleza (3) y Carisma (1).
- Desventajas: Mala reputación (-1), Villano (-3) y Vulnerable al dolor (-2).

Rufianes

Víctimas que pasan por verdugos

- Destreza: 12
- Espíritu: 11
- Fortaleza: 11
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Armas: ropera 3/9 (+2)
- Armadura: camisa acolchada (1) y sombrero (1).
- Habilidades: Habla de germanía 9 e Intimidar 11.

Conclusión de este encuentro

Por cierto, quizás a alguien le interese saber que lo que cuentan los rufianes y los lugareños bien cierto es... Estrella es una pícaro, una embustera y una ladrona y -si los PJs se fían de ella y se la llevan consigo- procurará robarles lo que tengan de valor y huir a la primera de cambio... A no ser que alguno de los PJs pase una tirada *difícil* de Seducción, o bien el jugador interprete adecuadamente al personaje y la trate como lo que no

es, es decir, una dama. En tal caso, si el Narrador tiene la venita romántica, podrá hacer que Estrella se enamore del PJ como una tonta y, para sorpresa de todos (empeñando por ella misma), se reforme lo justo para servirle fielmente...

EL SOLDADO VIEJO

En una venta del camino -donde los PJs hagan parada para descansar, comer y(o) refrescarse-, trabarán amistad con un veterano de los tercios, de buen nombre don Martín Guerra, que no es ilícito que un veterano de Flandes anteponga el «don» a su nombre, pues bien sabido es que el servir en la milicia, entre otras cosas, da hidalguía. Vuelve a su casa, en un pueblo cercano, tras haber estado veinte años por campos de batalla y plazas fuertes de medio mundo. Como es de esperar que alguno de los PJs sea soldado viejo o al menos gente de aspecto militar (que, no nos engañemos, muchos llevan encima más acero que las ferrerías de Vizcaya) el tipo se acercará con ganas de contar batallitas y quizá gorronear alguna jarra de vino. El hombre está ya más cerca de los cincuenta que de los cuarenta; pero -si es cierto todo lo que dice (cosa que dudamos, que ya se sabe que veteranos hay que según ellos han ganado batallas enteras solamente con la fuerza de sus pedos, con perdón)- es sin duda hombre de suerte, pues estar en tantos lances y tantas batallas y volver solamente con cicatrices y los cuatro miembros no deja de ser cosa de asombro...

Si los PJs se hacen más o menos amigos del hombre, éste los invitará a pasar la noche en su casa, que sin duda será más cómoda que cualquier albergue del camino. Si los PJs aceptan (aunque solamente sea para ver cómo recibe, tras veinte años de ausencia, la mujer al marido, que además le viene borracho y con unos amigos), le salvarán la vida al viejo soldado, pues la mujer de Martín -a raíz de la prolongada ausencia de éste- se ha buscado un amante al que ha hecho pasar ante todos como su marido Martín, el que se fue a la guerra. Si para desgracia del viejo soldado nadie lo acompaña a su casa, la mujer y su amante no verán otra salida que asesinarlo, para que no se descubra el pastel (que es asunto de poca broma, que los temas de bigamia los lleva la Inquisición, y ya sabemos cómo las gasta).

Otro apunte histórico, ya que estamos: este suceso, por cierto, tiene una base real, aunque los hechos sucedieron en la Francia del siglo XVI. En 1540 un acomodado campesino del Languedoc, llamado Martin Guerre, tuvo una fuerte discusión con su mujer, Bertrande Rols, y se fue de la granja y de sus tierras, dejando como encargado de sus asuntos y administrador de sus bienes a su tío. Todo hay que decirlo, la boda entre Martin y Bertrande había sido acordada por los padres de ambos, para unir tierras y aumentar el patrimonio de la

familia, y no era un matrimonio ni muy feliz ni muy avenido. Además, Martin tendría veintitantos años y su mujer, casi una niña, unos diez menos.

La cuestión está en que el tío de Martin murió quince años más tarde, y al poco volvió Martin, o al menos eso se creyó: en realidad era un impostor, el amante de Bertrande, un individuo llamado Arnaud du Tilh, que decidió hacerse pasar por el marido desaparecido con la creencia de que nunca volvería... Para desgracia de los dos amantes, se equivocaron: Martin regresó unos cinco años más tarde, pero, al contrario que el soldado viejo de nuestra historia, fue más listo, anduvo más avisado o simplemente tuvo más suerte: denunció a la pareja, aportó pruebas de su identidad y la Justicia se hizo cargo de la mujer adúltera y el falso marido.

Por si tienen curiosidad, ya puestos, cuando Martin Guerre se peleó con su mujer y se marchó de su casa se fue a Burgos, donde se enroló en los tercios españoles. Al parecer llegó a luchar en San Quintín... contra sus propios compatriotas.

Martín Guerra

Un soldado viejo que vuelve a casa

- Destreza: 12
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 10
- Reflejos: 12
- Bríos: 12
- Armas: ropera 14/10 (+2).
- Habilidades: Maña 13, Sigilo 12 y Táctica 9.

Bernarda

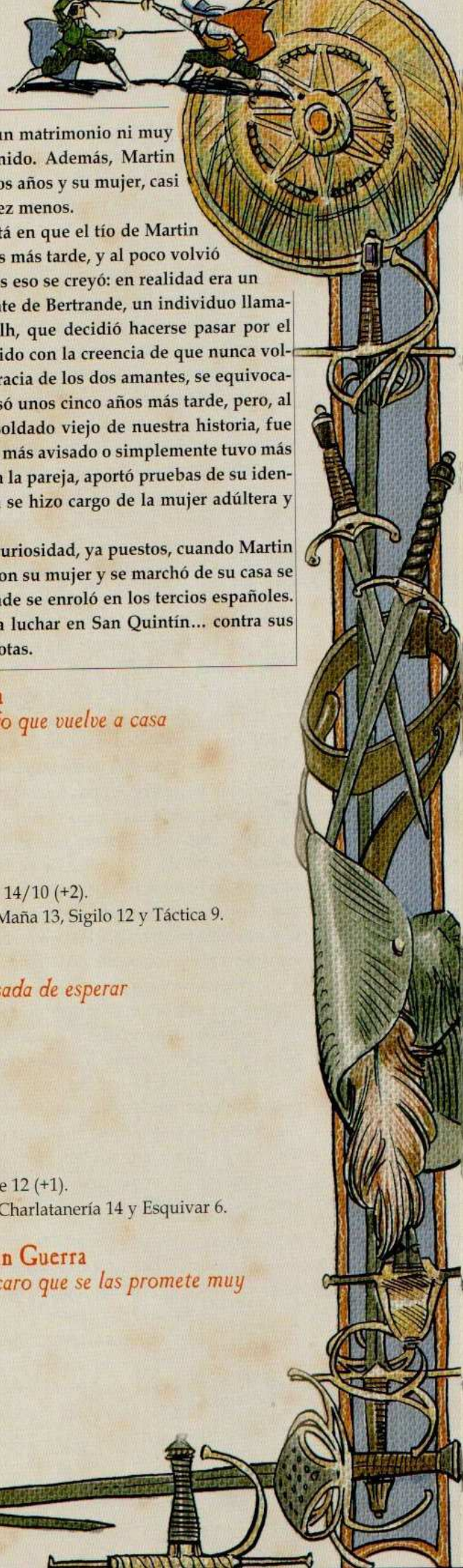
Una mujer cansada de esperar

- Destreza: 11
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 11
- Ingenio: 12
- Reflejos: 12
- Bríos: 12
- Apariencia: -1
- Armas: garrote 12 (+1).
- Habilidades: Charlatanería 14 y Esquivar 6.

El otro Martín Guerra

Arnaldo, un pícaro que se las promete muy felices

- Destreza: 13
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 10
- Reflejos: 13



- Bríos: 11
- Armas: vizcaína 16/10.
- Habilidades: Diplomacia 13, Fingir 14, Ratear 13 y Sigilo 12.

EL SEÑOR FEUDAL

Durante el trayecto, los PJs oirán con toda claridad ladridos de perros, a la izquierda del camino. Si se molestan en mirar por ese lado, verán varios perros y hombres a caballo que persiguen a una presa... ¡y que la presa en cuestión es un hombre desnudo!

Si no intervienen, la cosa terminará pronto, que el hombre tiene dos patas y los animales cuatro: los perros finalmente le darán alcance y lo destrozarán. Con todo, la muerte de la presa no dejará de tener un no sé qué de heroico, pues antes cogerá una piedra de buen tamaño y logrará aplastarle el cráneo a uno de los tres perros de presa que lo azuzan, antes de ser reducido por las dentelladas de los otros dos y rematado de un tiro por uno de los hombres a caballo -obeso y muy bien vestido-, sin duda alguna, el señor de esas tierras.

Si los PJs logran detener la cacería (haciendo tiro al blanco contra los perros, por ejemplo) y se piden explicaciones, los cazadores estarán dispuestos a darlas, mientras la presa aprovechará para escabullirse (si es que aún puede arrastrarse): el cazador no es otro que el barón de Úbeda, que se encuentra descansando unos días en estas tierras, que le pertenecen por formar parte de la dote de su mujer. Y paseando con sus perros y sus escuderos, se ha topado con este perillán, que andaba robándole las bellotas caídas de los árboles de su bosque. Suya es la potestad de hacer Justicia, y eso ha hecho: ha obligado a que el ladrón se desnudara y luego, tras darle cierta ventaja, ha azuzado contra él a los perros. Lo cierto es que con ese divertimento solamente pensaba asustarle, pero matar a uno de sus perros... eso lo ha de pagar con su vida. Y añadirá que sus señorías acaban de meterse en un buen lío, que piensa denunciarles a la autoridad, por importunarle en sus tierras e impedirle hacer cumplir su ley...

Los PJs verán lo que hacen, aunque rebanarle el pescuezo a ese gordo pisaverde de voz chillona es una sugerencia tan buena como cualquier otra... En especial teniendo en cuenta que sus hombres no arden en deseos, precisamente, de enfrentarse a un grupo de hombres armados hasta los dientes...

Barón de Úbeda Gordinflón ocioso

- Destreza: 11
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 10
- Reflejos: 11
- Bríos: 11

- Apariencia: +2 en ambientes cortesanos.
- Armas: espadín 12/8 (+0) y pistola de silla 12 (+2).
- Armadura: carece (lleva un traje elegante).
- Habilidades: Cabalgar 13 y Etiqueta 12.
- Ventajas: Nobleza (6), Riqueza (acaudalado, 6).
- Desventajas: Cobarde (-2), Problemas de peso (-1, gordo) y Sanguinario (-2).

Escuderos del barón (3)

Secuaces poco dados a dejarse el pellejo por su amo

- Destreza: 12
- Espíritu: 10
- Fortaleza: 12
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Apariencia: -1
- Armas: espada de caza (corta) 13/9 (+2).
- Habilidades: Cabalgar 11 y Rastrear 12.

Perros del barón (3)

Bestias de caza

- Destreza: 12
- Espíritu: 5
- Fortaleza: 10
- Reflejos: 14
- Bríos: 15
- Protección: -
- Ataque: mordisco 12 (-1).
- Habilidades: Esquivar 7.

Blas, el mal vasallo Un hombre agradecido

- Destreza: 12
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 11
- Reflejos: 13
- Bríos: 12
- Apariencia: -1 (villano).
- Armas: Pelea 13.
- Habilidades: Comerciar 15, Curar 13, Maña 11, Recursos 13 y Sigilo 12.
- Ventajas: Agilidad (2) y Buena memoria (5).
- Desventajas: Pobreza (-5, muerto de hambre) y Villano (-2, campesino).

Nota: Blas entra en esta aventura desnudo, aunque tiene unos harapos tirados algo más allá, donde le han obligado a desnudarse. Los harapos, recordémoslo, dan un -3 a Apariencia.

Conclusión de este encuentro

Si Blas sale vivo de ésta, suplicará a los PJs que lo lleven consigo, como criado o como lo que sea. Todo hay que decirlo: si algún PJ lo toma bajo su protección, adquirirá un criado fiel hasta la muerte (el Narrador puede darle al PNJ la desventaja correspondiente), que es de bien nacido ser agradecido, y Blas puede ser un desgraciado muerto de hambre, pero ha visto lo bastante cerca la muerte como para no olvidarlo fácilmente... Por cierto, si le proporcionan un buen garrote (que puede utilizar con la habilidad de Pelea) se convertirá en una ayuda nada desdeñable, llegada la hora de las bofetadas...

UNA PARADA PELIGROSA

Ya de anochecida, los PJs han de hacer alto en una venta del camino. No es la que hubieran elegido, si hubieran podido hacerlo, que parece sucia y escasamente cómoda, pero es mejor dormir bajo techo y sobre una cama, aunque sea dura, que bajo las estrellas y sobre el polvo del camino.

Pese a lo avanzado de la hora y lo apartado de ésta, la venta está bastante concurrida: una docena larga de parroquianos se encuentra en el salón, bebiendo y comiendo ruidosa y animadamente, mientras la moza se afana en atenderlos a todos. Se hará un silencio sepulcral cuando entre el grupo de PJs, silencio que romperá uno de los presentes, de bigotes fieros y rostro picado de viruelas (de allí su sobrenombre), brindando por los recién llegados en tono festivo: «Bienvenidos sean ucedes, forasteros, pasen y siéntense, que aquí el fuego calienta y en ningún otro sitio descansarán sus mercedes como aquí». De inmediato, el ambiente se relajará ostensiblemente.

Un PJ con la ventaja de Intuitivo (o, en su defecto, cualquier PJ que pase una tirada de Espíritu) se dará cuenta de que allí pasa algo raro... El ambiente es algo forzado: la moza de las mesas está muy nerviosa, y parece a punto de ponerse a llorar, el mesonero está sudando por todos los poros, con una sonrisa más falsa que Judas congelada en el rostro... y los parroquianos llevan demasiadas armas encima, y usan modales propios de la germanía madrileña o de la babilonia sevillana.

¿Qué está pasando? Simplemente, que a esta solitaria venta ha llegado la partida de bandidos del Picado. Éste, al ver a los PJs, piensa que bien puede degollarles cuando duerman y ganarse así un dinerillo extra. Y es que no deja de ser cómoda esta manera de saltar por los caminos, bajo techado y calentito, en lugar de rondar por las encrucijadas... Claro está que, como los PJs posiblemente no estarán de acuerdo en que les roben y los degüellen (no necesariamente por este orden) puede que las cañas se vuelvan lanzas y el bizcocho que se quieren comer estos jaques se les amargue en el estómago...

Por cierto, casualidades de la vida: si Estrella (la pícaro, ¿recuerdan?) aún acompaña a los PJs, reconocerá

a maese Picado al punto... y será reconocida, que ambos tuvieron tratos en el pasado. Esto puede complicar las cosas... o ponerlas sencillas, pues igual precipita los acontecimientos.

«Maese» Picado

Jefe de bandidos al que le gusta comer caliente

- Destreza: 12
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 12
- Reflejos: 12
- Bríos: 11
- Apariencia: +1
- Armas: ropera 14/10 (+2), daga de guardamano 12/8 (+0) y pistola 12 (+2).
- Habilidades: Charlatanería 14, Habla de germanía 11, Liderazgo 14, Orientación, Ratear 12, Sigilo 11, Supervivencia 11 y Táctica 11.
- Ventajas: Carisma (3) y Espadachín (3).
- Desventajas: Fealdad (-1, marcas de viruela), Sanguinario (-2) y Villano (-3, criminal).
- Maniobras de esgrima: Entrenamiento de mano torpe (nivel 3) y Esgrima de espada y daga (nivel 3).

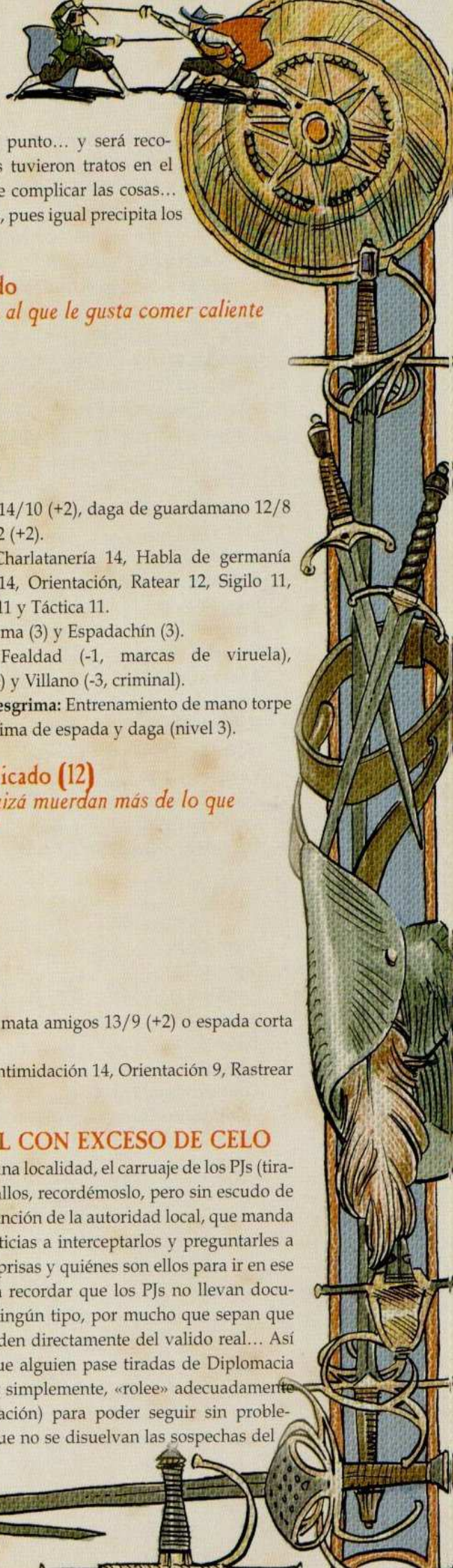
La banda del Picado (12)

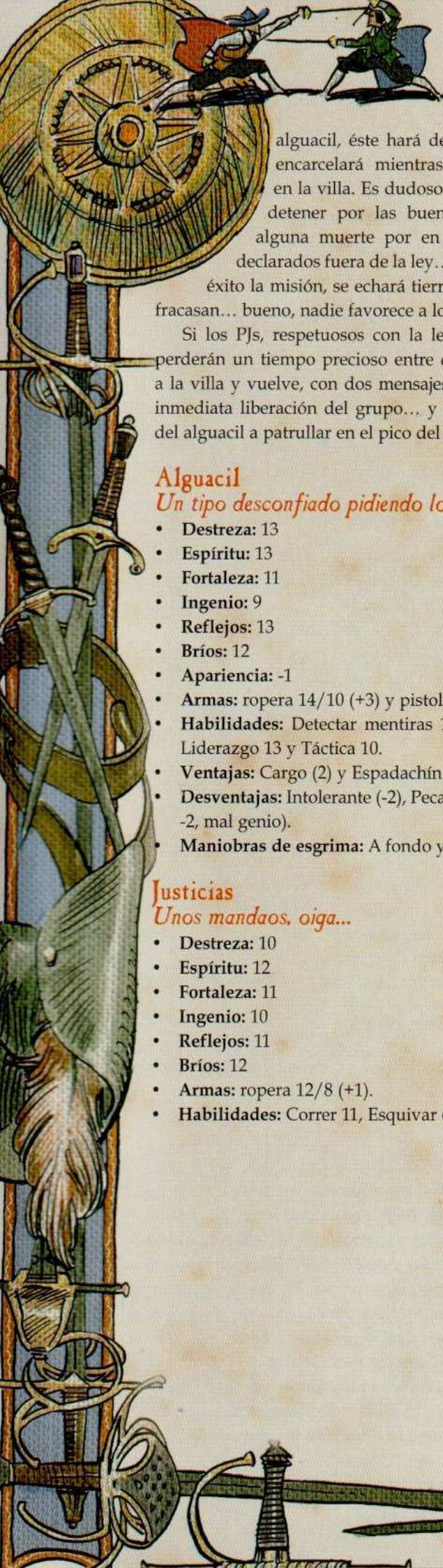
Bandidos que quizá muerdan más de lo que pueden masticar

- Destreza: 11
- Espíritu: 10
- Fortaleza: 13
- Ingenio: 9
- Reflejos: 10
- Bríos: 12
- Apariencia: -2
- Armas: ropera mata amigos 13/9 (+2) o espada corta 12/8 (+3).
- Habilidades: Intimidación 14, Orientación 9, Rastrear 10 y Sigilo 12.

EL ALGUACIL CON EXCESO DE CELO

A su paso por una localidad, el carruaje de los PJs (tirado por cuatro caballos, recordémoslo, pero sin escudo de armas) llama la atención de la autoridad local, que manda a un grupo de justicias a interceptarlos y preguntarles a qué vienen tantas prisas y quiénes son ellos para ir en ese coche. Convendría recordar que los PJs no llevan documento oficial de ningún tipo, por mucho que sepan que sus órdenes proceden directamente del valido real... Así que convendría que alguien pase tiradas de Diplomacia o Charlatanería (o simplemente, «rolee» adecuadamente una buena explicación) para poder seguir sin problemas. En caso de que no se disuelvan las sospechas del





alguacil, éste hará detener al grupo y lo encarcelará mientras pide instrucciones en la villa. Es dudoso que los PJs se dejen detener por las buenas, aunque, si hay alguna muerte por en medio, podrán ser declarados fuera de la ley... Claro, que de tener éxito la misión, se echará tierra sobre el asunto. Si fracasan... bueno, nadie favorece a los perdedores.

Si los PJs, respetuosos con la ley, se dejan detener, perderán un tiempo precioso entre que el mensajero va a la villa y vuelve, con dos mensajes: uno ordenando la inmediata liberación del grupo... y otro con el traslado del alguacil a patrullar en el pico del Mulhacén...

Alguacil

Un tipo desconfiado pidiendo los papeles

- Destreza: 13
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 11
- Ingenio: 9
- Reflejos: 13
- Bríos: 12
- Apariencia: -1
- Armas: ropera 14/10 (+3) y pistola 15 (+2).
- Habilidades: Detectar mentiras 14, Intimidación 12, Liderazgo 13 y Táctica 10.
- Ventajas: Cargo (2) y Espadachín (3).
- Desventajas: Intolerante (-2), Pecadillos (-1, tozudez y -2, mal genio).
- Maniobras de esgrima: A fondo y Deslizamiento.

Justicias

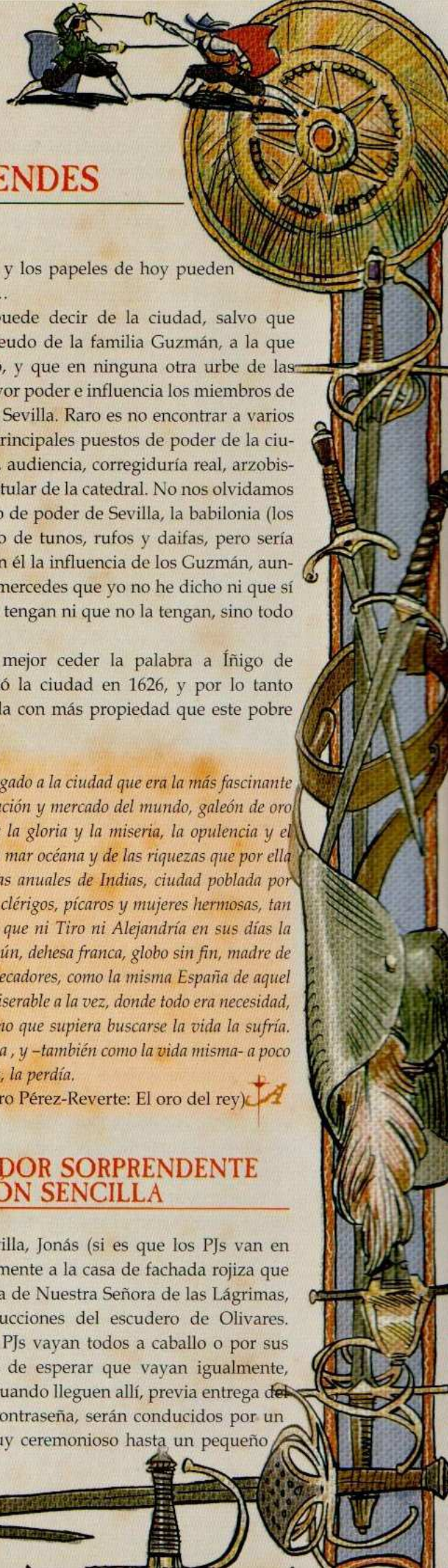
Unos mandaos, oiga...

- Destreza: 10
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 11
- Ingenio: 10
- Reflejos: 11
- Bríos: 12
- Armas: ropera 12/8 (+1).
- Habilidades: Correr 11, Esquivar 6 y Voluntad 12.

Y ALGUIEN QUE SIGUE AL GRUPO...

Si los jugadores dicen *expresamente* que los PJs van controlando que no los sigan, descubrirán que, por una vez, sus sospechas están fundadas: hay unos jinetes que van siguiéndolos desde lejos. Se trata de la pareja de tudescos tan amiga de algunos miembros del grupo, Marcel y Helmut, acompañados de algunos «camaradas» que han hecho entre los carrancistas (cosa que, en su momento, se explicará) más un posible conocido del grupo, del que ya se hablará también. Y es que, una vez espantada la liebre (es decir, una vez hecho que Pacheco y Olivares se alarmen ante la posibilidad de que el memorial de Carranza caiga en malas manos) la están siguiendo para que Pacheco y sus sicarios (es decir, los PJs) les lleven hasta el dichoso libro, que una vez localizado ya discutirán sobre su posesión... Esta incidencia en el camino (si puede llamarse así) no tendrá lugar en el tramo de Madrid a Sevilla, ya que los tudescos, en ese primer viaje, estarán siguiendo a Pacheco. Será luego, a la salida de Sevilla, cuando empiecen a ir tras la pista de los PJs.

Si las cosas se ponen muy mal para los PJs en uno de estos encuentros de camino, los tudescos y sus hombres intervendrán en ayuda del grupo, en plan «pasábamos por aquí y tal y tal», con la máxima discreción posible. Pues les interesa, obviamente, que el grupo realice la misión.



PRIMERA PARTE:

LA MANSIÓN DE LOS DUENDES

Estocada corta: normalmente expone al que la ejecuta sin tino ni prudencia.

(Don Jaime Astarloa: Tratado del arte de la esgrima)

UN BREVE APUNTE SOBRE LA CIUDAD MÁS RICA DE LAS ESPAÑAS...

Sevilla, en el primer tercio del siglo XVII, es ciudad de unos cien mil habitantes. Y que no se espante el lector ante ese número, pues tantos son los que entran y salen de ella, en especial extranjeros, que en realidad son muchos más. Cuántos, nadie lo sabe con exactitud, pero como es a esta ciudad donde llegan los barcos cargados con las riquezas de las Indias y en ella está la Casa de Contratación que anota hasta el último maravedí que por el puerto entra, entenderán lo que digo cuando afirmo sin rubor que es Sevilla ciudad de dos ríos: el Guadalquivir, que fluye hacia abajo, hasta el mar, y otro río de riquezas, que fluye en dirección contraria, desde el mar.

Y al olorillo de la riqueza, llegan los comerciantes, ansiosos de hacer negocio, y a fuer que lo hacen: por esa razón, y no otra, es Sevilla la ciudad más cosmopolita de la península, que uno puede pasear por la calle de Tintores y cruzarse, sin ser ello motivo de asombro, con un italiano, un flamenco, un portugués, un inglés, un escocés, un alemán, un francés o un holandés antes de darse la vuelta para volver a su hogar... Y es que tanto da si el mercader es de nación amiga o enemiga, que a la hora de hacer negocio, todos son hermanos. Y como ya se ha dicho, es esta ciudad excelente sitio para hacer tratos de comprar y vender: no es solamente el lugar donde llegan los barcos a las Indias, sino también el lugar donde parten rumbo a ellas. Y han de ir cargados con lo que los indios necesitan: telas, armas, vino, esclavos, grano... Todo ello a cambio del oro, plata y perlas indianas, así como otros objetos de menor valor económico, aunque nada desdeñables a la hora de hacer trato con ellos: cochinilla, añil, lana, algodón, cueros, azúcar, chocolate, tabaco y mil y una especias... Si los negocios salen bien, todos contentos y, con algo de suerte, muy pronto ricos. Si el negocio sale mal... hay que correr a acogerse a alguna iglesia del Puerto Real donde, evitado momentáneamente el peligro de que lo detengan a uno por impago de deudas, ya le irán a ver los acreedores y ya se pactará algún arreglo entre ellos y los morosos, que ya se sabe que es mejor cobrar una parte que no cobrar nada y la rueda de la for-

tuna es caprichosa y los papeles de hoy pueden invertirse mañana...

Poco más se puede decir de la ciudad, salvo que es desde antiguo feudo de la familia Guzmán, a la que pertenece el valido, y que en ninguna otra urbe de las Españas tienen mayor poder e influencia los miembros de esta familia que en Sevilla. Raro es no encontrar a varios Guzmanes en los principales puestos de poder de la ciudad: ayuntamiento, audiencia, corregiduría real, arzobispado y cabildo capitular de la catedral. No nos olvidamos del otro gran centro de poder de Sevilla, la babilonia (los barrios bajos), reino de tunos, rufos y daifas, pero sería gran pecado citar en él la influencia de los Guzmán, aunque recuerden sus mercedes que yo no he dicho ni que sí ni que no, ni que la tengan ni que no la tengan, sino todo lo contrario...

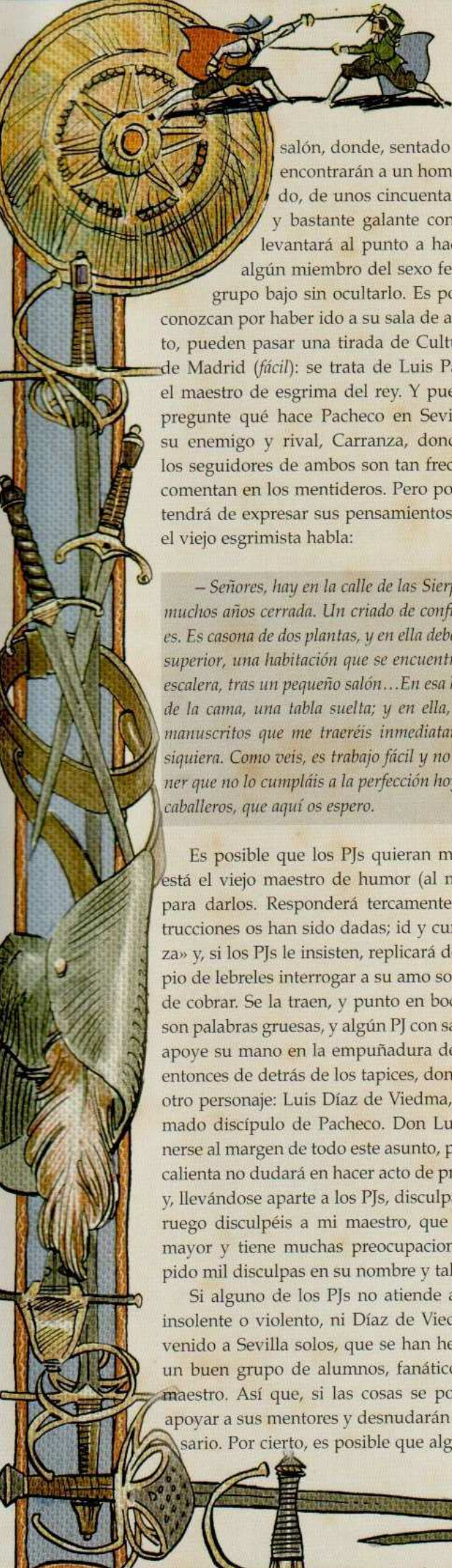
Para terminar, mejor ceder la palabra a Íñigo de Balboa, que conoció la ciudad en 1626, y por lo tanto puede hablar de ella con más propiedad que este pobre escritorzuelo:

[...] Habíamos llegado a la ciudad que era la más fascinante urbe, casa de contratación y mercado del mundo, galeón de oro y 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 por 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)

UN MANDADOR SORPRENDENTE Y UNA MISION SENCILLA

Una vez en Sevilla, Jonás (si es que los PJs van en carruaje) va directamente a la casa de fachada rojiza que hay junto a la iglesia de Nuestra Señora de las Lágrimas, siguiendo las instrucciones del escudero de Olivares. En caso de que los PJs vayan todos a caballo o por sus propios medios, es de esperar que vayan igualmente, tarde o temprano. Cuando lleguen allí, previa entrega del sello que sirve de contraseña, serán conducidos por un criado callado y muy ceremonioso hasta un pequeño



salón, donde, sentado en un sillón, los PJs encontrarán a un hombre más bien menudito, de unos cincuenta años, aún atractivo y bastante galante con las damas, que se levantará al punto a hacer el besamanos si algún miembro del sexo femenino figura en el grupo bajo sin ocultarlo. Es posible que los PJs lo conozcan por haber ido a su sala de armas o, en su defecto, pueden pasar una tirada de Cultura local de la Villa de Madrid (fácil): se trata de Luis Pacheco de Narváez, el maestro de esgrima del rey. Y puede que algún PJ se pregunte qué hace Pacheco en Sevilla, en el feudo de su enemigo y rival, Carranza, donde los duelos entre los seguidores de ambos son tan frecuentes que ya ni se comentan en los mentideros. Pero poco o ningún tiempo tendrá de expresar sus pensamientos en voz alta, que ya el viejo esgrimista habla:

— Señores, hay en la calle de las Sierpes una casa que lleva muchos años cerrada. Un criado de confianza os indicará cuál es. Es casona de dos plantas, y en ella deberéis buscar, en el piso superior, una habitación que se encuentra a la izquierda de la escalera, tras un pequeño salón... En esa habitación hay, debajo de la cama, una tabla suelta; y en ella, un legajo de papeles manuscritos que me traeréis inmediatamente y sin mirarlos siquiera. Como veis, es trabajo fácil y no hay razón para suponer que no lo cumpláis a la perfección hoy mismo. Partid pues, caballeros, que aquí os espero.

Es posible que los PJs quieran más detalles, pero no está el viejo maestro de humor (al menos de momento) para darlos. Responderá tercamente que «vuestras instrucciones os han sido dadas; id y cumplidlas con presteza» y, si los PJs le insisten, replicará desabrido «no es propio de lebreles interrogar a su amo sobre la pieza que han de cobrar. Se la traen, y punto en boca». Eso, señores, ya son palabras gruesas, y algún PJ con sangre caliente quizás apoye su mano en la empuñadura de la toledana. Saldrá entonces de detrás de los tapices, donde ha estado oculto, otro personaje: Luis Díaz de Viedma, el mejor y más afamado discípulo de Pacheco. Don Luis pretendía mantenerse al margen de todo este asunto, pero si el ambiente se calienta no dudará en hacer acto de presencia para mediar y, llevándose aparte a los PJs, disculpar a su maestro: «Os ruego disculpéis a mi maestro, que ya empieza a estar mayor y tiene muchas preocupaciones en la cabeza, os pido mil disculpas en su nombre y tal y tal...».

Si alguno de los PJs no atiende a razones y se pone insolente o violento, ni Díaz de Viedma ni Pacheco han venido a Sevilla solos, que se han hecho acompañar por un buen grupo de alumnos, fanáticos seguidores de su maestro. Así que, si las cosas se ponen feas, saldrán a apoyar a sus mentores y desnudarán el acero de ser necesario. Por cierto, es posible que algún PJ los reconozca,

ya que entre ellos andan los supervivientes del ataque a Marcel y Helmut (en el que, recordémoslo, anduvieron metidos varios miembros del grupo).

Sobre las características de esos seguidores, ya se citaron en el apartado ... Y algunos enemigos de más.

Pacheco como PNJ

Aunque su semblanza y características ya figuran en las pp. 208 y 209 del manual, faltan en ellas las tretas de la Destreza que conoce, cosa normal ya que mal se puede nombrar lo que aún no se ha explicado. Así pues, sírvase el lector que quiera usar al maestro de esgrima con la toledana en la mano, de añadir –tras dichas maniobras– las siguientes:

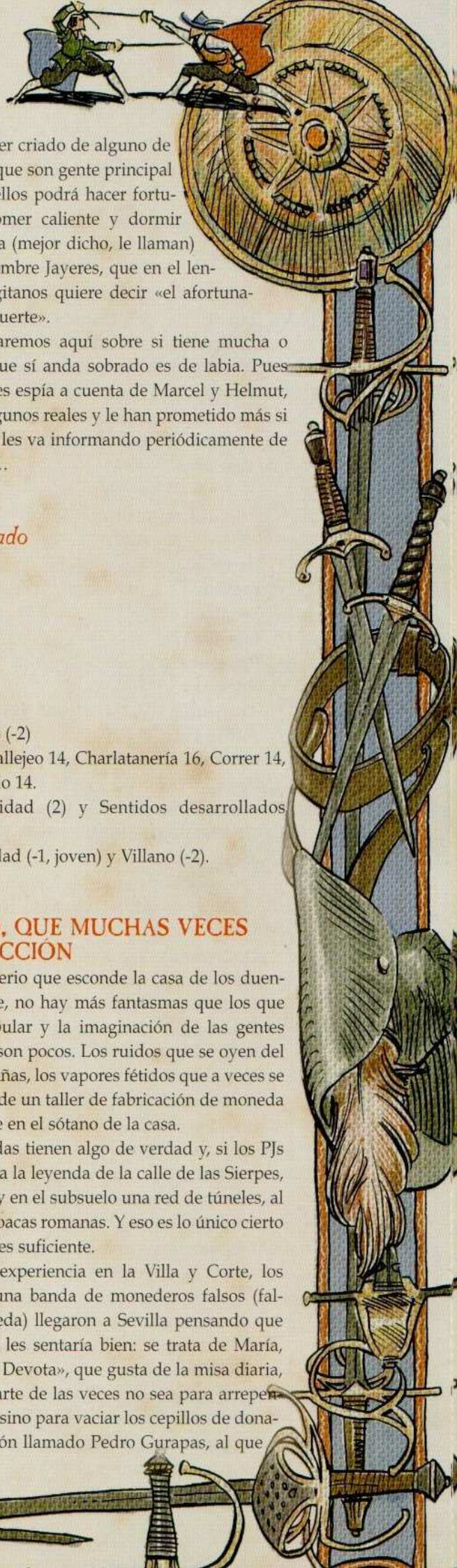
Tretas de escuela española

- Arrebato (ataque normal)
- Atajo (ataque completo)
- Batimiento (defensa normal)
- Mandoble (ataque normal)
- Media vuelta (defensa normal)
- Medio tajo (ataque normal)
- Tiento (defensa normal)
- Vuelta (defensa normal)

LA LEYENDA DE LA CASA DE LOS DUENDES Y ALGUNOS CHISMORREOS MÁS

Que un viejo maestro gruñón se niegue a dar explicaciones no es motivo ni razón para que los PJs no las busquen por sí mismos. Que no es la villa de Madrid la única que tiene mentideros y, si los PJs preguntan, bien pronto les llevarán sus pasos hasta las gradas de la Iglesia Mayor, que –entre vendedores, mendigos y tullidos reales o fingidos– no faltan ociosos con los que conversar...

Se enterarán allí, sin mayor esfuerzo, que antaño fue la calle de las Sierpes, donde se encuentra la casona en la que han de entrar los PJs y que está en un barrio de cierto renombre, pero que con el paso del tiempo la zona fue degradándose y ahora se encuentra en torno a la cárcel que en esa calle se encuentra (presidio que ha alojado visitantes tan ilustres como Mateo Alemán o Miguel de Cervantes) donde se puede hallar lo más granado de la babilonia sevillana; que, si el diablo diera una patada en cualquier punto de la calle de las Sierpes, caerían al punto daifas, birlos y rufos desde todos los rincones. No es de extrañar, pues, que muchas casas, hace años habitadas por gente principal, estén ahora abandonadas o hayan sido ocupadas –con el permiso (o la mayor parte de las veces, sin él) de los antiguos dueños– por gentes humildes y, la mayoría de las veces, su honestidad dejémosla en dudosa.



También pueden los PJs, sin mayor trabajo que el de molestarse en preguntarlo, averiguar el porqué del nombre de la calle. Pero, como nos aleja del negocio que traemos entre manos, remitamos al curioso a los *Apéndices* de este capítulo (de los que, sin embargo, puede sacar algún provecho) y sigamos con lo nuestro.

Ya será necesaria una tirada de Diplomacia o Callejeo (o una buena interpretación del rol del personaje por parte del jugador) para que los PJs averigüen que la casona objeto de sus curiosidades tiene en el barrio el mal nombre de «la casa de los duendes»; ya que, según se dice, es caserón encantado y aun maldito. Nadie en su sano juicio querría entrar en él, que se oyen ruidos raros por la noche, gemidos de almas en pena, y a veces sale de ella un olor acre que solamente puede proceder de los azufres del infierno. Y quien mucho lo huele, no tarda en enfermar, que ya han aprendido los vecinos a cerrar contraventanas y aun a esquivar las cercanías de la casa... Por ello, para sorpresa del grupo, es casa deshabitada, pese a los numerosos mendigos sin techo que buscan donde guarecerse en las noches frías.

Para finalizar, y ya será tirada *difícil* de Diplomacia entre los escasos vecinos que quedan en la calle de cuando ésta conoció tiempos mejores, es o era el propietario de la casa... un tal Jerónimo de Carranza, que a la vuelta de las Indias se mudó a un barrio mejor.

Y, ya que estamos con investigaciones, dejemos un apunte para aquellos PJs que pasen una tirada de Espíritu (con las bonificaciones correspondientes si tienen la ventaja de Sentidos desarrollados [*vista*])... Por poco que observen la casa y sus alrededores, verán que se mantiene sobre ella una discreta vigilancia. Siempre, a todas horas, hay uno o dos ociosos que están por ahí, como quien no quiere la cosa, y que se van turnando... Si los PJs los increpan, se harán los locos o los ofendidos; y si les buscan las cosquillas se llevarán una sorpresa, pues son la autoridad: corchetes camuflados que vigilan discretamente la casa, y el porqué dentro de poco se dirá...

Sus características (por si las cosas se ponen negras, las frases rozan la bellaquería y se desnudan los aceros) figuran en el apartado *¡Gurullada habemos!*, un poco más adelante.

MINGO JAYERES. EL GITANILLO CON SUERTE

Por cierto, y ya que andamos con paranoias, desde que se entrevistaron los PJs con Pacheco, éstos tienen una sombra de más: se pegará con mayor o menor discreción al grupo un pilluelo de apenas nueve o diez años, de raza gitana, blusa acuchillada de remiendos, calzones con más siete que un tratado de Matemáticas y mucha mugre y no menos roña por únicos zapatos. Si los PJs se percatan de su presencia, y le plantan encerrona para atraparlo y averiguar por qué les sigue, dirá al principio con mucha

gracia que quiere ser criado de alguno de ellos, que ha visto que son gente principal y piensa que con ellos podrá hacer fortuna, vestir bien, comer caliente y dormir bajo techo. Se llama (mejor dicho, le llaman) Mingo, por mal nombre Jayeres, que en el lenguaje caló de los gitanos quiere decir «el afortunado», «el que tiene suerte».

Suerte no entraremos aquí sobre si tiene mucha o poca, pero de lo que sí anda sobrado es de labia. Pues este muchachuelo es espía a cuenta de Marcel y Helmut, que le han dado algunos reales y le han prometido más si se junta al grupo y les va informando periódicamente de sus idas y venidas...

Mingo Jayeres *Gitanillo espabilado*

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 14
- **Brios:** 12
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Pelea 13 (-2)
- **Habilidades:** Callejeo 14, Charlatanería 16, Correr 14, Ratear 14 y Sigilo 14.
- **Ventajas:** Agilidad (2) y Sentidos desarrollados (vista, +1).
- **Desventajas:** Edad (-1, joven) y Villano (-2).

LA REALIDAD, QUE MUCHAS VECES SUPERA LA FICCIÓN

¿Cuál es el misterio que esconde la casa de los duendes? Evidentemente, no hay más fantasmas que los que la superstición popular y la imaginación de las gentes quieran creer, y no son pocos. Los ruidos que se oyen del interior de sus entrañas, los vapores fétidos que a veces se huelen... proceden de un taller de fabricación de moneda falsa que se esconde en el sótano de la casa.

Todas las leyendas tienen algo de verdad y, si los PJs han prestado oídos a la leyenda de la calle de las Serpes, habrán oído que hay en el subsuelo una red de túneles, al parecer, las viejas cloacas romanas. Y eso es lo único cierto de la leyenda, pero es suficiente.

Tras una mala experiencia en la Villa y Corte, los supervivientes de una banda de monederos falsos (falsificadores de moneda) llegaron a Sevilla pensando que un cambio de aires les sentaría bien: se trata de María, por mal nombre «la Devota», que gusta de la misa diaria, aunque la mayor parte de las veces no sea para arrepentirse de los pecados sino para vaciar los cepillos de donaciones; de un simplón llamado Pedro Gurapas, al que



apalea sardinas en las galeras del rey le secó el seso y le dio a cambio una fuerza descomunal; y don Cosme, un anciano con aires de hidalgo al que nada hay que enseñar sobre el mal oficio de labrar moneda falsa. Ya en Sevilla conocieron a otros tres curiosos personajes, con los que decidieron unirse en cofradía: un viejo morisco llamado Ibrahim, que se hace llamar «Hilarión, el Indiano» para disimular su tono de piel, un montón de músculos con tan poco seso como el Gurapas al que llaman «el Potro» y una daifa venida a menos, afanadora de bolsas ajenas y timadora como la mejor, llamada Niña Puñales, aunque de niña, lo cierto es que tiene poco.

Cosme, el Anciano «Hidalgo» venerable

- Destreza: 10
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 12
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Apariencia: +0/-2 si se le sabe cobarde.
- Armas: Pelea 10 (-2).
- Habilidades: Artesanía 13 (orfebrería), Botica 12, Curar 11, Detectar mentiras 12, Latines 11 y Maña 9.
- Ventajas: Intuitivo (3) y Letrado (2).
- Desventajas: Cobardía (-2) y Edad (-3, vejez [52 años]).

Ibrahim («don Hilarión, el Indiano») Morisco secreto y charlatán ceremonioso

- Destreza: 10
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 10
- Reflejos: 12
- Bríos: 12
- Apariencia: +3/+4 en ambientes cortesanos/+2 si se descubre su condición real de villano.
- Armas: daga 13/8 (-1).
- Habilidades: Charlatanería 15, Diplomacia 14, Etiqueta 9, Fingir 14, Juegos de azar 9 y Recursos 9.
- Ventajas: Carisma +3.
- Desventajas: Secreto (-2, origen morisco) y Villano (-1).

María, la Devota Ex cantonera aficionada a las iglesias...

- Destreza: 13
- Espíritu: 11
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 9

- Reflejos: 12
- Bríos: 11
- Apariencia: -1/0 en el mundo de la carda.
- Armas: cuchilla de matarife 13/0 (+1).
- Habilidades: Callejeo 10, Habla de germanía 8, Diplomacia 11, Ratear 13, Seducción 12 y Sigilo 12.
- Ventajas: Sentidos desarrollados (3, vista).
- Desventajas: Mala estrella (-2) y Villano (-1).

Niña Puñales

Picara que ha conocido tiempos mejores... y peores

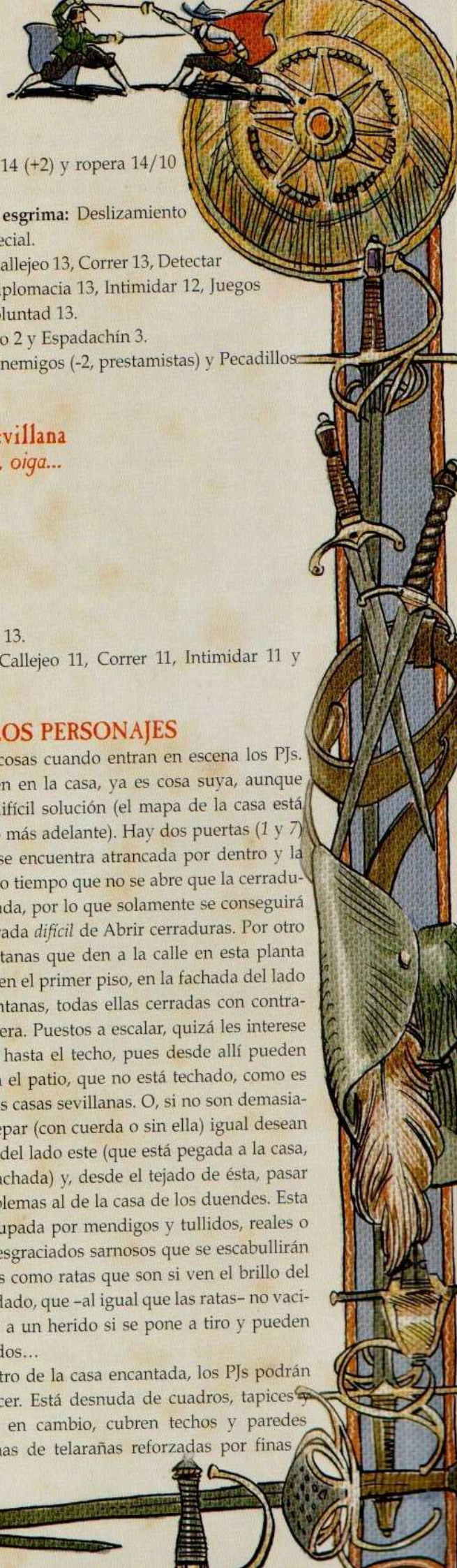
- Destreza: 12
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 10
- Reflejos: 13
- Bríos: 11
- Apariencia: +0/+1 en el mundo de la carda.
- Armas: Pelea 13 (-2).
- Habilidades: Abrir cerraduras 12, Callejeo 11, Charlatanería 12, Habla de germanía 9, Interpretación 13 y Ratear 11.
- Ventajas: Agilidad (2) y Belleza (1).
- Desventajas: Lealtad (-2, a Ibrahim) y Villano (-1).

Pedro, el Gurapas Bruto descerebrado

- Destreza: 10
- Espíritu: 10
- Fortaleza: 14
- Ingenio: 9
- Reflejos: 10
- Bríos: 12
- Apariencia: -1
- Armas: garrote 13 (+1).
- Armadura: colete (2).
- Habilidades: Conducir carro 11.
- Ventajas: Resistencia física (2) y Salud de hierro (1).
- Desventajas: Timidez (-2) y Villano (-1).

Potro Otro bruto descerebrado

- Destreza: 11
- Espíritu: 10
- Fortaleza: 13
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 12
- Apariencia: -1
- Armas: garrote 14 (+1).
- Habilidades: Intimidar 14.
- Ventajas: Agilidad 2 y Salud de hierro 1.
- Desventajas: Lealtad (-2, a Ibrahim) y Villano -1.



Más por suerte o por casualidad que por otra cosa, los tres segundos habían encontrado tiempo ha, en los sótanos del caserón en el que malviven, un acceso a los famosos túneles romanos. Explorándolos, tanteando y contando los pasos, acabaron por encontrar otra entrada al sótano de otra casa, afortunadamente para ellos, abandonada: la vieja residencia de Carranza. Se les ocurrió entonces que bien podían retomar el negocio de la moneda falsa, es decir, fundir reales, mezclar la plata con una buena cantidad de plomo y volver a acuñar moneda. La casa «encantada» les sirve de taller, y de ahí salen los ruidos y los malos olores (producidos por los metales al fundirse). Niña Puñales e Ibrahim contribuyeron en gran medida a esparcir el rumor, para que nadie los molestara... Nadie entra ni sale de la casona, ni se carga leña ni se sacan monedas, pues todo ello se hace desde la otra casa y se traslada por los túneles gracias a los fuertes brazos del Potro y el Gurapas, que también se encargan del trabajo pesado de la fundición, mientras don Cosme realiza las tareas delicadas de labrado del metal y supervisión. Las dos mujeres e Ibrahim se encargan de colocar la mercancía. Todo va bien, y la banda está tranquila...

¡GURULLADA HABEMOS!

Y mal hace esta variopinta cofradía en pintarse el futuro con tan alegres colores, ya que la Justicia (o al menos, los que dicen ser representantes de ella) andan tras su pista. El alguacil Celestino Perejil tiempo ha que ha detectado el súbito aumento de riqueza que han sufrido su viejo conocido don Hilarión el Indiano y sus amigos y los nuevos amigos que han hecho y la buena armonía en la que todos viven... Y las carretadas de leña que entran en la casa, pese a ser verano, y en el poco humo que sale de las chimeneas... Eso, conocer la vieja historia de los túneles romanos que hay bajo la calle, y oler e identificar como olor a fundición el malsano olor que sale de la casa de los duendes le han hecho sumar dos y dos, que -aunque no es matemático- tampoco es tonto. Por desgracia, se cree más listo de lo que es. Que hace ya tiempo que el diablo del juego lo atrapó por las turmas, y debe importantes cantidades de dinero a gentes de la babilonia que, como no les pague, le van a dar una buena paliza... para empezar. Así que el interés que siente hacia la banda no es solamente «profesional», sino «personal». Que no le interesa tanto detener a los monederos falsos como hacerse con todo el botín que esconden en la casa....

Celestino Perejil Alguacil con problemas de dinero

- Destreza: 13
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 10
- Reflejos: 13

- Bríos: 12
- Armas: pistola 14 (+2) y ropera 14/10 (+3).
- Maniobras de esgrima: Deslizamiento y Estocada especial.
- Habilidades: Callejeo 13, Correr 13, Detectar mentiras 13, Diplomacia 13, Intimidar 12, Juegos de azar 10 y Voluntad 13.
- Ventajas: Cargo 2 y Espadachín 3.
- Desventajas: Enemigos (-2, prestamistas) y Pecadillos (-3, jugador).

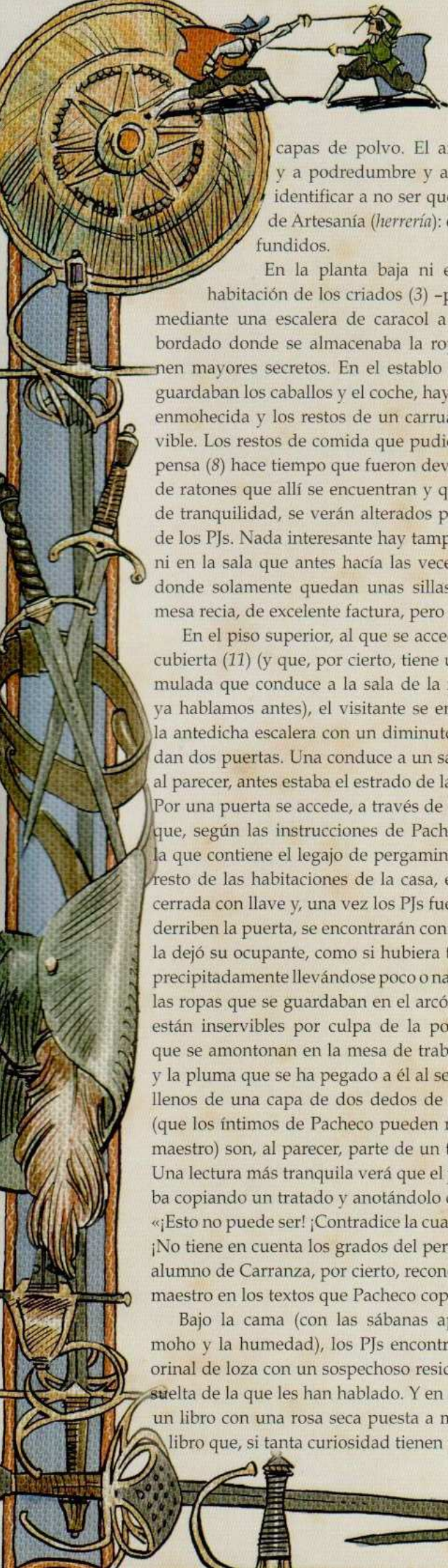
Corchetería sevillana Otros mandaos, oiga...

- Destreza: 12
- Espíritu: 11
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 10
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Armas: ropera 13.
- Habilidades: Callejeo 11, Correr 11, Intimidar 11 y Sigilo 12.

Y LLEGAN LOS PERSONAJES

Así están las cosas cuando entran en escena los PJs. Sobre cómo entren en la casa, ya es cosa suya, aunque es problema de difícil solución (el mapa de la casa está en *Apéndices*, algo más adelante). Hay dos puertas (1 y 7) pero la segunda se encuentra atrancada por dentro y la primera hace tanto tiempo que no se abre que la cerradura está toda oxidada, por lo que solamente se conseguirá forzar con una tirada *difícil* de Abrir cerraduras. Por otro lado, no hay ventanas que den a la calle en esta planta baja y solamente en el primer piso, en la fachada del lado este, hay tres ventanas, todas ellas cerradas con contraventanas de madera. Puestos a escalar, quizá les interese a los PJs hacerlo hasta el techo, pues desde allí pueden descolgarse hasta el patio, que no está techado, como es común en muchas casas sevillanas. O, si no son demasiado amigos de Tregar (con cuerda o sin ella) igual desean entrar en la casa del lado este (que está pegada a la casa, fachada contra fachada) y, desde el tejado de ésta, pasar sin mayores problemas al de la casa de los duendes. Esta otra casa está ocupada por mendigos y tullidos, reales o fingidos, unos desgraciados sarnosos que se escabullirán entre las sombras como ratas que son si ven el brillo del acero... Pero cuidado, que -al igual que las ratas- no vacilarán en rematar a un herido si se pone a tiro y pueden atacarlo entre todos...

Una vez dentro de la casa encantada, los PJs podrán explorarla a placer. Está desnuda de cuadros, tapices y cortinajes; pero, en cambio, cubren techos y paredes auténticas cortinas de telarañas reforzadas por finas



capas de polvo. El aire huele a cerrado y a podredumbre y a otro olor difícil de identificar a no ser que se pase una tirada de Artesanía (*herrería*): es el olor de metales fundidos.

En la planta baja ni el zaguán (2) ni la habitación de los criados (3) –por la que se accede mediante una escalera de caracol a una habitación de bordado donde se almacenaba la ropa blanca (13)– tienen mayores secretos. En el establo (4), donde antes se guardaban los caballos y el coche, hay un montón de paja enmohecida y los restos de un carruaje, ruinoso e inservible. Los restos de comida que pudiera haber en la despensa (8) hace tiempo que fueron devorados por un nido de ratones que allí se encuentran y que, tras tantos años de tranquilidad, se verán alterados por la súbita llegada de los PJs. Nada interesante hay tampoco en la cocina (9) ni en la sala que antes hacía las veces de comedor (10), donde solamente quedan unas sillas apolilladas y una mesa recia, de excelente factura, pero llena de polvo.

En el piso superior, al que se accede por una escalera cubierta (11) (y que, por cierto, tiene una puertecilla disimulada que conduce a la sala de la ropa (13) de la que ya hablamos antes), el visitante se encuentra al final de la antedicha escalera con un diminuto descansillo al que dan dos puertas. Una conduce a un saloncito (15) donde, al parecer, antes estaba el estrado de las damas de la casa. Por una puerta se accede, a través de él, a una habitación que, según las instrucciones de Pacheco, debería de ser la que contiene el legajo de pergaminos. Al contrario del resto de las habitaciones de la casa, esta habitación está cerrada con llave y, una vez los PJs fueren la cerradura o derriben la puerta, se encontrarán con que está tal y como la dejó su ocupante, como si hubiera tenido que marchar precipitadamente llevándose poco o nada. Evidentemente, las ropas que se guardaban en el arcón, tras treinta años, están inservibles por culpa de la polilla, y los papeles que se amontonan en la mesa de trabajo, junto al tintero y la pluma que se ha pegado a él al secarse la tinta, están llenos de una capa de dos dedos de polvo. Los escritos (que los íntimos de Pacheco pueden reconocer como del maestro) son, al parecer, parte de un tratado de esgrima. Una lectura más tranquila verá que el joven Pacheco estaba copiando un tratado y anotándolo con frases del estilo «¡Esto no puede ser! ¡Contradice la cuadratura del ángulo! ¡No tiene en cuenta los grados del perfil!» y cosas así. Un alumno de Carranza, por cierto, reconocerá el estilo de su maestro en los textos que Pacheco copió.

Bajo la cama (con las sábanas apelmazadas por el moho y la humedad), los PJs encontrarán, aparte de un orinal de loza con un sospechoso residuo oscuro, la tabla suelta de la que les han hablado. Y en ella... hay un libro, un libro con una rosa seca puesta a modo de punto. Un libro que, si tanta curiosidad tienen por leerlo, contiene

las églogas, sonetos y canciones de Garcilaso de la Vega. Que no se las compongan tan felices, que Pacheco les dijo «un legajo de papeles manuscritos», no un libro... Pero eso, quizá no lo recuerden...

Del resto del primer piso, poca cosa se puede decir: la otra puerta del descansillo que hay al final de la escalera conduce a una habitación (16) en la que nada queda, aparte del armazón desnudo de la cama. Una puerta lleva a lo que antaño fuera un salón de aseo (17), donde aún hay una enorme bañera de porcelana. Otra puerta conduce a una nueva habitación (18) tan desnuda como la anterior y que, a su vez, comunica con lo que a todas luces era una enorme biblioteca y estudio (19). Aún quedan en las paredes las estanterías para los libros, y aún preside la habitación un monumental escritorio. Es inútil que busquen en él los PJs papeles o documentos, pues todo se llevó tiempo atrás. Esta estancia comunica por una puerta (que antaño debió disimularse tras un tapiz) con la sala 13, permitiendo así un rápido acceso al piso inferior a través de la escalera de caracol o de la puertecilla de la escalera.

A las bodegas se accede por una puerta que se encuentra bajo las escaleras y que conduce a unos angostos y húmedos peldaños que se pierden en la tierra. Al final, los PJs llegarán a lo que antaño era la cava o bodega de la casa y que ahora es fábrica y forja donde la cofradía de maleantes confeccionan su falsa moneda. Es un lugar humoso y de calor asfixiante cuando la banda está en faena, pues no tiene lo que se dice una buena ventilación. No hay en el lugar barriletes ni estantes para botellas, que hace ya tiempo que se convirtieron en leña. Si que hay, en cambio, un pequeño horno donde fundir el metal, piezas de plata buena, lingotes de plomo y un montón de moneda falsa. El arte de hacer esta moneda, por si alguien le interesa, no es complicado: se calienta hasta que se derriten las monedas, se mezcla la plata con una buena cantidad de plomo (para que cunda) y se acuñan de nuevo. Lo de acuñar consiste en poner un goterón de metal sobre un tronco de madera y darle un fuerte golpe con un mazo en el que está grabado el bajorrelieve de la cara de la moneda. Luego se da la vuelta a esa cara de la moneda y, con cuidado, se le da otro golpe para hacer la cruz. La nueva moneda se arroja luego a un cubo de agua para que se enfríe.

La banda prefiere trabajar de noche, por lo que –si el grupo llega sobre esas horas– hay muchas posibilidades de que los encuentren con las manos en la masa... Y dejémoslos dándose explicaciones o cuchilladas para hacer entrar en escena a otros figurantes, que a buen seguro pueden dar otra vuelta de tuerca al asunto.

Ni que decir tiene, pues harto que se ha dicho, que la casa está vigilada por los corchetes, y muy bien se lo tendrá que organizar el grupo para que la autoridad no se percate de ello, que no es demasiado sutil derribar a hachazos la puerta principal ni andar saltando tejados, en



especial cuando hay gente avisada contemplando la escena. Enterado Perejil, decidirá precipitar los acontecimientos, y dos docenas de corchetes irrumpirán ruidosamente en la casa, con orden de detener a todo el mundo y pasar a cuchillo al que intente huir, moverse o decir aunque sea «¡Jesús!».

En este orden de cosas, es posible que los PJs y el monipondio de monederos falsos (que tampoco son tan malas gentes) decidan unir fuerzas, que no está la corchetería con ánimos de separar churras de merinas y parece que va a por todos y sin demasiados miramientos...

Ambos pueden sacar beneficio de esta asociación, pues el morisco Ibrahim conoce los túneles romanos como la palma de su mano y, una vez en ellos, puede despistar a cualquier perseguidor y conducirlos a todos a lugar seguro. Por si hay pelea en los viejos pasadizos romanos, téngase en cuenta que son estrechos y no pueden pelear más de dos, hombro con hombro. Así que alguno puede quedarse cubriendo la retirada del resto, de ser necesario, y aguantar a un ejército, de no haber más remedio, mientras las fuerzas no le falten...

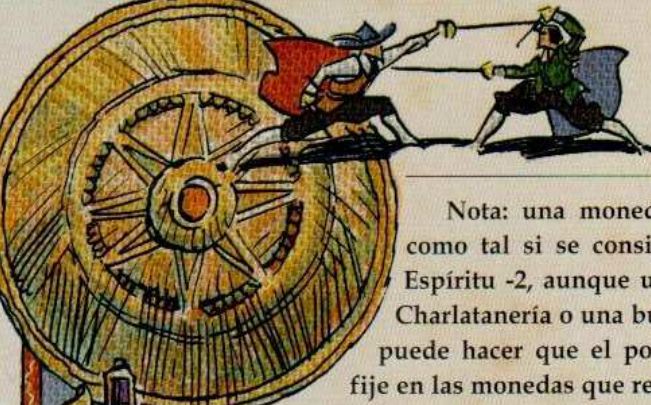
Puede suceder que alguno de los PJs acabe detenido por los corchetes. Recibirá una soberana paliza por parte de los hombres de Perejil, (tanto si es villano como si no) mientras el codicioso alguacil le pregunta una y otra vez sobre su implicación en la fabricación de la moneda falsa. Las cañas se volverán lanzas cuando los PJs muevan sus contactos, que no hay que olvidar que estamos en Sevilla, feudo de los Guzmán, es decir, de la familia del valido. Voces muy altas exigirán la inmediata puesta en libertad del PJ y la destitución del pobre Perejil, que terminará sus días en algún callejón, con los huesos quebrados, que no es buena cosa deber dinero a quien puede pagar valentones que le hagan de cobradores...

La ocasión la pintan...

Es muy posible que, entre corchetería que va y monederos que vienen, algún PJ avisado intente pillar un puñado de reales al voleo... Un puñado de monedas son 1d+2 reales de plata, y cogerlo cuesta una acción simple (cinco segundos, vamos) si se está enzarzado en un combate. De tener tiempo, un PJ puede coger hasta diez puñados (10d) de reales. Luego ya se verá (mediante tirada de Suerte, con 3d, como siempre) qué monedas son las que ha cogido.



Resultado	Categoría	Monedas
3	Crítico	Los reales son piezas de a ocho y de plata de buena ley, que eran de las que se guardaban para fundir.
4-6	Buena suerte	Los reales son piezas de a cuatro y de plata de buena ley.
7-10	Afortunado	Los reales son piezas de a dos y de plata auténtica.
11-14	Desafortunado	Los reales son piezas falsas de a ocho.
15-17	Mala suerte	Los reales son piezas falsas de a cuatro.
18	Pifia	Los reales son piezas a medio acuñar, sin revisar. Hasta un niño las detectaría como falsas.



Nota: una moneda falsa se detecta como tal si se consigue una tirada de Espíritu -2, aunque una de Diplomacia, Charlatanería o una buena interpretación puede hacer que el pobre pardillo no se fije en las monedas que recibe. El castigo por pasar falsa moneda suele ser una temporadita en la cárcel del rey, aunque en ocasiones, si hay agravantes (como resistirse a la autoridad al ser detenido), se castiga con un par de años encadenado al remo, haciendo bíceps en las galeras del rey... Todo depende del juez, y de cómo se le unte previamente (véase el apartado Y la Justicia, en la p. 120 del manual).

CONCLUSIÓN DE ESTA PARTE Y RECOMPENSAS

- Los PJs ganarán 3 PX por sobrevivir a esta aventura, más 2 PX si con sus investigaciones descubren que el dueño de la casa de los duendes es nada menos que Jerónimo de Carranza.
- Como siempre, una buena interpretación permite ganar 2 PX más, de propina.
- Además, los PJs pueden salir de ésta con unos contactos muy interesantes en la carda sevillana, en concreto entre los supervivientes de la banda de monederos falsos, si acaban a buenas con ellos.

SOBRE LEYENDAS SEVILLANAS

La calle de las sierpes



Cuenta la leyenda que antaño (en tiempos de los Reyes Católicos) se conocía esta calle con el nombre de calle de Espaderos, pues en ella tenían hospital y cofradía los que se dedicaban a fabricar aceros, que aunque no podían compararse sus hojas a las de Toledo, eran hierros de filo, y ya se sabe que eso mata.

Sucedió que, a caballo entre el siglo XV y el XVI, sacudió a la ciudad un incesante robo de niños de corta edad, que andaban las madres alarmadas, pues alguno había desaparecido incluso de su cuna. Andaban las autoridades de cabeza en busca de los culpables cuando un día llamó a la casa del entonces alcaide de la ciudad, don Alonso de Cárdenas, un hombre mugriento, febril y herido por numerosos moratones y desgarraduras de colmillos. Solicitó ayuda médica, y quizá confesión, y el perdón por sus crímenes (pues era preso fugado) a cambio del gran favor que le había hecho a la ciudad. Y así, mientras el físico curaba las heridas y el sacerdote masculaba latines, el herido relató al alcaide su historia.

Estaba el hombre preso en la cárcel sita en la calle de Espaderos y, como la situación no le acomodaba, resolvió escapar a través de unas piedras sueltas que encontró

y que resultaron ser una entrada secreta a unos túneles situados bajo la ciudad, quizá las catacumbas o alcantariillas de tiempos de los romanos, vaya voacé a saber. Y en éstas que, buscando una salida, se tropezó con una gran serpiente, gruesa como su pierna, medio amodorrada por la digestión de los restos de uno de los niños desaparecidos. Con una mueca triste, el fugado aseguró que él no era ni un san Jorge ni un santo paladín, pero que a veces hay cosas que hay que hacerlas, y punto. Así que, tomando la piedra más gruesa que pudo encontrar, procuró aplastarle la cabeza a la bicha, que no resultó ser presa fácil, que bien pronto se espabiló y que casi lo mata, como bien se podía ver.

Bajaron los justicias y vieron que era cierto lo que el fugado había dicho. Se dice también que el alcaide le dio el perdón y, es más, le ofreció entrar a su servicio, pues prefería tener a su lado un pecador bravo, capaz de enfrentarse con un monstruo casi a manos desnudas, que a mil lindicos honestos sin sangre en las venas. Dicen que el fugado aceptó y sirvió fielmente al alcalde hasta el fin de su vida...

Y ésta es la leyenda de la calle de las Sierpes, y el motivo por el que lleva tal nombre.

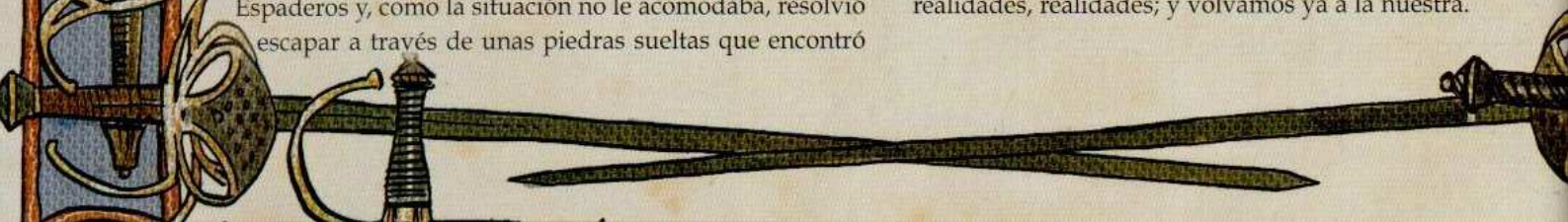
La calle del Hombre de Piedra

Si los PJs andan ociosos o remolones, o quieren exprimir la teta de la vaca cuando ya no queda leche, y discúlpenme los lectores por el lenguaje, se les puede entretener con esta otra leyenda, que ninguna relación tiene con la historia, pero que al igual les hace entender que nada queda por preguntar y es el momento de actuar.

Hay una calleja que, en el barrio de San Lorenzo, une las calles de Santa Clara y Jesús del Gran Poder. Tiene el nombre de la calle del Hombre de Piedra, y esto se debe a un bulto de piedra que en ella se encuentra, al que el tiempo ha borrado los rasgos. Cuentan que es todo lo que queda de Mateo «el Rubio», un rufo pendenciero y chulesco donde los hubiere que, ante el paso del viático, se negó a arrodillarse devotamente como la tradición manda, afirmando en voz alta que traía calzones nuevos y no se los pensaba ensuciar ni por Dios y que, si éste tenía algo que decir, que bajara a decírselo... No bien acabó de decir estas palabras cuando cayó un rayo del cielo, que al punto lo enterró de cintura para abajo convirtiéndolo en piedra. Y así quedó y así está...

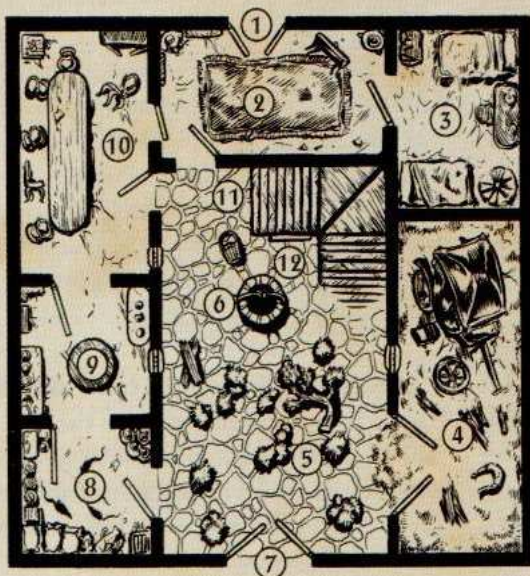
Si los PJs sienten curiosidad y van a ver la estatua podrán ver, con una oportuna tirada de Latines, que se trata, en realidad, de una vieja estatua romana, muy desgastada. Por otro lado, a buen seguro que los de la Inquisición hubieran querido intercambiar opiniones con el sujeto, si llega a decir esas palabras en voz alta.

Pero ya se sabe que las leyendas... son leyendas. Y las realidades, realidades; y volvamos ya a la nuestra.

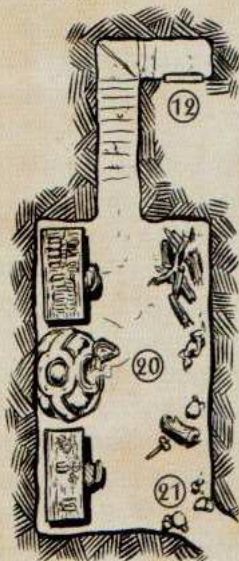
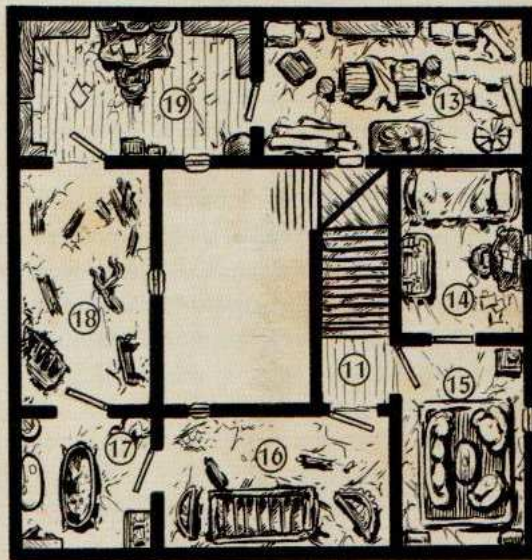




LA CASA DE LOS DUENDES



1. Puerta de entrada
2. Zaguán
3. Habitación de los criados
4. Establos
5. Patio
6. Pozo
7. Puerta carruajes
8. Despensa
9. Cocina
10. Comedor
11. Escalera
12. Puerta a los sótanos
13. Sala de la ropa
14. Habitación
15. Saloncito
16. Habitación
17. Salón de baño
18. Habitación
19. Biblioteca
20. Bodega
21. Acceso a los túneles romanos



SEGUNDA PARTE: SILENCIO Y ORACIÓN

Ataque de glisada: también llamado «deslizamiento», es uno de los ataques más ciertos de la esgrima...

(Don Jaime Astarloa: *Tratado del arte de la esgrima*)

VIEJOS RECUERDOS, NUEVAS ÓRDENES Y (QUIZÁS) UNA INDISCRECIÓN

Resumiendo, los PJs habrán salido de la aventura anterior con algunos arañazos de más, los bolsillos llenos de moneda falsa o verdadera, unos papeles escritos por Pacheco y un libro de poesía con una rosa seca en su interior. Y con todo ello han de volver ante el maestro de esgrima del rey. Si le presentan los papeles diciéndole algo así como «os confundisteis, que no estaban en el escondrijo, sino sobre vuestra mesa de trabajo», enrojecerá hasta la raíz de su cabello antes de arrojarlos al fuego con gesto desabrido, respondiendo que no era eso lo que les mandó buscar. Si, por el contrario, le dicen que solamente encontraron en el escondrijo que les indicó un libro de poesía, y se lo muestran, su rostro se pondrá pálido como la cera, tanto como antes se coloreó. Le temblarán las manos cuando pase las páginas, las piernas no le sostendrán y tendrá que sentarse, musitando una única palabra: «Leonor...».

Es un momento de debilidad que los PJs pueden aprovechar para intentar sacar algún hilo más de esa complicada madeja en la que están enredados, pero de la que apenas saben nada. Si alguno de los PJs muestra el tacto suficiente (en términos de juego, una tirada de Diplomacia con una bonificación de +3 si se tiene la ventaja de Intuitivo) el viejo esgrimista les confesará que la casa perteneció a su viejo maestro, Jerónimo Carranza, que antes de partir a las Indias le confió a su hija y que él, aprovechando que en su casa vivía y que ambos eran jóvenes, la sedujo, traicionando a su maestro y mancillando su honra. Que siempre ha sido su verdadero amor, pero que hay manchas que no se pueden borrar por muchas lágrimas que se viertan sobre ellas, ni por mucho que se lamente haberlas hecho. Siguiendo con la racha de confesiones, si algún PJs pasa una tirada difícil de Diplomacia (es decir, con un tacto *exquisito*) les dirá que los papeles que buscan son la segunda parte del tratado de esgrima de Carranza. Él lo escondió para que no ensombreciera sus propias teorías de esgrima... No sabía el secreto que ocultaba...

Evidentemente, cualquier fallo en la tirada de Diplomacia (o cualquier palabra brusca por parte de un jugador al oír la confesión de las bellaquerías de Pacheco)

harán que la racha de indiscreciones se corte bruscamente. Secamente, arrepentido de todo lo que ha dicho o de lo que estaba a punto de decir, Pacheco les dará nuevas instrucciones al grupo:

— Los papeles que me interesan no pudo cogerlos otra que Leonor, la hija de Jerónimo de Carranza, pues era la única que conocía mi escondrijo secreto. Nada sé de ella desde hace más de veinte años, así que tendréis que averiguar su paradero y reclamárselos. Lo más fácil es que vayáis a la mansión de Carranza, aquí mismo, en Sevilla. Los criados hablan, y hasta el viejo lo hará, si sois hábiles... cosa que no dudo — mirada de rencor si los PJs le han sonsacado algo—. Que ya chachea, y muchas veces habla por hablar...

Nota: Pacheco tiene tanta certeza de que Leonor tiene el manuscrito porque fue él quien le regaló el libro y la flor cuando la estaba seduciendo. Que Leonor los dejara allí en lugar de los papeles no deja de ser un mensaje que solamente él sabe interpretar.

LA HIJA DEL MAESTRO DE ESGRIMA

No es difícil averiguar dónde está la mansión de Carranza ya que, al ser muchos sus partidarios en Sevilla, es lugar harto conocido. Es de esperar que los PJs se guarden de ser indiscretos y oculten quién los envía, que la simple mención de Pacheco hace que se enciendan las sangres de los muchos carrancistas que hay en la ciudad. Como no dudamos de la habilidad de los miembros del grupo en decir lo que no se debe, no estará de más que pongamos aquí las características de dichos esgrimidores.

Carrancistas *Enemigos diestros y filosóficos*

- Destreza: 13
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 10
- Reflejos: 13
- Bríos: 12
- Armas: ropera 13/9.
- Tretas de escuela española: A fondo de retirada, Batimiento y Medio tajo.

Vive don Jerónimo en una mansión que bien pudiera llamarse palacio, en barrio de gente principal, con patio

abierto que se puede admirar tras cancela de hierro y bronce forjado y con cadenas en la puerta que significan (si los PJs son curiosos y algún viandante tiene a bien responderles) que quien ahí dentro vive es hidalgo y, por lo tanto inmune, a la justicia ordinaria, reservada a los villanos. Que a la gente del rey, solamente puede juzgarla otra gente del rey, y no de la ley.

Así que tenemos a nuestro grupo de pobretes ante la puerta del palacio sevillano del maestro de esgrima, preguntándose qué hacen ahora... Y es que no es plan de usar el método sencillo -de patada en la puerta ademán rufanesco, maneras de valentón y mano en la empuñadura de la toledana- para intentar averiguar el paradero de Leonor de Carranza. No, por una vez, como tantas otras, se entra antes por la puerta de la cocina que no por la puerta principal.

Pues, aunque los nobles gusten de ignorarlos, los criados tienen ojos para ver, oídos para escuchar, memoria para recordar y lengua para hablar, si tienen motivos o motivaciones para hacerlo. Los PJs pueden conseguir fácilmente la información si abordan más o menos discretamente a alguno de los criados o criadas de la casa, ya sea haciéndose el encontradizo y ganándose su amistad, invitándole a unos vinos, seduciéndole si es del sexo opuesto, ofreciéndole algunas monedas a cambio de sus respuestas o, simplemente, amenazándole. De los PJs y sus habilidades depende obtener la información, pero -según sea una cosa u otra- unas tiradas de Charlatanería, Diplomacia, Intimidación, Seducción o, en su defecto, una buena interpretación del PJ serán necesarias para averiguar que:

- No gusta el amo de hablar de su hija, pues fue gran vergüenza para él que, a su regreso de las Américas, la encontrara soltera y madre de un hijo.
- Se ignora quién fue el padre del niño, aunque el embarazo de Leonor provocó el principio de la ruptura entre Carranza y su mal discípulo Pacheco. Pues habiendo quedado Pacheco encargado de la custodia de la hija de su maestro, no vigiló bastante las puertas para que por ellas se colara un burlador y, al pedirle cuentas Diego Carranza -el hermano menor del amo, que vino desde San Lúcar cuando se enteró de lo sucedido-, hubo palabras gruesas entrambos que terminaron en duelo y, al matar Pacheco al tío de su maestro, tuvo que irse de la mansión y aun de Sevilla, pues muchos eran los que querían agujerearle la piel, desde condiscípulos suyos hasta familiares de los Carranza y la Justicia, que alguna cosa tendría que decir ante tanto escándalo con muerte incluida.
- Del niño nada se sabe, que desapareció. De la madre, que anda recluida en un convento, purgando en vida los pecados cometidos para así no tenerlos que pagar, tras su muerte, en el infierno.

Sobre el convento, solamente los más criados viejos y más fieles saben cuál es, y no será fácil que los PJs lo averigüen (el Narrador tendría que poner una penalización adicional a la tirada o exigir una muy buena interpretación): se trata del convento de las monjas clarisas de Santa Ana, en la Mancha, cerca de Toledo. Una tirada *normal* de Latines (o *fácil* de Teología) hará saber a los PJs que eso no resuelve el problema: pues las clarisas, como muchas otras órdenes religiosas, renuncian a su nombre mundano al tomar los hábitos. Es decir, que no han los PJs de buscar en Santa Ana a una sor Leonor, pues dudosamente la encontrarán...

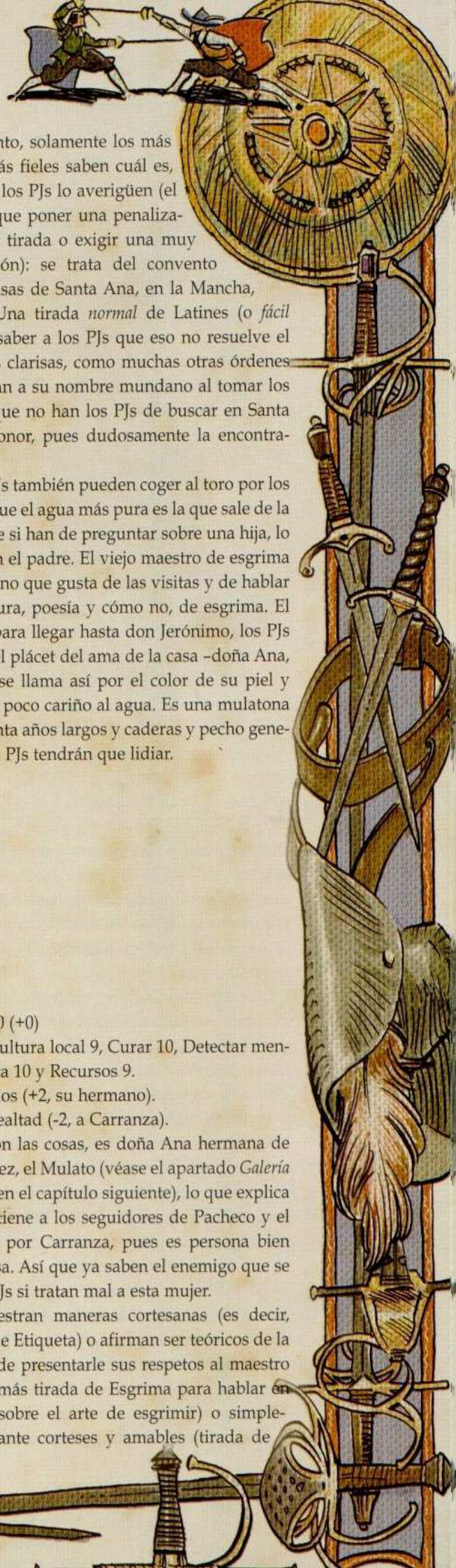
Claro que los PJs también pueden coger al toro por los cuernos y decidir que el agua más pura es la que sale de la fuente: es decir, que si han de preguntar sobre una hija, lo mejor es hablar con el padre. El viejo maestro de esgrima no vive recluido, sino que gusta de las visitas y de hablar de filosofía, literatura, poesía y cómo no, de esgrima. El problema es que, para llegar hasta don Jerónimo, los PJs tienen que recibir el plácet del ama de la casa -doña Ana, «la Negra»- que se llama así por el color de su piel y no porque le tenga poco cariño al agua. Es una mulatona opulenta, de cuarenta años largos y caderas y pecho generoso, con la que los PJs tendrán que lidiar.

Ana, la Negra Ama celosa

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Pelea 10 (+0)
- **Habilidades:** Cultura local 9, Curar 10, Detectar mentiras 13, Etiqueta 10 y Recursos 9.
- **Ventajas:** Aliados (+2, su hermano).
- **Desventajas:** Lealtad (-2, a Carranza).

Nota: lo que son las cosas, es doña Ana hermana de Francisco Hernández, el Mulato (véase el apartado *Galería de gentes de espada*, en el capítulo siguiente), lo que explica la manía que éste tiene a los seguidores de Pacheco y el respeto que siente por Carranza, pues es persona bien recibida en esta casa. Así que ya saben el enemigo que se pueden hacer los PJs si tratan mal a esta mujer.

Si los PJs muestran maneras cortesananas (es decir, logran una tirada de Etiqueta) o afirman ser teóricos de la espada con ganas de presentarle sus respetos al maestro (tirada de Latines más tirada de Esgrima para hablar en términos teóricos sobre el arte de esgrimir) o simplemente son lo bastante corteses y amables (tirada de





Diplomacia, que abre muchas puertas) la celosa criada de don Jerónimo les dejará pasar a ver al amo. También pueden recurrir a los halagos mediante Charlatanería, o a los requiebros mediante Seducción, que ya se sabe que todo el mundo está acorazado frente a la crítica, pero pocos lo están frente a la adulación...

Es don Jerónimo, en el tiempo que transcurre esta aventura, anciano quebradizo y débil de aspecto, hundido más que sentado en un sillón, enfermo de unas fiebres que se trajo de las Indias. Su mente es ágil, pero —especialmente cuando le acomete la fiebre— tiende a divagar y entonces se le suelta la lengua, a la manera de los borrachos, y dice más de lo que debiera... Así averiguaron Helmut y Marcel el secreto que escondía el tratado de esgrima perdido, y así pueden averiguar más de un secreto los PJs si tienen suerte de ir a visitarlo cuando está presa de uno de esos accesos febriles.

Y ya que hablamos de Suerte, hagamos que alguien del grupo tire por ella. Ya se sabe, y casi está de más decirlo aquí: con 10 o menos, hay suerte. En caso contrario... don Jerónimo estará en pleno uso de sus facultades, y sacarle información será mucho más difícil. Por cierto, si se saca una pifia... don Jerónimo no estará solo esa tarde, sino que lo acompañará alguno de sus más fieles seguidores: algún carrancista del montón (cuyas características ya se han

citado), Francisco de Añasco o Luis Méndez de Carmona, que pueden haberse desplazado desde la Villa y Corte para presentarle sus respetos a su maestro, o incluso el Mulato, que puede haber venido a visitar a su hermana y, de paso, platicar un rato con el único teórico de la espada al que admira. Los PJs deberán entonces plantearse volver en otro momento o hacer sus preguntas con mucho más cuidado, evitando despertar recelos...

De tener un acceso de fiebre, don Jerónimo contestará a las preguntas del grupo sin que estos tengan necesidad alguna de hacer tiradas, aunque el Narrador puede divertirse haciendo que el viejo maestro divague, saltando de un tema a otro sin orden ni concierto, empezando por una confidencia y acabando por una batallita de sus años mozos. En caso de que don Jerónimo tenga la cabeza clara, a los PJs les costará más obtener información (en concreto, tiraditas de lo que corresponda, desde Diplomacia hasta Charlatanería pasando por Fingir para hacer ver que uno es quien no es). A cambio, recibirán respuestas concretas a sus preguntas.

Aparte de la información que los criados saben —y que, evidentemente, don Jerónimo sabe aún mejor que ellos— del viejo maestro los PJs pueden sacar:

- La naturaleza del manuscrito (la segunda parte de su tratado de esgrima) y el secreto que esconde (las debilidades defensivas de la costa hondureña).
- La triple traición de su discípulo aventajado (que es el padre de su nieto; que, en lugar de aceptar su culpa y casarse, mató al hermano del maestro cuando éste quiso limpiar el honor familiar y que, además, pervirtió la naturaleza de sus enseñanzas con normas equivocadas).
- Sobre su nieto, que fue entregado a la familia de su hermano, para que cuidaran de él. No ha querido saber nada más de él.
- El nombre con el que su hija Leonor está en el monasterio: sor Arrepentimiento (muy propio, por otra parte). Este último dato, por cierto, solamente lo dará en caso de estar con acceso de fiebre.

Si los PJs cometen alguna indiscreción y Jerónimo anda con la cabeza clara o está acompañado, puede que les pidan explicaciones. Si las dan, de grado o a la fuerza —o porque consideren que tampoco le deben tanta fidelidad a Pacheco— y explican que andan en busca del viejo tratado con el secreto de las defensas de Honduras porque no se perdió, sino que Pacheco lo ocultó, el viejo maestro entrará en cólera, pero reflexionando dirá que cree recordar que unos extranjeros, hace un par de meses, estuvieron haciéndole preguntas sobre el tratado y puede que dijera más de lo que debiera, con la certeza, por otro lado, de que el libro se había perdido y destruido hacía mucho... Que el tratado esté intacto y oculto en algún lado cambia mucho las cosas, pues es entonces secreto de Estado que a la nación puede perjudicar... Estará

entonces dispuesto a colaborar con el grupo con toda la información que haga falta... a cambio de una cosa: que Pacheco vaya, de noche, a su mansión, pues tiene una cosa que decirle. Ése es el precio que tendrá que pagar el grupo.

O más bien Pacheco, que entre la espada y la pared, no tendrá más remedio que aceptar. La reunión, por lo demás, será bien corta. Nervioso, Pacheco intentará balbucear unas palabras, pero una mirada de su viejo maestro lo hará callar. Don Jerónimo se levantará lenta y trabajosamente de su sillón, con la ayuda de un bastón atravesará paso a paso la habitación hasta donde está Pacheco y, sin mediar palabra, le cruzará el rostro con una bofetada. Pacheco se pondrá rojo como la grana, pero no chistará. Luego, sin mediar palabra, don Jerónimo le dará la espalda, volverá a su sillón y contestará a todas las preguntas que le hagan los PJs. Una vez resuelto el tema del honor, está la lealtad al rey y que no se diga que don Jerónimo de Carranza es un mal servidor de la casa de los Austrias.



UNA PAUSA PARA LA REFLEXIÓN...

A estas alturas de la historia, los PJs pueden saber ya, mal que le pese a Pacheco, bastantes cosas sobre la naturaleza del manuscrito que andan buscando. Y los intereses personales de cada uno pueden empezar a surgir:

- Aquellos PJs que tuvieran el Secreto de *espía* o *traidor* (¿recuerda el lector que apuntamos la posibilidad al principio?) pueden pensar, con razón, que se sacarían

buenos dineros de vender el texto a la nación para la que trabajan o han trabajado.

- Si alguno de los PJs es seguidor de Pacheco, sin duda querrá que sea destruido el libro al punto, y eso es, precisamente, lo que le dirá su maestro en un aparte, pues sería harto comprometido que se diera a la imprenta ahora.
- Y si alguno es carrancista, por una de esas casualidades de la vida, pues precisamente pretenderá lo contrario, que el libro se salve y se publique, para que las cosas ocupen el lugar que justamente les corresponde y se vea quién es el auténtico maestro de la Destreza.

No nos olvidemos de Marcel y Helmut, que –mediante los ojos y oídos de Mingo– espían al grupo. Puede suceder que los PJs traten bien al gitanillo, hasta el punto de que éste decida cambiar de bando y confesarlo todo al grupo. En ese caso, la pareja de tudescos puede intentar comprar a alguno de los otros dos PNJs que se pueden haber unido al grupo, tanto a Estrella (la pícara) como a Blas (el vasallo al que salvaron la vida). Incluso pueden ponerse en contacto con alguno de los viejos conocidos de los PJs, que la amistad es la amistad, pero a veces no vale tanto como el montante...

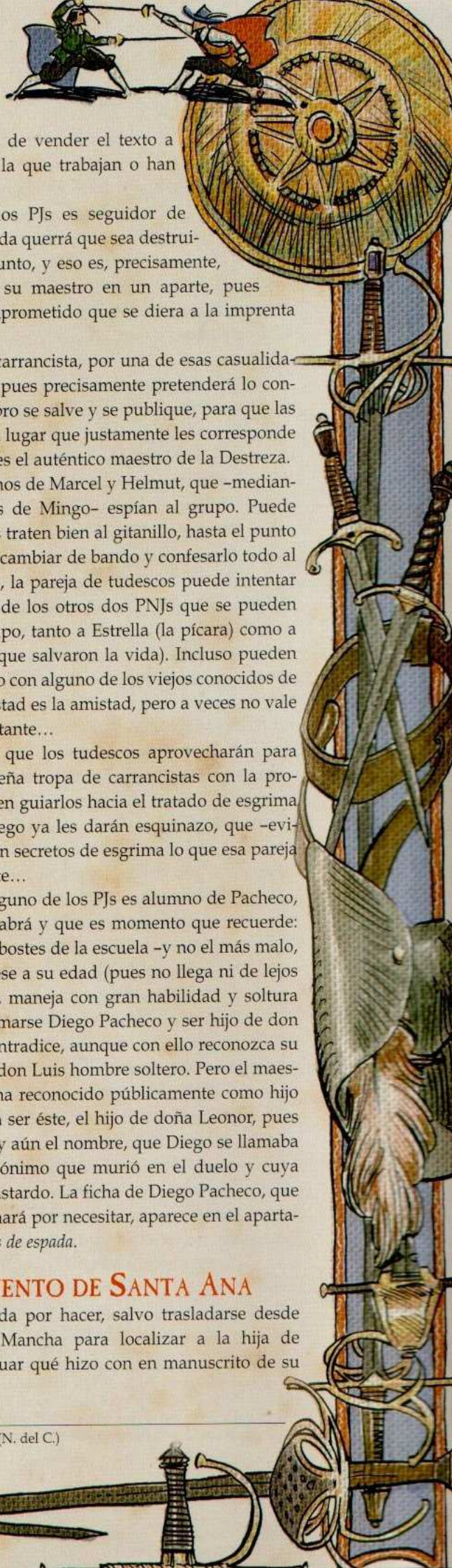
La cuestión es que los tudescos aprovecharán para reclutar una pequeña tropa de carrancistas con la promesa de que pueden guiarlos hacia el tratado de esgrima de su maestro. Luego ya les darán esquinazo, que –evidentemente– no son secretos de esgrima lo que esa pareja busca, precisamente...

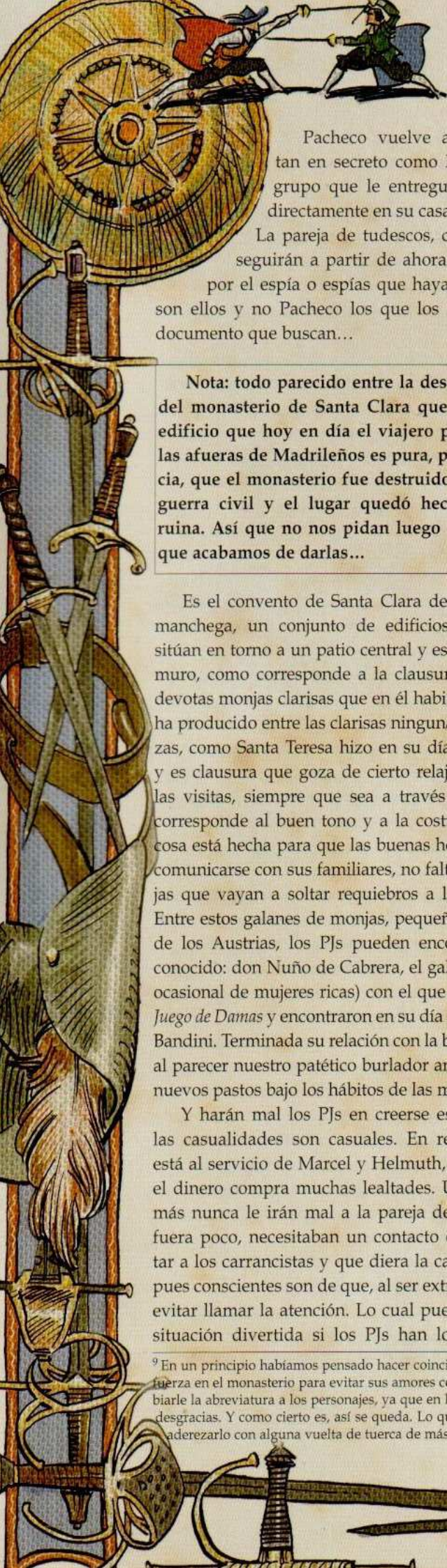
Por cierto, si alguno de los PJs es alumno de Pacheco, hay un dato que sabrá y que es momento que recuerde: hay uno de los prebostes de la escuela –y no el más malo, por cierto– que, pese a su edad (pues no llega ni de lejos a los treinta años), maneja con gran habilidad y soltura la espada. Dice llamarse Diego Pacheco y ser hijo de don Luis, y nadie lo contradice, aunque con ello reconozca su bastardía, pues es don Luis hombre soltero. Pero el maestro, al parecer, lo ha reconocido públicamente como hijo suyo. Bien pudiera ser éste, el hijo de doña Leonor, pues las fechas encajan y aún el nombre, que Diego se llamaba el hermano de Jerónimo que murió en el duelo y cuya familia educó al bastardo. La ficha de Diego Pacheco, que el Narrador terminará por necesitar, aparece en el apartado *Galería de gentes de espada*.

EN EL CONVENTO DE SANTA ANA

Poca cosa queda por hacer, salvo trasladarse desde Sevilla hasta La Mancha para localizar a la hija de Carranza y averiguar qué hizo con el manuscrito de su padre.⁸

⁸ Y jugando por el camino alguna de las ideas de aventura que el vago del coautor no quería escribir. (N. del C.)





Pacheco vuelve a Madrid, yéndose tan en secreto como llegó, y diciendo al grupo que le entreguen los documentos directamente en su casa o su sala de armas. La pareja de tudescos, con los carrancistas, seguirán a partir de ahora al grupo, enterado por el espía o espías que hayan metido en él que son ellos y no Pacheco los que los han de conducir al documento que buscan...

Nota: todo parecido entre la descripción y el mapa del monasterio de Santa Clara que aquí aparece y el edificio que hoy en día el viajero puede encontrar en las afueras de Madrileños es pura, purísima coincidencia, que el monasterio fue destruido durante la última guerra civil y el lugar quedó hecho una verdadera ruina. Así que no nos pidan luego explicaciones, porque acabamos de darlas...

Es el convento de Santa Clara de construcción típica manchega, un conjunto de edificios enclavados que se sitúan en torno a un patio central y están cercados por un muro, como corresponde a la clausura que practican las devotas monjas clarisas que en él habitan. Con todo, no se ha producido entre las clarisas ninguna reforma de descalsas, como Santa Teresa hizo en su día con las carmelitas, y es clausura que goza de cierto relajó. Están permitidas las visitas, siempre que sea a través de una reja, como corresponde al buen tono y a la costumbre y, aunque la cosa está hecha para que las buenas hermanas puedan así comunicarse con sus familiares, no faltan galanes de monjas que vayan a soltar requiebros a las novicias guapas. Entre estos galanes de monjas, pequeño que es el imperio de los Austrias, los PJs pueden encontrarse a un viejo conocido: don Nuño de Cabrera, el galanteador (y amante ocasional de mujeres ricas) con el que los PJs que jugaron *Juego de Damas* y encontraron en su día en la mansión de los Bandini. Terminada su relación con la baronesa de Rioseco, al parecer nuestro patético burlador anda ahora buscando nuevos pastos bajo los hábitos de las monjitas...

Y harán mal los PJs en creerse eso, que no siempre las casualidades son casuales. En realidad, don Nuño está al servicio de Marcel y Helmuth, que ya se sabe que el dinero compra muchas lealtades. Un par de oídos de más nunca le irán mal a la pareja de tudescos y, por si fuera poco, necesitaban un contacto español para reclutar a los carrancistas y que diera la cara durante el viaje, pues conscientes son de que, al ser extranjeros, no pueden evitar llamar la atención. Lo cual puede dar lugar a una situación divertida si los PJs han logrado cambiar las

cañas en lanzas y han atraído a Mingo hacia su bando; pues, en ese caso, el gitanillo podrá identificar al galanteador como a uno de los agentes de los tudescos, y se organizará una bonita persecución por el claustro para pedir explicaciones... De no ser descubierto, Nuño intentará convencer a alguna de las monjitas para que le sonseque a sor Arrepentimiento el paradero de los famosos manuscritos que ahora todos buscan...⁹

Don Nuño de Cabrera

Caballero de Santiago cada vez más venido a menos...

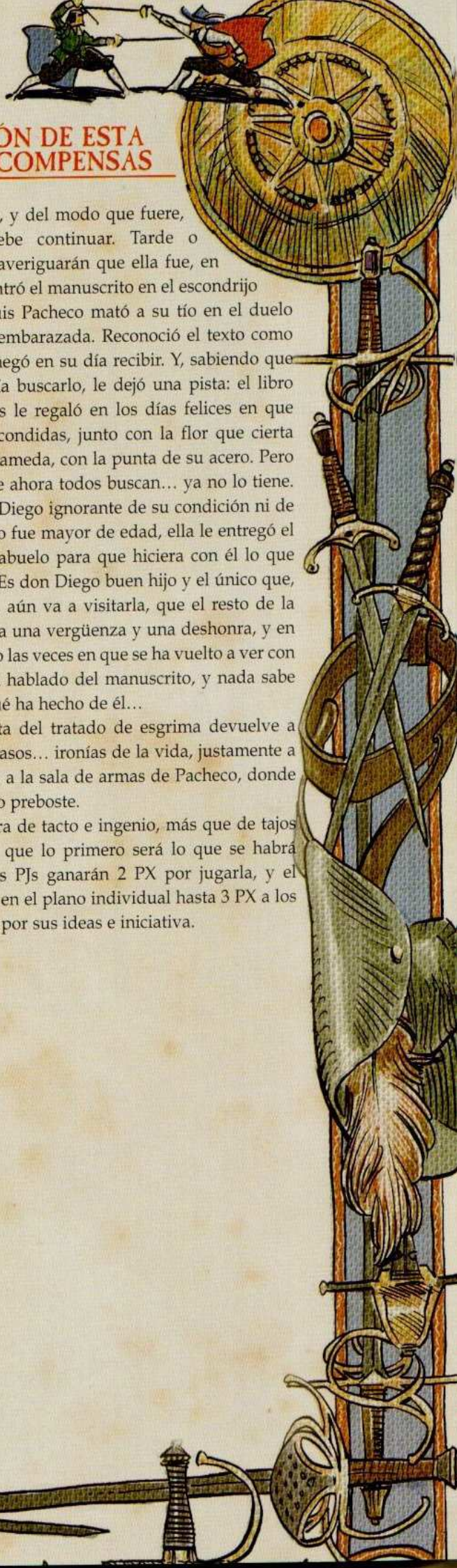
- Destreza: 12
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 9
- Reflejos: 12
- Bríos: 10
- Apariencia: +1
- Armas: ropera 14/10.
- Armadura: ropa acolchada (1).
- Habilidades: Cabalgar 12, Charlatanería 13, Etiqueta 10, Seducción 14 y Voluntad 9.
- Ventajas: Espadachín.
- Desventajas: Pecadillos (-2, pereza) y Voluntad débil (-1).
- Maniobras de esgrima: A fondo, Deslizamiento y Respuesta.

Sor Arrepentimiento

Bien, tenemos a los PJs en el convento... La cuestión está en cómo van a conseguir ahora hablar con la que en el mundo fue conocida como doña Leonor de Carranza. Para empezar, si no han sido listos (en la práctica, si han fallado la tirada de Teología), no sabrán siquiera con qué nombre está en el convento. Pronto aprenderá el grupo que entrevistarse con una monja de clausura no es tarea fácil... o quizá sí. Como en tantas otras cosas, todo depende del buen hacer de los PJs y de las ideas de los jugadores que los llevan.

Sor Arrepentimiento no es de las que acuden a la reja a ver quién anda por ahí, que ronda la cincuentena y está muy desengañada del mundo. Las monjas acuden a la hora en la que están permitidas las visitas si las han concertado con sus familiares o amigos con anterioridad o si la hermana portera las llama diciéndoles que alguien en la reja pregunta por ellas. Esto se hace sin dificultad si se es familia... y si se es galanteador, o se dice ser simplemente amigo, se arregla con una sustanciosa propinilla para la portera... perdón, una «donación para el convento».

⁹ En un principio habíamos pensado hacer coincidir la llegada de los PJs con el intento de fuga de un enamorado con una de las novicias, encerrada a la fuerza en el monasterio para evitar sus amores con el mozo y tal y tal... Pero el otro coautor argumentó, con cierto seso, que en ese caso habría que cambiarle la abreviatura a los personajes, ya que en lugar de PJs se les tendría que llamar PGs (personajes gafes); pues, por donde van, no paran de suceder desgracias. Y como cierto es, así se queda. Lo que no impide dejar el apunte por su algún Narrador opina que el guiso le está quedando soso y quiere aderezarlo con alguna vuelta de tuerca de más, que nunca está de más algo de follón extra en mitad de una aventura. (Nota de uno de los autores)



CONCLUSIÓN DE ESTA PARTE Y RECOMPENSAS

Pero por muchos reales que se pongan en la mano abierta de la hermana portera, sor Arrepentimiento no acudirá a no ser que se le entregue una carta de su padre... o de Pacheco. Y no saldrá de ninguno de estos dos personajes la idea de escribirla, tendrá que ser cosa de los jugadores sugerirles que lo hagan.

Otra opción que tienen los PJs es pedir un permiso por escrito a la madre abadesa, solicitando una entrevista con la susodicha hermana por motivos de vital importancia. Un PJ sacerdote (clérigo o inquisidor) puede lograr así la tan necesaria charla con sor Arrepentimiento. Eso también puede lograrse si los PJs tienen contactos con el clero, ya sea la Inquisición, (que ya se sabe que el Santo Oficio abre muchas puertas) como con el arzobispo de Toledo, que no está tan lejos esta ciudad y, si los PJs le salvaron del ridículo en *Juego de Damas*, les debe una, y es una buena manera de pagársela.

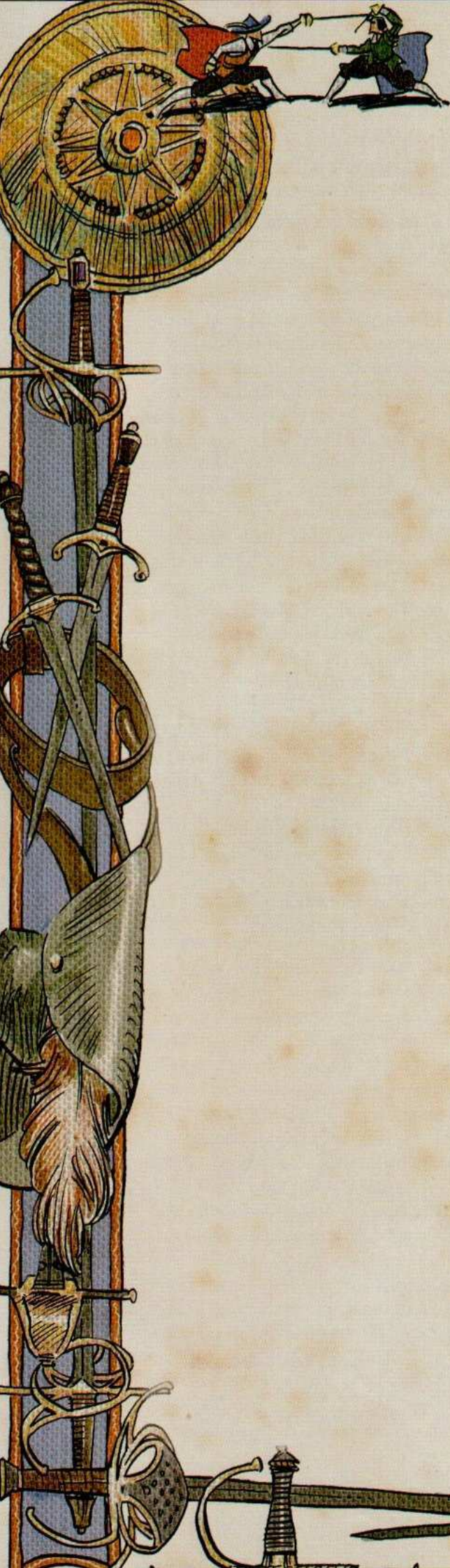
Por último, un PJ femenino puede solicitar entrar unos días en la clausura, como penitencia (según ella) impuesta por su confesor para que aprenda humildad y recapacite sobre su vida pecaminosa. Entre rezo y rezo, ya tendrá ocasión de abordar a Sor Arrepentimiento y obtener de ella lo que el grupo desea.

Obviamente, siempre queda una opción, pero los autores nos resistimos siquiera a sugerirla: patada a la puerta del convento y entrar en la clausura, espada en mano, «en busca de la monja de los coj... para que diga de una p... vez donde c... está el jod... manuscrito de los hue...». Líbrenos el Señor de sugerir siquiera vulnerar una clausura, que son palabras mayores... y por cierto, es delito que castiga la Inquisición, y ya se sabe que los del Santo oficio organizan fogatas con mucha, mucha rapidez...

Sea como fuere, y del modo que fuere, el espectáculo debe continuar. Tarde o temprano, los PJs averiguarán que ella fue, en efecto, la que encontró el manuscrito en el escondrijo secreto, cuando Luis Pacheco mató a su tío en el duelo y huyó dejándola embarazada. Reconoció el texto como el que su amante negó en su día recibir. Y, sabiendo que algún día intentaría buscarlo, le dejó una pista: el libro de poesía que Luis le regaló en los días felices en que la galanteaba a escondidas, junto con la flor que cierta tarde cortó en la alameda, con la punta de su acero. Pero ese manuscrito que ahora todos buscan... ya no lo tiene. Nunca fue su hijo Diego ignorante de su condición ni de su origen y, cuando fue mayor de edad, ella le entregó el manuscrito de su abuelo para que hiciera con él lo que creyera oportuno. Es don Diego buen hijo y el único que, de vez en cuando, aún va a visitarla, que el resto de la familia la considera una vergüenza y una deshonor, y en verdad lo es... Pero las veces en que se ha vuelto a ver con su hijo, nunca han hablado del manuscrito, y nada sabe sor Arrepentida qué ha hecho de él...

Así que la pista del tratado de esgrima devuelve a los PJs sobre sus pasos... ironías de la vida, justamente a donde empezaron: a la sala de armas de Pacheco, donde Diego trabaja como preboste.

- Es esta aventura de tacto e ingenio, más que de tajos de espada, así que lo primero será lo que se habrá de premiar: los PJs ganarán 2 PX por jugarla, y el Narrador dará en el plano individual hasta 3 PX a los que destaquen por sus ideas e iniciativa.



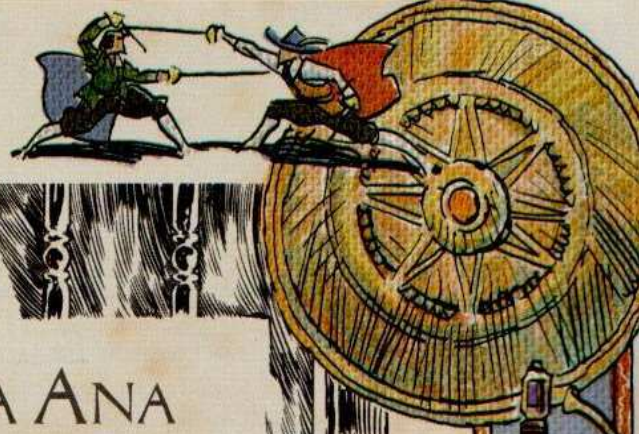
APÉNDICE

EL MONASTERIO DE SANTA ANA

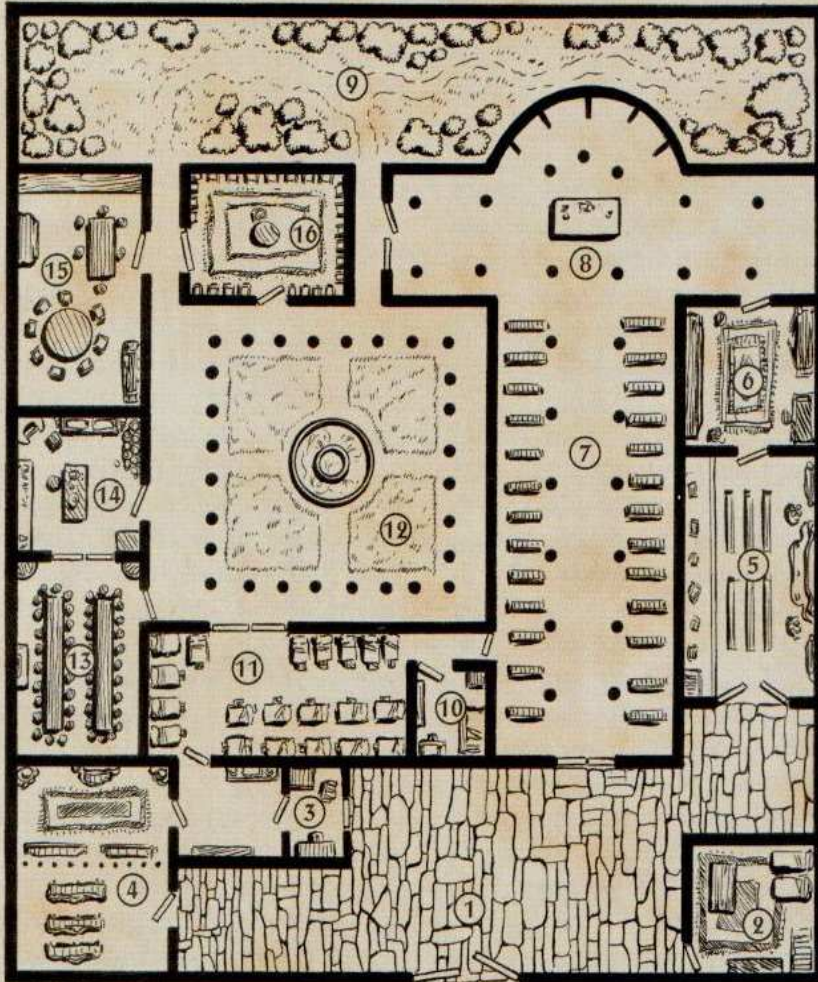
Como ya se ha dicho, es monasterio de monjas que se rigen por la Orden de Santa Clara, es decir, por la regla femenina de los franciscanos. Se accede al recinto monacal por un patio empedrado (1) en el que está la hospedería (2), edificio de dos plantas donde los visitantes ilustres pueden pernoctar si lo desean, atendidos por un matrimonio ya mayor, que hace de guardeses. Desde el patio se puede acceder a la capilla para los visitantes (5), donde –a través de unos arcos situados casi en el techo– se pueden seguir las oraciones de las monjas y rezar la misa con ellas, sin vulnerar la clausura. También desde el patio se llega a las rejas del convento (4) –donde visitantes y familiares pueden hablar con las monjas– y a la pequeña y humilde puerta de madera que separa el mundo exterior de la clausura del convento (3), donde la monja que entra ya no volverá a salir, ni viva ni muerta. Esta puerta está atendida por la hermana portera, que a través de una celosía atiende a los que desean ver a alguna de las monjas y las avisa que tienen visita. También al patio da la puerta principal de la iglesia (7), pero ésta se abre en muy contadas ocasiones; por ejemplo, si va a dar misa en el convento un obispo o cosas así.

En la zona de la clausura están el claustro (12), patio porticado con una fuente en el centro donde las monjas pasean, rezan y meditan; y el patio trasero, zona de hierba donde se entierran sin lápida a las hermanas difuntas, para que sigan con la clausura en la muerte, como lo hicieron en la vida. Hay algunos árboles y es lugar umbroso y agradable en verano, al que gustan ir las novicias y monjas jóvenes para huir un poco del asfixiante ambiente de la comunidad.

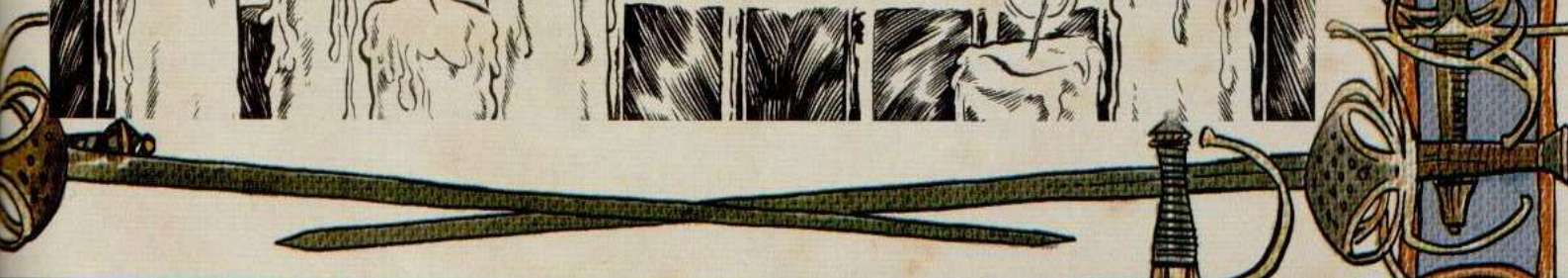
Las otras zonas de la clausura son las habituales en todo convento: el refectorio (13) o comedor, el dormitorio común (11) –la priora goza del privilegio de tener celda aparte (10) que a veces cede a alguna visita ilustre si ésta visita como penitencia el convento–, la cocina (14), la sala capitular (16) –donde la comunidad discute los problemas, las que han cometido faltas confiesan públicamente sus pecados y se asignan las diferentes tareas del día, (pues, al seguir la regla franciscana, no se tienen criados legos que hagan el trabajo diario)– y la sala de las monjas (15), donde éstas se reúnen a bordar, leer o meditar. No se hace voto de silencio, pero es censurable tener charlas ociosas. En esta sala es en la única en que hay una chimenea, y suele estar reservada para las monjas más ancianas.



EL CONVENTO DE SANTA ANA



- | | |
|----------------------------------|--------------------|
| 1. Patio de la entrada principal | 12. Claustro |
| 2. Hospedería | 13. Refectorio |
| 3. Entrada al convento | 14. Cocina |
| 4. Rejas | 15. Sala |
| 5. Capilla visitantes | 16. Sala capitular |
| 6. Sacristía | |
| 7. Templo | |
| 8. Altar | |
| 9. Patio trasero y cementerio | |
| 10. Celda de la priora | |
| 11. Dormitorio común | |



TERCERA PARTE: EL HEREDERO

Desenganche forzado: es aquel con cuyo auxilio el adversario ha logrado la ventaja. Y es que, si logramos destrabar el arma, perdemos un tiempo en el que podríamos atacar o defender, y es ventaja que el contrario, a buen seguro, usará.

(Don Jaime Astarloa: *Tratado del arte de la esgrima*)

REGRESO A LA VILLA Y CORTE

Una vez obtenida la confesión de Leonor de Carranza (o Sor Arrepentimiento, como se prefiera), poca cosa les queda a los PJs por hacer, salvo volver a la sala de armas de Pacheco para tener una entrevista con éste y su hijo bastardo y terminar con esta misión que les está volviendo locos. Pero, evidentemente, no se lo vamos a poner tan fácil...

De entrada, a no ser que los PJs se hayan ganado la fidelidad de los PNJs que pudieran trabajar para los tudescos, o que ahuyentaran o eliminaran a don Nuño, Marcel y Helmut averiguarán el secreto más o menos a la par que ellos y a revienta caballo los adelantarán en su regreso a la villa de Madrid. De eso se enterará el grupo cuando, ya en la sala de armas del maestro del rey, pregunten por Diego y les contesten con un «¡Vaya, parece que todo el mundo anda buscándole hoy!» y les expliquen que no hace ni una hora (suponiendo que los PJs no se hayan retrasado más de lo debido) que una extraña pareja de extranjeros, que se corresponde con la descripción de los dos tudescos, ha rondado por la sala de armas preguntando por el preboste. Que, por cierto... no está. Hace días que falta de su puesto.

Una entrevista a puerta cerrada con don Luis de Pacheco, visiblemente incómodo, aclarará la situación: no hacen falta tiradas para ver que preferiría que le sacaran una muela antes que dar esta información a los PJs, pero bueno, a estas alturas ya saben unos cuantos de sus secretos y, al fin y al cabo, son hombres leales al rey y (en teoría) fieles a la causa de Olivares. Hay... asuntos que conviene despachar de manera discreta... y a veces no siempre legal. Asuntos que conviene que pocos sepan, que a veces ni siquiera está enterado de ellos Gaspar de Bonifaz, por mucho que sea el Espía Mayor del Reino. En ese caso, Olivares recurre a don Luis, y éste le envía a alguno de sus más aventajados discípulos. Normalmente, son Francisco de Priego, Luis de Tamarit y Diego - el hijo bastardo del maestro- o alguna joven promesa sin escrúpulos a la hora de servir al rey y ganarse, de paso, algo de montante. El valido le ha pedido varios espadachines para una de estas misiones y, entre otros, ha partido Diego. No sabe más, ni quiere saber más.

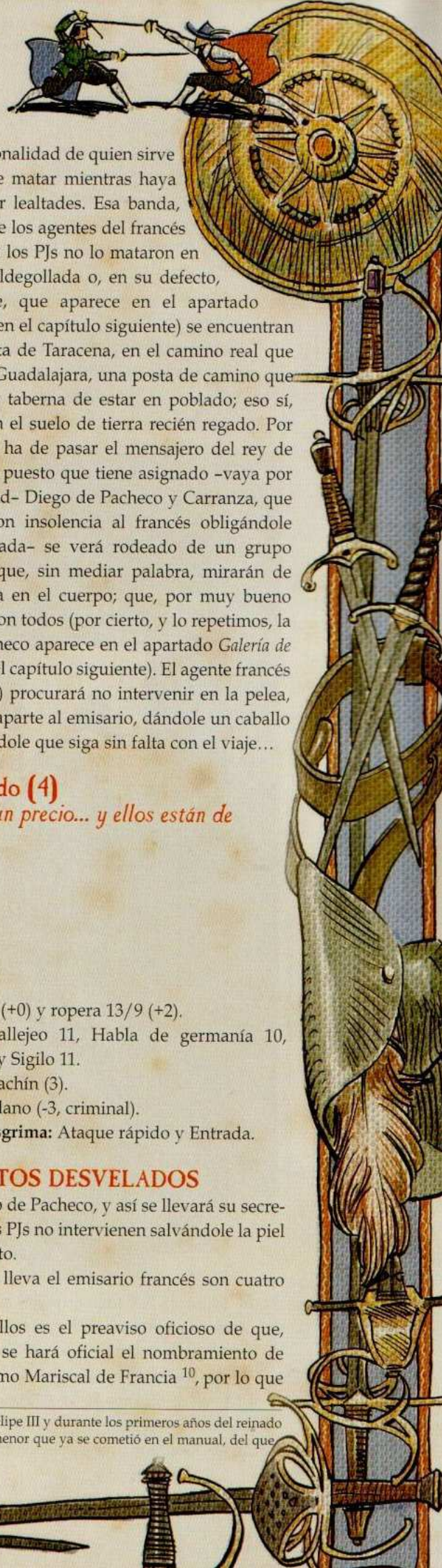
Sobre su hijo, si los PJs le preguntan, responderá que se presentó un día en la sala de armas diciendo que no podía pagarse las clases, pero que podía ganárselas ejerciendo de ayudante, para quien quisiera entrenar esgrimiendo contra él. Demostró tal habilidad con la espada que llamó la atención de don Luis, que le preguntó su gracia y su origen (es decir, su nombre y si era hidalgo o villano). Respondió muy serio el joven que se llamaba Diego, que era hijo de soltera de una tal Leonor de Carranza -que fue deshonrada por quien tenía que cuidar de su honra- y que -al no ser hijo de nadie- no sabía si era hidalgo o no, pero por tal se tenía. Palideció y tragó saliva don Luis, reconociendo en el porte de Diego los rasgos, mezclados, de Leonor y los suyos. Y lo reconoció como hijo, y muy orgullosamente lleva Diego los apellidos de Pacheco y Carranza, aunque no da explicaciones sobre ellos.

Con todo, la relación entre padre e hijo no es precisamente cordial. Para Pacheco, es una espina clavada en el costado y, aunque le asombra lo rápido que aprende el muchacho, no deja de ser recordatorio de su vergüenza y eso es una tortura para el poco sufrido orgullo del viejo maestro. Por lo que respecta a Diego, poco o ninguno es el amor filial que demuestra, manteniendo en todo momento una fría cortesía hacia su padre y mentor.

LA MISIÓN...

Tal como están las cosas, los PJs tienen tres opciones:

- Esperar tranquilamente a que Diego regrese para pedirle explicaciones sobre el dichoso manuscrito, recuperarlo, entregarlo, robarlo o destruirlo (que en esto pueden haber diversidad de opiniones) y hoy pan y mañana gloria, y a otra cosa *e misa dita est*, y se acabó. Y se acabaría del todo, porque Diego no volverá vivo de esa misión, como más adelante se explicará.
- Ir a registrar la casa de Diego, para ir adelantando, que hay muchas posibilidades de que tenga el manuscrito escondido en algún escondrijo en ella. No es mala idea y es fácil de llevar a cabo, que pueden conseguir la dirección del joven esgrimista en la sala de armas de su padre y -si han entrado en casas encantadas, en mansiones de viejos maestros y (quizás) en conventos de clausura- no se les ha de atravesar una casa vacía. El problema es que como es tan buena idea... no es casa vacía, pues lo mismo se les ha ocurrido a los tudescos, y los PJs se pueden encontrar revolviendo la casa -o pueden ser encontrados, según capricho del Narrador- con Marcel, Helmut, don Nuño y los carrancistas, y armarse la de Dios es Cristo. Por cierto,



ya pueden arrancar una a una las tablas del suelo, si quieren... Que el manuscrito no está allí.

- Por último, queda la opción de coger al toro por los cuernos y poner las cartas sobre la mesa y solicitar una entrevista (usando los contactos que tengan o una buena tirada de Etiqueta) con el escudero de Olivares -Álvaro de Moscoso y Patiño- que les encomendó la misión, y pedir saber del paradero de don Diego para interceptarlo cuanto antes. Que solamente don Diego sabe el secreto, y si muere... se lo llevará a la tumba. Sólo está opción los llevará a buen puerto...

LA ENTREVISTA CON DON ÁLVARO

Es don Álvaro hombre de cortas luces y, por ello, excelente sicario que repite como un loro las órdenes dadas, pero precisamente por ello tardo en reaccionar y dudoso a la hora de tomar iniciativas. Así que, o los PJs hacen una buena interpretación con un discursito convincente -o sacan una buena tirada de Charlatanería o Diplomacia- o don Álvaro dudará a la hora de dar la información, pedirá una confirmación y -entre dimes, diretes y papeleos- pasará demasiado tiempo... y ya no podrán los PJs ayudar a Diego.

¿Y dónde está éste? En una venta, en uno de los caminos reales que van desde París hasta la Villa y Corte, esperando a un jinete francés que llegue forzando el caballo. Que uno de los espías que el valido tiene en la embajada francesa ha dicho que se espera un mensaje importante de París y -como ya se sabe que en la política entre naciones todo vale, al igual que en los asuntos de guerra y de honor- el valido ha enviado a varios espadachines a los diferentes puntos por los que pueda pasar tal mensajero, con la orden (no demasiado limpia ni honesta) de retarlo a duelo por cualquier bellaquería real o fingida, matarlo o herirlo de gravedad y robarle los papeles que lleve. Y ya se echará tierra sobre el asunto cuando convenga, y un secreto más que compartirán ambas naciones, que no es buena cosa que entre vecinos se anden con misterios...

... Y LA TRAICIÓN

Claro que el mundo de la intriga da muchas vueltas -y, a menudo, revueltas- y las armas que uno utiliza sirven para todos. Que los buenos oficios del oro francés tienen pagado a más de un espía en las más altas esferas, y el embajador francés Bassompierre se ha enterado, nada menos que por boca de un secretario de Olivares llamado Luis de Alquézar, de las intenciones de Olivares. Así que ha enviado a un grupo de gentes de armas contratadas en la germanía de la Villa, que entre los lindos de la espada

no importa la nacionalidad de quien sirve o a quien se ha de matar mientras haya sonante para pagar lealtades. Esa banda, liderada por uno de los agentes del francés (François Leclerc si los PJs no lo mataron en la aventura La Maldegollada o, en su defecto, Nicolás Cartouche, que aparece en el apartado Gentes de espada, en el capítulo siguiente) se encuentran a su vez en la venta de Taracena, en el camino real que une Zaragoza con Guadalajara, una posta de camino que apenas pasaría por taberna de estar en poblado; eso sí, fresca y limpia, con el suelo de tierra recién regado. Por allí, ellos lo saben, ha de pasar el mensajero del rey de Francia. Y ése es el puesto que tiene asignado -vaya por Dios, qué casualidad- Diego de Pacheco y Carranza, que -cuando aborde con insolencia al francés obligándole a desnudar la espada- se verá rodeado de un grupo de «espontáneos» que, sin mediar palabra, mirarán de clavarle la toledana en el cuerpo; que, por muy bueno que sea, no podrá con todos (por cierto, y lo repetimos, la ficha de Diego Pacheco aparece en el apartado *Galería de gentes de espada*, en el capítulo siguiente). El agente francés (François o Nicolás) procurará no intervenir en la pelea, sino que se llevará aparte al emisario, dándole un caballo de refresco y diciéndole que siga sin falta con el viaje...

Asesinos a sueldo (4)

La muerte tiene un precio... y ellos están de rebajas

- **Destreza:** 12
 - **Espíritu:** 11
 - **Fortaleza:** 11
 - **Ingenio:** 9
 - **Reflejos:** 11
 - **Bríos:** 11
 - **Armas:** Pelea 12 (+0) y ropera 13/9 (+2).
 - **Habilidades:** Callejeo 11, Habla de germanía 10, Intimidación 12 y Sigilo 11.
 - **Ventajas:** Espadachín (3).
 - **Desventajas:** Villano (-3, criminal).
- Maniobras de esgrima:** Ataque rápido y Entrada.

SOBRE SECRETOS DESVELADOS

Así morirá Diego de Pacheco, y así se llevará su secreto a la tumba... si los PJs no intervienen salvándole la piel en el último momento.

Los papeles que lleva el emisario francés son cuatro documentos:

- El primero de ellos es el preaviso oficioso de que, dentro de poco, se hará oficial el nombramiento de Bassompierre como Mariscal de Francia¹⁰, por lo que

¹⁰ Nos perdonarán la transgresión histórica, pues fue Bassompierre embajador en España a la muerte de Felipe III y durante los primeros años del reinado de Felipe IV; pero, por esta época (la de las aventuras de Alatríste), ya estaba viviendo en Francia. Error menor que ya se cometió en el manual, del que el coautor al que le corresponden las culpas pide humildemente perdón. (N. de los AA)



se le recomienda que vaya preparando su equipaje, ya que en unas semanas llegará a Madrid Carlos d'Argonne, conde de Fargis, que se hará cargo de la embajada. Viene acompañado de su mujer, Magdeleine de Silly, a la que se la deberá hacer partícipe «de todos los secretos». Y al buen entendedor, que entienda, que fue la señora condesa confidente de Richelieu muchos años hasta que jugó un peligroso juego a dos bandas y lo traicionó, o intentó hacerlo, en 1630... pero no hablemos de lo que aún no ha pasado, que mucho hay que contar hasta llegar a esa fecha.



- El segundo es una críptica nota que autoriza el pago de 500 luises de oro a ese secretario de la corte española que «tan bien nos sirve» sin dar más detalles, desgraciadamente.
- El tercero informa de la salida en patético incógnito del príncipe de Gales y del favorito del rey, el duque de Buckingham, que se encuentran cruzando el canal

con un muy reducido séquito camino, de momento, de París. Posiblemente, al recibir esta carta ya hayan llegado, y se cree que pueden intentar seguir viajando hasta España. Los motivos de este excéntrico viaje son poco claros, y se solicita buscar información en la Corte de España.

- El cuarto trata de la petición de redactar un memorial sobre la figura de Olivares, que Bassompierre deberá traer a su vuelta a Francia y entregárselo personalmente a Richelieu. Quiere saber todo lo posible sobre el hombre que, a todas luces, va a ser su contendiente político.

Y sobre el manuscrito de Carranza... pues Diego no lo tiene. Hace tiempo que se lo pasó a quien consideró más digno. A un viejo maestro de esgrima que entrena a muy, muy pocos alumnos y que, según Diego, es el que mejor asimiló los conceptos de la Destreza y el único capaz de continuar con la obra de su abuelo. Un viejo maestro de esgrima llamado Jaime de Astarloa... Que ya no está en la Villa: don Luis le hizo tanto la vida imposible que un mal día recogió sus cuatro trastos y se fue, en compañía de su hijo y principal discípulo, Andrés de Astarloa.

Con el manuscrito desaparecido, pelear por él ya no tiene sentido, así que tanto los tudescos como Olivares, Pacheco y los carrancistas perderán interés por el tema. Los PJs pueden buscar a Astarloa por su cuenta... y quizá lo encuentren. Pero eso, si llega, será motivo de otra aventura.

CONCLUSIÓN DE ESTA AVENTURA Y RECOMPENSAS

- Los hechos históricos ahí están, y nada podemos hacer para cambiarlos. Nadie sabe a ciencia cierta si la segunda parte del tratado de esgrima de Carranza llegó a escribirse o no, pero la verdad es que jamás se publicó. Sobre la costa de Honduras, terminó siendo invadida por los ingleses, que desembarcaron en sus desprotegidas costas con una facilidad pasmosa, dando lugar al actual estado de Belice... Claro que eso sucedió casi un siglo más tarde.
- Sobre los hechos imaginarios de esta historia, Bassompierre y Leclerc desaparecen de la escena madrileña y, como ya se ha dicho, que Diego siga vivo depende exclusivamente de los PJs.
- Sobre la pareja de tudescos, Marcel y Helmut, si ambos salen vivos del lance, desaparecerán por una temporada -pero, como oficialmente nada han hecho, de nada se les acusa- y es posible que los PJs los vuelvan a ver rondando por la Corte, a la caza de secretillos que luego vender. Incluso es posible, más adelante, que militen en el mismo bando, que nunca se sabe...



- Si Helmut muere, Marcel intentará matar al asesino por todos los medios y luego se irá. De suceder lo contrario, no es Helmut tan vengativo: contratará a asesinos para que hagan ese trabajo.
- Aunque los PJs no consigan recuperar el manuscrito, si logran llegar hasta el final, ganarán cada uno 5 PX, más 3 adicionales si logran salvarle la vida a Diego. Aparte de ello, cuentan con el favor (oficioso) del valido a la hora de solicitar plaza en algún cargo en la milicia o en la Corte.
- Pero hay algo más: por suerte o por desgracia, los PJs han descubierto en esta aventura algunos trapos sucios del valido y su anónima red de agentes que trabajan en la sombra. Demasiado conocimiento para tenerlo si se está fuera de la organización... Así que los PJs serán invitados a formar parte de ella... Y de su próxima misión, ya se hablará... Cuando dos ingleses lleguen a la Villa y Corte. Cuando un espadachín se niegue a matarlos. Cuando, al mismo tiempo que Alatríste se juega la vida, los PJs se jueguen la propia en:
Las aventuras del Capitán Alatríste
Y es que, como decía el viejo zorro de Dumas en sus entregas diarias: «Continuará...»

APÉNDICES

LA CASA DE DIEGO PACHECO

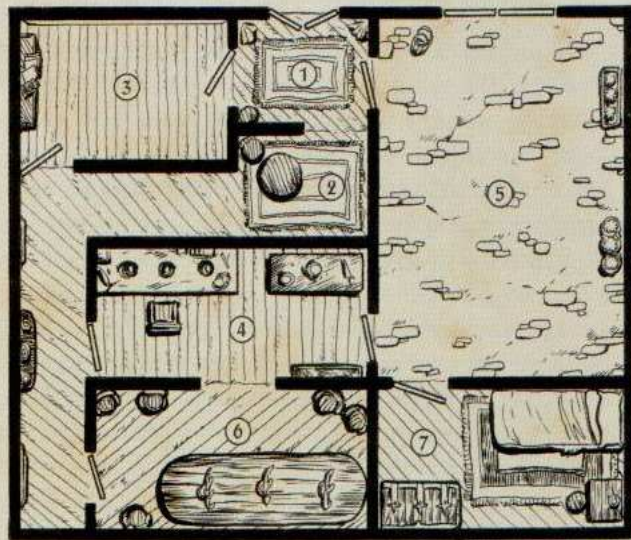
Donde lo que se busca no se encuentra pero sí se puede encontrar a quienes también lo buscan...

Es casa edificada a la malicia, es decir, de una sola planta, situada en una callejuela sin nombre que de la calle del Príncipe va a dar a la plaza del Rey. Hay dos puertas para entrar en la casa: una para los viandantes, que da al zaguán (1), y otra para carruajes y gentes a caballo, que da al patio (5), aunque el actual inquilino no tiene en él cuadra o chamizo para su montura, ya que carece de ella.

Una pequeña sala (2) preserva la intimidad de quien habita la casa, pues curiosos hay que, al ver el zaguán abierto, se asoman a espiar en las casas de los otros. Una pequeña habitación (3) podría ser utilizada para un criado si la casa lo tuviera, pero en ella gusta Diego practicar, en solitario, movimientos de espada. Por ello, la habitación está desnuda, salvo por un anaquel con un par de manoseados tratados de esgrima (*La Filosofía de las armas* de Carranza y *Las grandezas de la espada* de Pacheco, lo que no deja de ser natural) y un espejo de cuerpo entero, rajado de parte a parte, que el espadachín ha conseguido no se sabe de dónde y que, aunque estropeado, le sirve bien para estudiar la postura que adopta. En la cocina (4) pocos serán los alimentos que el tragaldabas husmeador encuentre, pues es Diego hombre de figón, ya sea

techado o de puntapié, y aparte de un vinillo oscuro y reconfortante comprado a cuartillos en no se sabe qué bodega, poca cosa más habrá para meterse entre pecho y espalda. Otra sala (6) hacia -al parecer y con otro inquilino anterior- las veces de comedor, como atestigua la gran mesa que ocupa buena parte del espacio. Pero, por lo que parece, no le gusta a Diego la vida social, pues tiene el mueble arrinconado contra la pared, al parecer para que no le estorbe el paso. Por último, en el dormitorio (7) hay una cama con un jergón y unas sábanas no demasiado limpias, un arcón con un par de trajes de diario y uno más lujoso para ocasiones señaladas, así como (en el fondo del arcón, y envuelta en un lienzo limpio) una daga toledana, de excelente factura, con la inscripción «Me han templado a golpes», más propia de una mujer que de un hombre.

Nota: recuerden esta daga. Quizás, en otra ocasión y otro libro, volvamos a mencionarla... Sirva de adelanto, si quieren saberlo, que la tuvo en sus manos Hanna Ritter. Y no digo más, que ya hemos dicho demasiado...



1. Zaguán
2. Sala
3. Habitación
4. Cocina
5. Patio
6. Sala
7. Dormitorio

LA TRETA SECRETA

En la segunda parte del texto de Carranza aparece una nueva treta de ataque que, en un principio, solamente conoce Diego Pacheco.

Estocada de espalda o Espaldera (3 puntos, ataque completo)

Prerrequisito: maniobra de Trabar.

Esta treta consiste en bloquear la ropera del enemigo con las guardas de la propia y cerrar distancia con él como si de una entrada se tratase, de manera que la hoja de la ropera del oponente quede paralela al suelo, alejada del cuerpo del esgrimista y controlada con el *forte*. Una vez en esta posición, la treta trata de deslizar rápidamente la hoja por el filo de la espada enemiga, girar completamente la hoja propia por detrás del cuerpo y, dejándola paralela al suelo, dar una estocada en el flanco del enemigo entrando la hoja desde la espalda. Se debe ser muy rápido en la ejecución para no dar tiempo al oponente a romper la posición y retirarse y, para ello, muchos aprovechan la entrada para intentar agarrar el jubón del enemigo con la mano izquierda, e inmovilizarle así los instantes precisos. Nunca debe ejecutarse esta maniobra cuando se está luchando con oponente que esgrima ropera y daga, pues nos encontraríamos esta última en las tripas sin posibilidad de defensa alguna.

En términos de juego, el esgrimista ha de hacer primero una maniobra de Trabar (véase la p. 81 del *Juego de rol del capitán Alatríste*). Si tiene éxito, en lugar de hacer el ataque de aturdir que recomienda el manual, se ha de hacer a continuación un enfrentamiento de Esgrima contra el arma del oponente (véase dicha regla en la p. 50 de dicho manual) y, si tiene éxito, logrará hacer la treta, hincando el acero en el costado del enemigo sin que éste tenga derecho a defensa alguna. Esta treta *no* se puede hacer si el enemigo maneja espada y daga; pues, al entrarle trabando, el arma nos acuchillaría o amenazaría con la daga, manteniendo la distancia.

Como toda acción complicada, tiene sus peligros: uno, le da ventaja al oponente al dejarle atacar primero (ya que Trabar es una maniobra defensiva, recordémoslo) y, si ya fallamos en esta primera tirada, mal andamos, que nos «comemos» su estocada sin más. Dos, en esta treta *no* está permitida la Parada instintiva con la ropera; por lo que, si fallamos la acción previa de Trabar o el enfrentamiento de Esgrima que se decide a continuación, el oponente puede hacernos un segundo ataque con total impunidad, (siempre que las reglas se lo permitan). Sin embargo, aunque no se admite la Parada instintiva, sí que podemos hacer la parada adicional con la daga si tenemos la maniobra de entrenamiento precisa (Esgrima de espada y daga, en la p. 82 del manual).

Diego Pacheco y un misterioso espadachín –que atiende al apodo de «el Hombre de Negro», pues gusta de vestir con ese color– se batían por algo que no viene al caso. Diego decide utilizar su treta secreta y, aunque le gana la iniciativa al oponente, retiene la acción en del ataque de éste, que le hace un ataque normal, de tanteo, que pasa sobradamente. Diego realiza una parada de Trabar con éxito y, a continuación, se da un enfrentamiento de habilidades de Esgrima. El Hombre de Negro tiene una habilidad en Esgrima de 16; Diego, de 17. El Hombre de Negro saca un 10 –al igual que Diego–, pero, al ser la habilidad de Esgrima de éste mayor, gana el enfrentamiento. Su arma se desliza hacia atrás, gira por su espalda y le entra por el costado al Hombre de Negro, sin hacer tirada de ataque, solamente de daño. En caso de que Diego hubiera fallado el enfrentamiento, el enemigo se habría zafado y, dando un paso atrás, tendría una bonita ocasión de meterle dos palmos de acero en las tripas sin que Diego, enredado en la complicada maniobra, pudiera reaccionar metiendo en medio la ropera... Y, siendo el ataque del Hombre de Negro su primera acción y teniendo derecho a una segunda (y a sabiendas de que Diego no va a poder defenderse de ningún modo) lo dejamos malherido y pensando cuál es el ataque normal más letal que le puede hacer.

LA CORNADA (Y OTRAS PICARDÍAS DE CARNAVAL)

Aventura prevista para un grupo poco numeroso de jugadores (tres o cuatro). Siempre que los PJs no pertenezcan a la gran nobleza, pueden ser de casi cualquier profesión, aunque es posible que el Narrador se encuentre con problemas frente a inquisidores fanáticos o clérigos devotos. Y es que el asunto va de echarse una cana al aire antes de a que don Carnal le venza doña Cuaresma

SE DICE EN LOS MENTIDEROS...

- Que no hay mejor persona para desarreglar asuntos que el que trabaja arreglándolos. Y de esos, nadie como Martín de Saldaña, el alguacil de la Ronda. Si alguien principal requiere los servicios de una espada a sueldo, o de unos valentones para darle un susto a alguien, seguro que el bueno de Martín indicará el nombre más adecuado y de mayor confianza para el trabajo.
- Grande ha sido el prodigio sucedido al hijo de don Gaspar de Sobremonte, al que su padre obligó a casar contra su voluntad, que es cosa sabida en toda la Villa que bebía los vientos por otra dama. No se sabe si fu por justicia divina al oírle pronunciar el mentiroso «sí, quiero» ante el altar o por la repugnancia que le inspirara tal enlace era insostenible, la cuestión fue que apenas pronunciar las palabras, calló al punto muerto sin que nade sepa a ciencia cierta a qué se ha debido tan prodigiosa desgracia.
- Pero poco se preocupan chicos y poderosos de los dimes y los diretes de los mentideros, pues reina gran excitación en las calles... que es tiempo de Carnestolendas, y habrá diversión y entretenimiento en las calles y gran jolgorio y escaso comedimiento...

EL SASTRECILLO IMPACIENTE

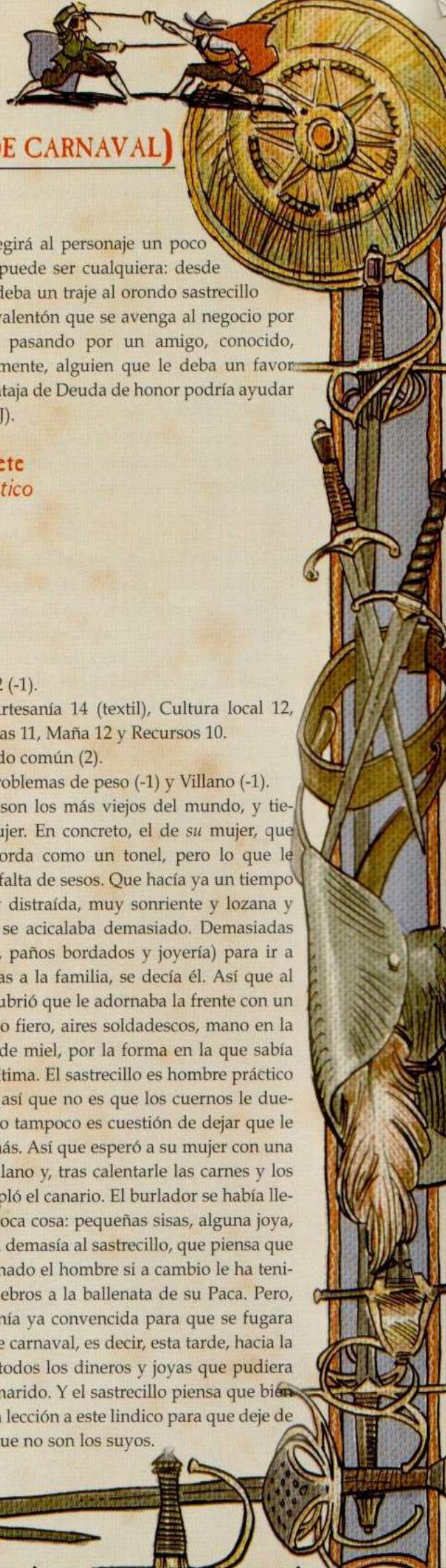
Es Cosme Navarrete un hombrecillo cargado de hombros, de barriga satisfecha, andares patosos, boca estropeada y pelo escaso y ralo. Su oficio, y su mayor virtud, es ser sastre de no poca habilidad, y tiene su negocio en una tiendecilla cercana al arco de los Cuchilleros. Últimamente han sucedido en su vida cosas que no le acomodan; pero, como hombre práctico que es, sabe que -al no tener sangre de hidalgo ni arrestos de juventud ni el valor que da un cuerpo fuerte- ha de buscar el auxilio de otros. Por ello se pone en contacto con el PJ.

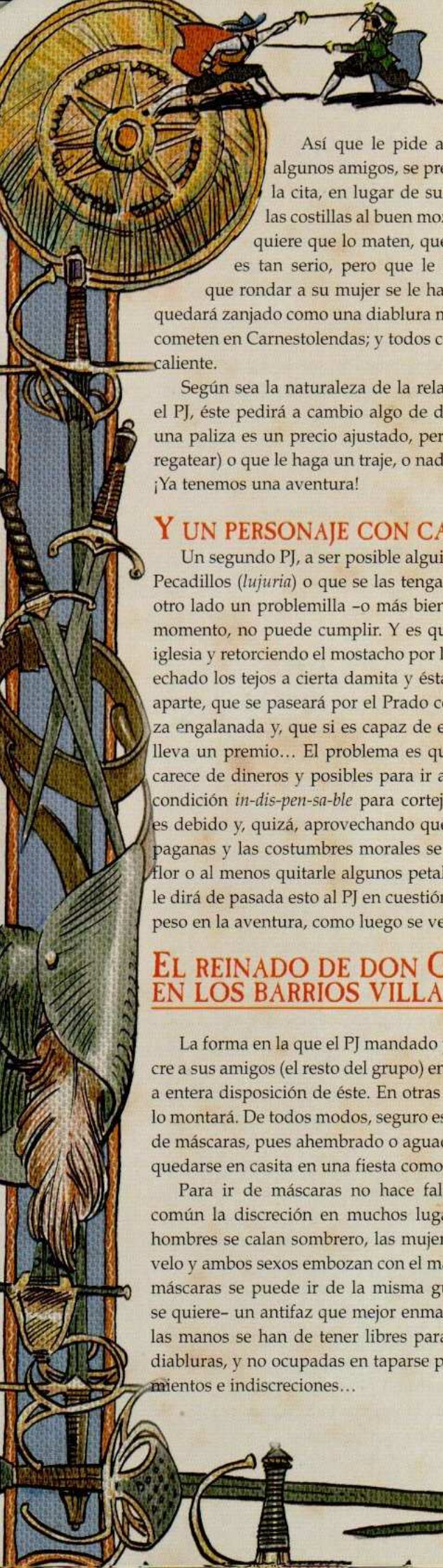
El Narrador elegirá al personaje un poco al azar, pues bien puede ser cualquiera: desde un hidalgo que le deba un traje al orondo sastrecillo hasta un pícaro o valentón que se avenga al negocio por algunas monedas, pasando por un amigo, conocido, pariente o, simplemente, alguien que le deba un favor (así, tener la desventaja de Deuda de honor podría ayudar en la elección del PJ).

Cosme Navarrete *Un hombre práctico*

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Pelea 12 (-1).
- **Habilidades:** Artesanía 14 (textil), Cultura local 12, Detectar mentiras 11, Maña 12 y Recursos 10.
- **Ventajas:** Sentido común (2).
- **Desventajas:** Problemas de peso (-1) y Villano (-1).

Sus problemas son los más viejos del mundo, y tienen nombre de mujer. En concreto, el de su mujer, que es cuarentona y gorda como un tonel, pero lo que le sobra de cintura le falta de sesos. Que hacía ya un tiempo que la veía él muy distraída, muy sonriente y lozana y que, cuando salía, se acicalaba demasiado. Demasiadas bizarrías (azahares, paños bordados y joyería) para ir a comprar o de visitas a la familia, se decía él. Así que al fin la siguió y descubrió que le adornaba la frente con un bellaco de mostacho fiero, aires soldadescos, mano en la toledana y lengua de miel, por la forma en la que sabía encandilar a su legítima. El sastrecillo es hombre práctico y, además, villano, así que no es que los cuernos le dueñan demasiado. Pero tampoco es cuestión de dejar que le hagan cabrón sin más. Así que esperó a su mujer con una buena vara de avellano y, tras calentarle las carnes y los huesos, la pobre sopló el canario. El burlador se había llevado hasta ahora poca cosa: pequeñas sisas, alguna joya, nada que le pese en demasía al sastrecillo, que piensa que bien se lo habrá ganado el hombre si a cambio le ha tenido que soltar requiebros a la ballenata de su Paca. Pero, precisamente, la tenía ya convencida para que se fugara con él en la tarde de carnaval, es decir, esta tarde, hacia la puesta de sol, con todos los dineros y joyas que pudiera llevar y robarle al marido. Y el sastrecillo piensa que bien se le podría dar una lección a este lindico para que deje de pastar en campos que no son los suyos.





Así que le pide al PJ que, junto con algunos amigos, se presente en el lugar de la cita, en lugar de su mujer, y le caliente las costillas al buen mozo. Recalcará que no quiere que lo maten, que el asunto tampoco es tan serio, pero que le hagan enterarse de que rondar a su mujer se le ha acabado. El asunto quedará zanjado como una diablura más de las mil que se cometen en Carnestolendas; y todos contentos; y el mozo, caliente.

Según sea la naturaleza de la relación entre Cosme y el PJ, éste pedirá a cambio algo de dinero (50 reales por una paliza es un precio ajustado, pero siempre se puede regatear) o que le haga un traje, o nada. Sea como fuere... ¡Ya tenemos una aventura!

Y UN PERSONAJE CON CALENTURAS

Un segundo PJ, a ser posible alguien con el defecto de Pecadillos (*lujuria*) o que se las tenga de galán, tiene por otro lado un problemilla –o más bien un deseo– que, de momento, no puede cumplir. Y es que, rondando por la iglesia y retorciendo el mostacho por la Calle Mayor, le ha echado los tejos a cierta damita y ésta le ha dicho, en un aparte, que se paseará por el Prado con máscara y carroza engalanada y, que si es capaz de encontrarla, igual se lleva un premio... El problema es que el PJ en cuestión carece de dineros y posibles para ir al Prado en carroza, condición *in-dis-pen-sa-ble* para cortejar a la dama como es debido y, quizá, aprovechando que estamos en fiestas paganas y las costumbres morales se relajan, deshojar la flor o al menos quitarle algunos petalillos... El Narrador le dirá de pasada esto al PJ en cuestión, pero será tema de peso en la aventura, como luego se verá.

EL REINADO DE DON CARNAL EN LOS BARRIOS VILLANOS

La forma en la que el PJ mandado por el sastre involucre a sus amigos (el resto del grupo) en esta historia queda a entera disposición de éste. En otras palabras, que ya se lo montará. De todos modos, seguro es que pensaban salir de máscaras, pues ahembrado o aguado se ha de ser para quedarse en casita en una fiesta como ésta...

Para ir de máscaras no hace falta gran cosa: si es común la discreción en muchos lugares y sitios –y los hombres se calan sombrero, las mujeres se cubren con el velo y ambos sexos embozan con el manto–, en tiempo de máscaras se puede ir de la misma guisa, añadiendo –si se quiere– un antifaz que mejor enmascare el rostro. Que las manos se han de tener libres para divertirse y hacer diabluras, y no ocupadas en taparse para evitar reconocimientos e indiscreciones...



Nota: es fiesta de carnaval y es fiesta descerebrada y, aunque las gentes se dediquen a hacer bromas pesadas, no las harán indiscriminadamente. En ésta época, en que la bolsa pesa mucho más que la vida, a un caballero o a una dama con aspecto de ser tales se les respetará (más o menos) reservando las gamberradas más crueles a los humildes y desgraciados. En otras palabras: aquellos PJs que lleven ropa elegante o lujosa se verán libres de muchos de los bromazos (bueno, quizá les lancen alguna que otra bomba de mosto desde lejos) y en cambio, los «graciosos» atacarán sin compasión a los que vayan vestidos con harapos. Claro que, de noche, todos los gatos son pardos o, lo que es lo mismo, embozados con el manto todos son iguales... Así que, si los PJs que llevan ropa elegante no la muestran abiertamente... pues de lo dicho, nada.

El sastrecillo ha dado indicaciones precisas (proporcionadas por su mujer gracias al buen hacer de la vara de avellano). Su galán la espera en un coche tirado por dos caballos blancos junto a la iglesia de San Andrés, para salir de la Villa por la Puerta de los Moros. Habrá que cruzar barrios humildes y, en plena euforia de la fiesta, los PJs no podrán menos que verse envueltos en uno o varios de los siguientes incidentes:

Ataque de fregonas

Varios hombres vienen a todo correr en dirección contraria por donde va el grupo, gritando «¡Cuidado! ¡Vienen

las fregonas!». Tras ellos, entre risas y chillidos, aparece un par de docenas de mujeres que la emprenderán con el grupo si éste no da media vuelta y sale corriendo.

Las bandas de fregonas es una costumbre de honda tradición entre las humildes de la Villa. Se trata de mujeres, normalmente ya talluditas, que se visten con ropas viejas, se embadurnan el rostro con ceniza y se dedican a perseguir y tender celadas a los hombres, apedreándoles con cáscaras de naranjas rellenas de mosto (restos de la uva una vez prensada), grasa, salvado o cualquier porquería; cuanto más asquerosa y pegajosa, mejor. El objetivo, evidentemente, es mancharles la ropa... De cuando en cuando logran capturar a un «prisionero», y lo someten a mil y una perrerías que bien las describe Pedro Giner en su *Romance a los que tiran naranjas y salvado*:

[...] Las fregonas
mojan primero las caras,
y después las echan polvos,
como a billetes escritos
para el dios de los modorros.
Algunas tiran naranjas
llenas de enxundría y de mosto,
que de sus pringadas manos,
salen derramando chochos.

Fregonas (24)

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Pelea 12 (-1).
- **Habilidades:** Lanzar pullas y mofas 10, Lanzar «bombas» de mosto (o piedras, si se tercia) 9.

Cosas que se caen...

Grupitos de gentes hay que acechan desde ventanas y balcones, dispuestos a lanzar baldes de agua sucia sobre los que pasen debajo... A veces, el mucho vino trasegado provoca un accidente o, simplemente, deciden hacer la broma un poco más «pesada», y el balde de madera o (con harta frecuencia) de barro cae igualmente, acompañando el agua y descalabrando al pobre que pille debajo.

Los PJs tendrán derecho a una tirada de Sentidos (Espíritu, más las bonificaciones que dé la ventaja de *Sentidos desarrollados*, si se tiene) para darse cuenta de que hay gente cuchicheando y riendo excitada en el balcón. En caso de pasarla, podrán optar por dar un prudente rodeo, pues es evidente que esas gentes algo traman. Si hacen caso omiso, de todos modos andan avisados y podrán hacer una tirada por Esquivar para evitar la «lluvia» cuando ésta caiga. Aquellos que fallen la tirada tendrán que hacer, además, una de Suerte (véanse las reglas en la

p. 63 del manual) para evitar que, tras el contenido, caiga el continente... En otras palabras, que además del agua sucia, caiga el balde de madera que la contenía. En tal caso, la cosa va a mayores, y el PJ en cuestión recibirá en concepto de daño un dado +2 (que sin duda lo dejarán «baldado», y ruego que me disculpen el vacilón juego de palabras, pero no he podido evitarlo).

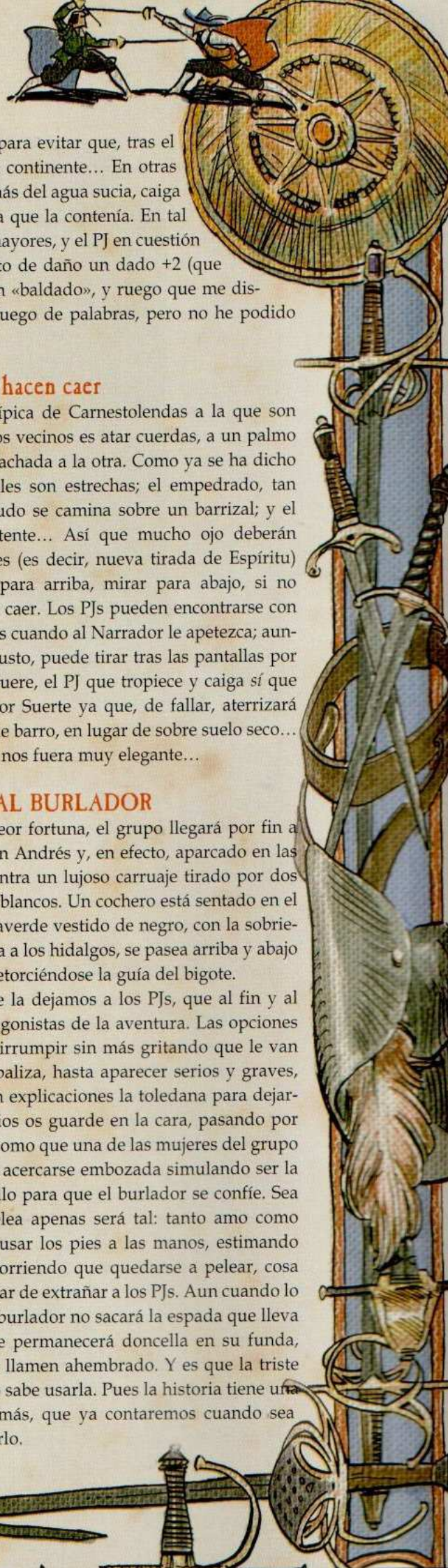
Y cosas que te hacen caer

Otra bromita típica de Carnestolendas a la que son muy aficionados los vecinos es atar cuerdas, a un palmo del suelo, de una fachada a la otra. Como ya se ha dicho y repetido, las calles son estrechas; el empedrado, tan escaso que a menudo se camina sobre un barrizal; y el alumbrado, inexistente... Así que mucho ojo deberán tener los personajes (es decir, nueva tirada de Espíritu) para, además de para arriba, mirar para abajo, si no quieren tropezar y caer. Los PJs pueden encontrarse con cuerdecitas de éstas cuando al Narrador le apetezca; aunque, si quiere ser justo, puede tirar tras las pantallas por Suerte. Sea como fuere, el PJ que tropiece y caiga *sí* que tendrá que tirar por Suerte ya que, de fallar, aterrizará sobre un montón de barro, en lugar de sobre suelo seco... Esperemos que no nos fuera muy elegante...

BURLANDO AL BURLADOR

Con mejor o peor fortuna, el grupo llegará por fin a la parroquia de San Andrés y, en efecto, aparcado en las cercanías se encuentra un lujoso carruaje tirado por dos soberbios caballos blancos. Un cochero está sentado en el pescante; y un pisaverde vestido de negro, con la sobriedad que caracteriza a los hidalgos, se pasea arriba y abajo con impaciencia, retorciéndose la guía del bigote.

La iniciativa se la dejamos a los PJs, que al fin y al cabo son los protagonistas de la aventura. Las opciones son varias: desde irrumpir sin más gritando que le van a dar una buena paliza, hasta aparecer serios y graves, desenvainando sin explicaciones la toledana para dejarle al lindico un Dios os guarde en la cara, pasando por cosas más sutiles como que una de las mujeres del grupo (si las hay) acepte acercarse embozada simulando ser la mujer del sastrecillo para que el burlador se confíe. Sea como fuere, la pelea apenas será tal: tanto amo como criado preferirán usar los pies a las manos, estimando mejor plan salir corriendo que quedarse a pelear, cosa que no debería dejar de extrañar a los PJs. Aun cuando lo desafíen a ello, el burlador no sacará la espada que lleva en el costado, que permanecerá doncella en su funda, por mucho que lo llamen ahembrado. Y es que la triste realidad es que no sabe usarla. Pues la historia tiene una vuelta de tuerca más, que ya contaremos cuando sea momento de hacerlo.





José Enríquez

- Destreza: 10
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 12
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Apariencia: +3
- Armas: Pelea 10 (-2)
- Armadura: Camisa acolchada (1)
- Habilidades: Charlatanería 14, Correr 11, Etiqueta 11, Fingir 13, Seducción 14 y Voluntad 13.
- Ventajas: Carisma (1).
- Desventajas: Villano (-1).

Manuel

- Destreza: 9
- Espíritu: 11
- Fortaleza: 12
- Ingenio: 11
- Reflejos: 10
- Bríos: 12
- Armas: garrote 10/5 (+1).
- Habilidades: Conducir carro 10, Correr 10 y Esquivar 5.

Sea como fuere, los personajes salen de esta batalla, que bien poca cosa ha sido, con un lujoso carruaje y dos caballos blancos de excelente raza... ¡Buen botín, mucho mejor que lo que les haya prometido pagar el sastrecillo! Aquellos PJs con la desventaja de Honor podrán argumentar que eso de robar no es muy lícito que digamos... pero, teniendo en cuenta lo cobardemente que se ha portado su dueño, ni siquiera ellos pondrán grandes reparos a tomar prestado el carro para irse a dar una vuelta por la rúa del Prado, donde van las gentes nobles de la Villa... (suponemos que será especialmente insistente el PJ que espera así impresionar a su dama, de cuyo problema ya hemos hablado antes). Claro que, previamente, habrán de ponerse de acuerdo sobre cuál de los PJs hace las veces de cochero (suponiendo que alguno tenga la habilidad de Conducir carro, claro).

Aquellos, más prudentes, que revisen con cuidado el carruaje y pasen una tirada de Espíritu se darán cuenta de que carece de escudos. Una segunda revisión (a petición del jugador, sin tirada) comprobará que hay un lienzo embreado que cubre el escudo de las portezuelas. Será necesaria una tirada de Cultura local (nobleza) para reconocer que pertenece al marquesado de Mondéjar.

DON CARNAL EN LOS BARRIOS RICOS

Así que, muy ufanos, con sus máscaras cubriéndoles el rostro y los mantos tapando sus pobres ropas, los PJs se montan en el carruaje para pasearse, ver y dejarse ver... Como ya se ha dicho antes, las bromas pesadas van dirigidas a la gente humilde, así que los PJs no han de temer ni de los chochos de las fregonas ni del agua sucia que caiga del cielo... Eso no quiere decir que no tengan problemas, encuentros ni aventuras...

La gatada

Una banda de críos sucios y andrajosos rodea al carruaje, pidiendo limosna por caridad. Si los PJs no hacen lo que se espera que han de hacer (arrojar unas monedas para que se peleen por ellas), serán castigados, que la chiquillería de antes -y la de ahora- no tiene el respeto debido hacia sus mayores: llevan consigo, dentro de un saco, un gato callejero que han conseguido capturar y que lanzarán dentro del carruaje antes de huir en todas direcciones, llamando a sus ocupantes tacaños. El gato, por cierto, está especialmente furioso... El PJ que haga las veces de cochero puede evitar esto si fustiga los caballos y arranca el carruaje antes de que los chavales logren meter el gato por la ventana. Por cierto, y antes de que me pregunten, el coche *no* tiene cristales (el primero con cristales no apareció en la Villa y Corte hasta julio de 1625, ocurrencia, capricho y excentricidad del marqués de Toral; de nada).

Gato furioso

- Destreza: 12
- Espíritu: 5
- Fortaleza: 2
- Reflejos: 12
- Bríos: 3
- Ataque: arañar 12 (-4).
- Habilidades: Esquivar 10.

Es literalmente imposible esquivar el ataque del gato dentro de las estrecheces del carruaje, así que el Narrador, inmisericorde, hará tirar a todos los PJs por Suerte. Aquellos que fallen la tirada recibirán una tirada de Arañazos por parte del gato. Poco daño hacen las uñas del gato, como mucho algún desgarrón en la ropa; pero, si alguien saca una pifia en la tirada de Suerte, recibirá los arañazos en plena cara.

El gato intentará irse tras la sesión de zarpazos y así lo hará si pasa una tirada de Reflejos, con la que saltará por donde entró, es decir, por la ventana. Si alguno de los PJs pasa una tirada de Destreza, podrá «ayudar» al bicho echándolo de un manotazo.

Pelea de huevos

Los PJs se cruzan con un carruaje blanco, donde van varias damas enmascaradas, rijosas y de aspecto distinguido (una de ellas es *madonna* Cosima, a la que los PJs pueden conocer si jugaron *Juego de Damas*, la aventura que acompaña las pantallas del juego)... Pero eso es otra historia que ya se explicó en otro lugar... Si hay intercambio de lindezas y cortesías de un carruaje a otro (tirada de Etiqueta para no decir ninguna descortesía), los dos carros se acercarán... y las mujeres lanzarán una lluvia de huevos por la ventana a los PJs, entre risas. Se trata de huevos a los que se les ha vaciado la cáscara y se ha rellenado con perfume. Es broma común entre la gente noble y no tiene más consecuencias que la víctima queda impregnada con el fuerte aroma de la esencia. Si los PJs se fijan, verán que hay vendedores de tal huevería, rellena de esencias de azahar y otras. Nada impide que los PJs participen en tal galante entretenimiento; pero, ojo, que es capricho caro: cada huevo cuesta 1 real...

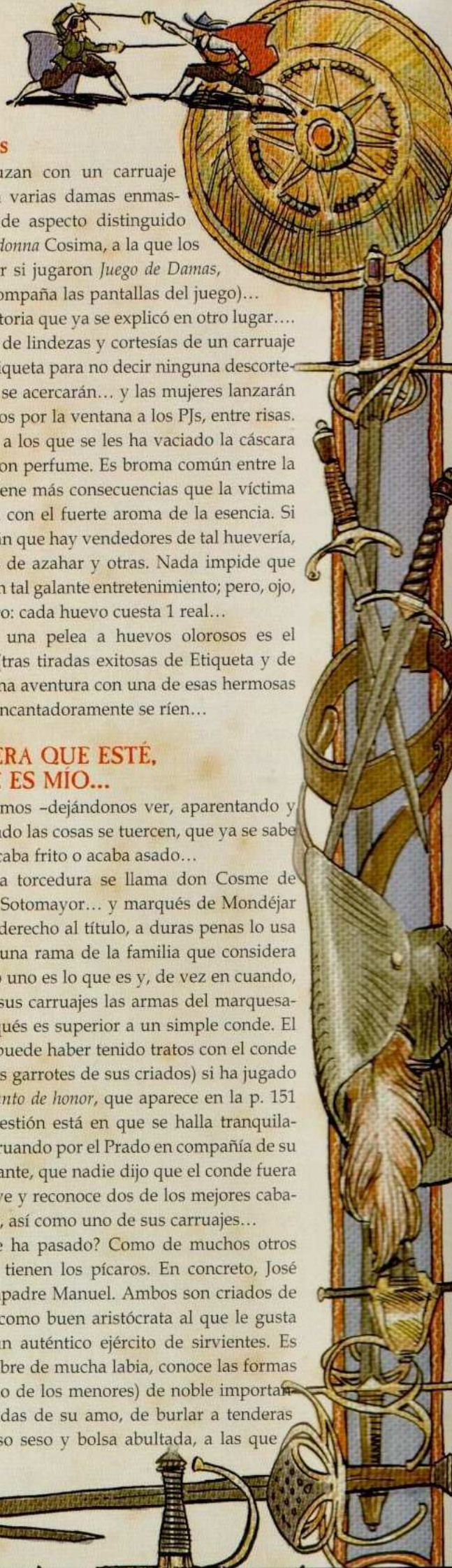
Por otro lado, una pelea a huevos olorosos es el primer paso para (tras tiradas exitosas de Etiqueta y de Seducción) tener una aventura con una de esas hermosas máscaras que tan encantadoramente se ríen...

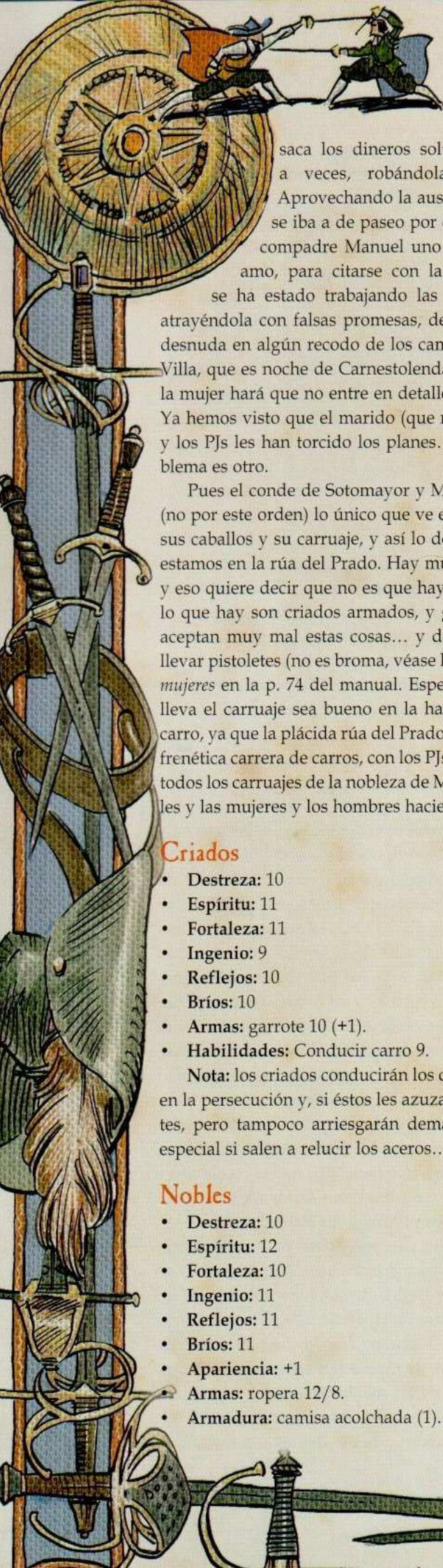
DONDE QUIERA QUE ESTÉ, MI CARRUAJE ES MÍO...

Y en éstas estamos -dejándonos ver, aparentando y coqueteando- cuando las cosas se tuercen, que ya se sabe que el pescado o acaba frito o acaba asado...

En este caso, la torcedura se llama don Cosme de Motrico, conde de Sotomayor... y marqués de Mondéjar que, aunque tiene derecho al título, a duras penas lo usa por pertenecer de una rama de la familia que considera poco honrosa. Pero uno es lo que es y, de vez en cuando, tiene que lucir en sus carruajes las armas del marquesado, ya que el marqués es superior a un simple conde. El grupo, por cierto, puede haber tenido tratos con el conde (o más bien, con los garrotes de sus criados) si ha jugado la aventura *Un asunto de honor*, que aparece en la p. 151 del manual. La cuestión está en que se halla tranquilamente don Cosme ruando por el Prado en compañía de su dama (léase su amante, que nadie dijo que el conde fuera un santo) cuando ve y reconoce dos de los mejores caballos de sus cuadras, así como uno de sus carruajes...

¿Qué es lo que ha pasado? Como de muchos otros males, la culpa la tienen los pícaros. En concreto, José Enríquez y su compadre Manuel. Ambos son criados de don Cosme, que -como buen aristócrata al que le gusta aparentar- tiene un auténtico ejército de sirvientes. Es José Enríquez hombre de mucha labia, conoce las formas por ser criado (y no de los menores) de noble importante y gusta, a espaldas de su amo, de burlar a tenderas y villanas de escaso seso y bolsa abultada, a las que





saca los dineros soltándoles lindezas y, a veces, robándolas descaradamente. Aprovechando la ausencia del conde (que se iba a de paseo por el Prado) sisó con su compadre Manuel uno de los carruajes del amo, para citarse con la gorda tendera que se ha estado trabajando las últimas semanas y, atrayéndola con falsas promesas, dejarla avergonzada y desnuda en algún recodo de los caminos que llevan a la Villa, que es noche de Carnestolendas y la vergüenza de la mujer hará que no entre en detalles sobre lo sucedido. Ya hemos visto que el marido (que no se chupa el dedo) y los PJs les han torcido los planes... pero ahora el problema es otro.

Pues el conde de Sotomayor y Marqués de Mondéjar (no por este orden) lo único que ve es a unos pícaros con sus caballos y su carruaje, y así lo denunciará a gritos. Y estamos en la rúa del Prado. Hay mucha gente principal, y eso quiere decir que no es que haya corchetes... es que lo que hay son criados armados, y gentileshombres que aceptan muy mal estas cosas... y damas que gustan de llevar pistoletas (no es broma, véase la nota *Las armas y las mujeres* en la p. 74 del manual. Esperemos que el PJ que lleva el carruaje sea bueno en la habilidad de Conducir carro, ya que la plácida rúa del Prado se convertirá en una frenética carrera de carros, con los PJs intentando escapar, todos los carruajes de la nobleza de Madrid persiguiéndolos y las mujeres y los hombres haciendo puntería.

Criados

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Armas:** garrote 10 (+1).
- **Habilidades:** Conducir carro 9.

Nota: los criados conducirán los carruajes de los amos en la persecución y, si éstos les azuzan, sacarán los garrotes, pero tampoco arriesgarán demasiado el pellejo, en especial si salen a relucir los aceros...

Nobles

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1
- **Armas:** ropera 12/8.
- **Armadura:** camisa acolchada (1).

- **Habilidades:** Cabalgar 11, Etiqueta 12 y Seducción 12.
- **Ventajas:** Nobleza (variable).
- **Desventajas:** Impulsivo (-2).

Maniobras de esgrima: A fondo y Deslizamiento.

Nota: los jóvenes nobles intentarán cabalgar a los lados del carruaje y disparar o (previa tirada de Saltar) brincar encima para pelear contra sus ocupantes. En caso de que éstos huyan a pie, evidentemente, los perseguirán (y alcanzarán) si pasan una única tirada de Cabalgar.

Damas

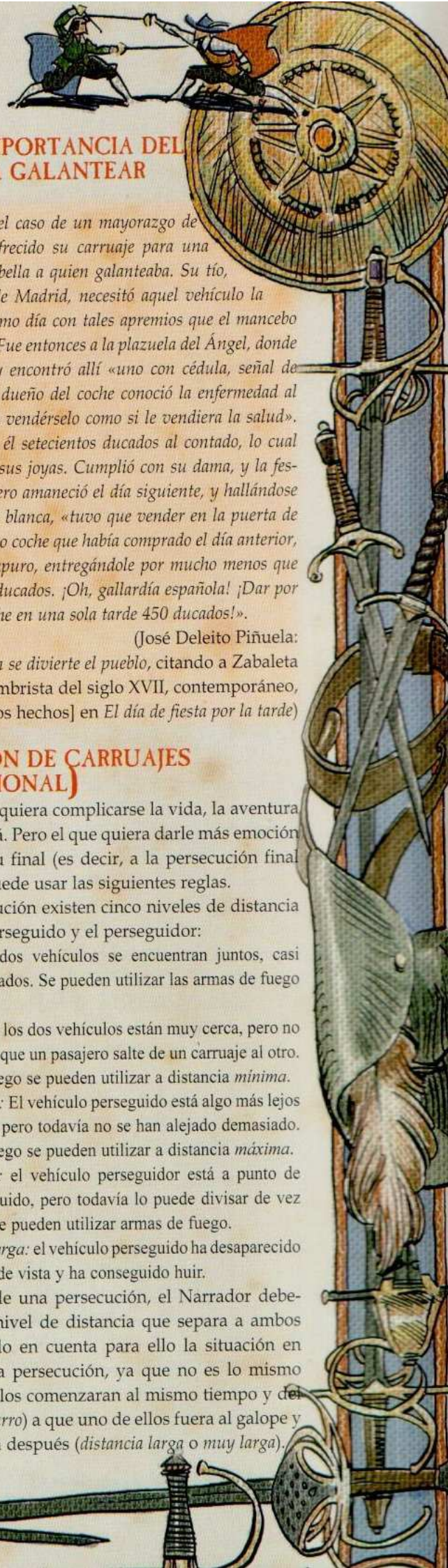
- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +2
- **Armas:** pistolete (-1).
- **Habilidades:** Etiqueta 12 y Seducción 12.
- **Ventajas:** Nobleza (variable).

Los PJs lograrán escapar si el conductor pasa *tres* tiradas enfrentadas de la habilidad de Conducir carro contra el nivel de habilidad (9) de los criados que conducen los otros coches (sobre estas tiradas, véase la p. 50 del manual). Si, por el contrario, el PJ conductor falla *dos* tiradas seguidas, un carruaje le bloqueará el camino y le obligará a pararse. En tal caso, los PJs aún podrán salvarse si salen por piernas (es decir, si pasan dos tiradas seguidas de Correr) y se refugian en el cercano monasterio de los Jerónimos, acogiéndose a sagrado. De no pasar alguien esas tiradas, será alcanzado y derribado por la turba de criados y caballeros que se lanzará contra él, inmovilizándolo sin que pueda defenderse.

El Narrador es libre de aplicar, si lo prefiere, las reglas opcionales de persecución y combate en carruajes que están en los *Apéndices* de esta aventura.

CONCLUSIÓN Y RECOMPENSAS

- Si los PJs logran escapar, las máscaras en sus rostros les salvarán de la vergüenza, siempre y cuando uno de ellos no sea capturado y haga el canario (es decir, denuncie a sus compañeros). En caso de que sean capturados, serán entregados a la Justicia por ladrones... y que no les pase nada (véase el apartado *Y la Justicia* en la p. 120 del manual). Claro que, si quedaron a buenas con el conde, con su hija Itziar o con el pretendiente de ésta, José Manuel Ybarra, tras jugar la citada aventura, siempre se pueden dar las oportunas explicaciones... En ese caso, los que recibirán una buena tunda de palos en las costillas (gentileza de Patxi, el criado de confianza del de Motrico) serán José Enríquez y su compadre Manuel.



- Aquellos PJs de origen hidalgo que sean capturados por la Justicia serán desterrados de la Villa por cierto tiempo, además de adquirir la desventaja de Secreto a nivel 2. Los que sepan que se ha visto mezclado en un vulgar robo lo despreciarán y, para ellos, tendrá una Honra dudosa (véanse las reglas al respecto en la. 83 del manual). Los PJs de origen villano sufrirán una pena de un centenar de azotes y una temporadita en la cárcel, hasta que se decida si lo envían a galeras por un tiempo o lo sueltan sin más... Pero eso dependerá de si alguien le unta adecuadamente la mano al juez, y eso ya será otra historia...
- Sea como fuere, los PJs ganarán 3 PX por cabeza por vivir estas pequeñas picardías de carnaval. Aquellos que se lo hayan merecido (por tener buenas ideas o interpretar bien su personaje) podrán ganar hasta 3 PX más.

APÉNDICES

SOBRE USOS Y ABUSOS DEL CARNAVAL

Conocí que era fiesta de Carnaval porque luego vimos moji-gangas y soldadesca, notando algunas burlas harto pesadas, hechas de ordinaria gente pobre y desvalida. Llamaron de una casa grande a un ganapán o mozo de trabajo, a quien la fortuna crió para blanco de algunos negros de alma y, haciéndole entrar con palabras falsas engañosas, le llenaron el rostro de hollín, y luego de agua y ceniza; y como la pasión de su afán le hizo lugar a la lengua (que es la defensa del pobre), unos valentonzos le dieron de palos, puñadas y puntapiés. Pasaba al tiempo un buen señor, y viendo el suceso y las lágrimas de aquel pobre, y reprendiendo a los dos dañadores, dijeron:

— Váyase con Dios vueña merced, que son Carnestolendas y No importa...

A breve rato traían entre otros cuatro barbados a otro esportillero, y, haciéndole cargar con un cántaro grande, a pocos pasos que dio, siguiendo a los que le llamaron, llegaron otros, y por detrás rompieron el cántaro, saliendo de él agua puerca de fregar llena de trastos y estropajos. Empezó a quejar y sacudir, dando al diablo a quien tal hacía, y por esto no más le empezaron a apedrear con los cascotes del cántaro... Hízonos volver la vista un pobre a quien habían derrengado dejando caer encima un costal lleno de basura desde una ventana, y luego unos lindos llegaron a cobrar el costal, y porque se quejó con algunas razones, le dieron de bofetadas, diciendo:

— Si este costal se cayó de la ventana, el daño que ha hecho No importa...

(Francisco de Santos: *El No importa de España*. Madrid, 1668)

SOBRE LA IMPORTANCIA DEL COCHE PARA GALANTEAR

Zabaleta refiere el caso de un mayorazgo de Burgos que había ofrecido su carruaje para una solemnidad a cierta bella a quien galanteaba. Su tío, que era corregidor de Madrid, necesitó aquel vehículo la misma tarde del mismo día con tales apremios que el mancebo no se lo pudo negar. Fue entonces a la plazuela del Ángel, donde solía haber coches, y encontró allí «uno con cédula, señal de que se vendía». «El dueño del coche conoció la enfermedad al burgalés, y pensó en vendérselo como si le vendiera la salud». Tuvo que pagar por él setecientos ducados al contado, lo cual le obligó a empeñar sus joyas. Cumplió con su dama, y la festejó aquella tarde. Pero amaneció el día siguiente, y hallándose con dos coches y sin blanca, «tuvo que vender en la puerta de Guadalajara el mismo coche que había comprado el día anterior, y también pagó su apuro, entregándole por mucho menos que valía. Diolo en 250 ducados. ¡Oh, gallardía española! ¡Dar por el alquiler de un coche en una sola tarde 450 ducados!».

(José Deleito Piñuela:

También se divierte el pueblo, citando a Zabaleta [autor costumbrista del siglo XVII, contemporáneo, pues, de los hechos] en *El día de fiesta por la tarde*)

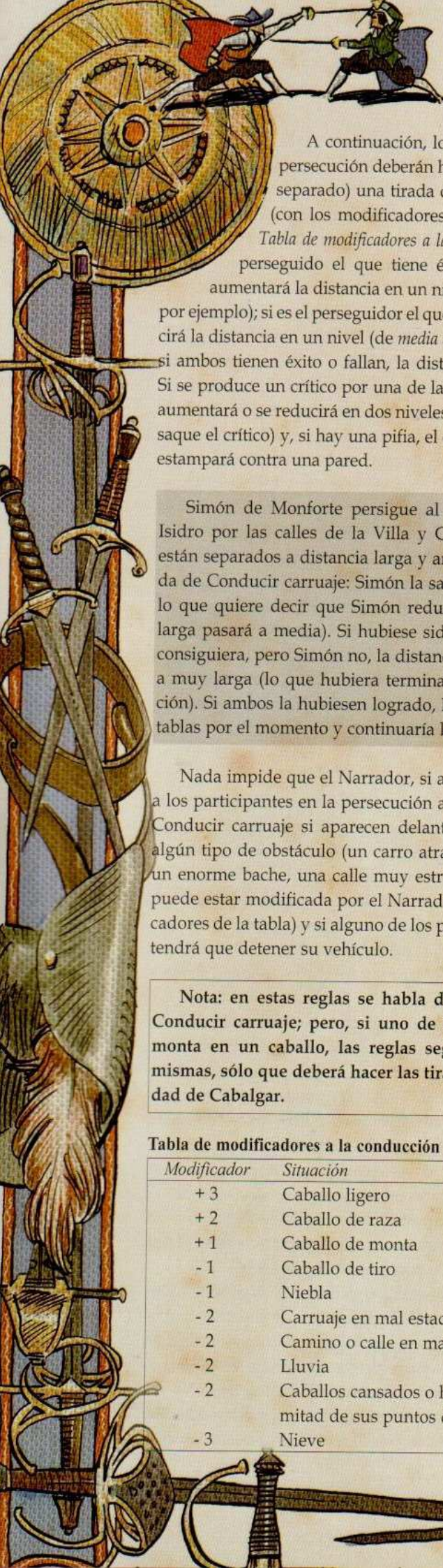
PERSECUCIÓN DE CARRUAJES (REGLA OPCIONAL)

Para el que no quiera complicarse la vida, la aventura está bien como está. Pero el que quiera darle más emoción e importancia a su final (es decir, a la persecución final con los coches), puede usar las siguientes reglas.

En una persecución existen cinco niveles de distancia posible entre el perseguido y el perseguidor:

- *Bocajarro*: los dos vehículos se encuentran juntos, casi rozando los costados. Se pueden utilizar las armas de fuego a bocajarro.
- *Distancia corta*: los dos vehículos están muy cerca, pero no tanto como para que un pasajero salte de un carruaje al otro. Las armas de fuego se pueden utilizar a distancia mínima.
- *Distancia media*: El vehículo perseguido está algo más lejos del perseguidor, pero todavía no se han alejado demasiado. Las armas de fuego se pueden utilizar a distancia máxima.
- *Distancia larga*: el vehículo perseguidor está a punto de perder al perseguido, pero todavía lo puede divisar de vez en cuando. No se pueden utilizar armas de fuego.
- *Distancia muy larga*: el vehículo perseguido ha desaparecido completamente de vista y ha conseguido huir.

Al comienzo de una persecución, el Narrador deberá determinar el nivel de distancia que separa a ambos vehículos, teniendo en cuenta para ello la situación en la que comenzó la persecución, ya que no es lo mismo que ambos vehículos comenzaran al mismo tiempo y del mismo sitio (*bocajarro*) a que uno de ellos fuera al galope y el otro se le uniera después (*distancia larga* o *muy larga*).



A continuación, los participantes en la persecución deberán hacer cada uno (y por separado) una tirada de Conducir carruaje (con los modificadores que aparecen en la *Tabla de modificadores a la conducción*); si es el perseguido el que tiene éxito, el perseguidor aumentará la distancia en un nivel (de *media* a *larga*, por ejemplo); si es el perseguidor el que saca la tirada, reducirá la distancia en un nivel (de *media* a *corta*, por ejemplo); si ambos tienen éxito o fallan, la distancia se mantendrá. Si se produce un crítico por una de las partes, la distancia aumentará o se reducirá en dos niveles (a beneficio del que saque el crítico) y, si hay una pifia, el carruaje volcará o se estampará contra una pared.

Simón de Monforte persigue al infame Ignacio de Isidro por las calles de la Villa y Corte. Sus carruajes están separados a distancia larga y ambos hacen su tirada de Conducir carruaje: Simón la saca pero Ignacio no, lo que quiere decir que Simón reduce su distancia (de larga pasará a media). Si hubiese sido Ignacio el que la consiguiera, pero Simón no, la distancia pasaría de larga a muy larga (lo que hubiera terminado con la persecución). Si ambos la hubiesen logrado, la cosa quedaría en tablas por el momento y continuaría la persecución.

Nada impide que el Narrador, si así lo desea, obligue a los participantes en la persecución a realizar tiradas de Conducir carruaje si aparecen delante de los vehículos algún tipo de obstáculo (un carro atravesado en la calle, un enorme bache, una calle muy estrecha...). Esta tirada puede estar modificada por el Narrador (más los modificadores de la tabla) y si alguno de los participantes la falla tendrá que detener su vehículo.

Nota: en estas reglas se habla de la habilidad de Conducir carruaje; pero, si uno de los perseguidores monta en un caballo, las reglas seguirán siendo las mismas, sólo que deberá hacer las tiradas por la habilidad de Cabalgar.

Tabla de modificadores a la conducción

Modificador	Situación
+3	Caballo ligero
+2	Caballo de raza
+1	Caballo de monta
-1	Caballo de tiro
-1	Niebla
-2	Carruaje en mal estado
-2	Camino o calle en malas condiciones
-2	Lluvia
-2	Caballos cansados o heridos (a la mitad de sus puntos de Bríos)
-3	Nieve

La persecución termina:

- Cuando uno de los carruajes pierde de vista al otro (*distancia muy larga*).
- Cuando uno de los carruajes se detiene (ya sea a consecuencia de una pifia o porque el cochero ha sido derribado).
- Cuando los carruajes llegan a una meta concreta (salir antes por la puerta de Toledo, llegar a la Posada del Turco...). Para ello, el Narrador debe determinar cuántos turnos se tardará en llegar a dicho punto (por ejemplo, puede determinar que de la Plaza Mayor hasta la Puerta de Toledo hay 10 turnos): terminados éstos, se supondrá que el carruaje que esté más adelante llegará antes al lugar.

EL COMBATE EN CARRUAJE (REGLA OPCIONAL)

Durante una persecución de carruajes, tanto el cochero como sus pasajeros pueden combatir de forma normal, siempre que se tengan en cuenta algunas consideraciones:

- **Armas de fuego:** se pueden disparar armas de fuego contra el carruaje contrincante, teniendo en cuenta siempre los niveles de distancia (que marcan también la distancia *mínima* y *máxima* para usar las armas). Además, estas tiradas tendrán determinados modificadores que aparecen recogidos con la *Tabla de modificadores al combate* (en el capítulo *El combate*): -2 por atacar a un objeto o persona que se mueve muy rápido (como un jinete al galope), -2 por atacar sobre un terreno inestable (como un carruaje a toda leche) o -4 si se dispara contra un enemigo al que sólo se le ven la cabeza y los hombros (como el pasajero de un carruaje al que sólo podemos entrever desde la ventanilla).
- **Combate cuerpo a cuerpo:** combatir encima de un carruaje cuenta con una penalización de -2, al encontrarse sobre terreno inestable. Además, dentro del propio carruaje no hay demasiado sitio para moverse, así que se usarán las reglas de combate cerrado.
- **Saltar:** si un personaje desea saltar de un carruaje en movimiento a otro, deberá hacer una tirada de Saltar con un -4. Si logra la tirada, saltará con éxito al otro vehículo. Si la falla, deberá hacer una tirada de Destreza con otro -4: en caso de conseguirla, se agarrará como pueda al otro carruaje y quedará colgando de él (aunque sin tocar el suelo); si falla, se caerá al suelo (1d de daño). En caso de pifia en alguna de las tiradas, no sólo se caerá, sino que también será arrastrado o pisoteado por las ruedas o caballos, a gusto del Narrador. Si el salto se produce desde un caballo a un carruaje (o viceversa), se utilizará la habilidad de Saltar con un -4 o Cabalgar con otro -4, la que sea menor.

EN SAGRADO

Aventura pensada para grupo poco numeroso, de tres o cuatro PJs, diestros en el arte de esgrimir o, en su defecto, letales a la hora de reñir, ya que es por ello por lo que se les contrata... Para que propicien una muerte y, a ser posible, de su mano. Que lo hagan o no ya será cosa de su cuajo, de sus escrúpulos... y de su ingenio, pues, como muchas cosas de esta vida, las cosas no son exactamente lo que parecen ni los hechos sucedieron tal y como se cuentan...

SE DICE EN LOS MENTIDEROS...

- Que cierto viejo soldado con aires de capitán y mostacho rufianesco ha terminado con sus huesos en la cárcel de la Corte, que a los que no gustan de pagar sus deudas ya se sabe lo que les espera. La cosa no es grave, y se saldrá en dos o en tres semanas, siempre que el aprendiz de jaque sepa lidiar con los rufos y matones que dentro de esos muros sin duda ha de encontrar... Tendrá que saber hacer amigos hasta en el mismísimo infierno, si es quiere salir de allí con el mismo pellejo con el que entró.
- Gran revuelo ha causado la maravilla sucedida con el cuerpo del difunto marqués de Leganés. Al parecer, metieron su cuerpo sin embalsamar, pues era muy grueso, en una caja de plomo, y esta caja en otra riquísima de terciopelo carmesí cuajada toda de franjados de oro y clavazón dorada. Así de tal modo lo depositaron en el convento de los basilios, donde a los seis días -dicen los físicos que debido a los fuertes gases que desprende el cuerpo cuando se corrompe- reventó el cadáver, con tan grande estrépito que los vecinos creyeron que se había hundido la iglesia.
- Otro hecho que ha dado mucho de qué hablar en estos días ha sido la muerte de *micer* Lucca de Césare, conde de Alprano y patricio de Cremona, ciudad del Milanesado. Dicen los que saben que de Césare murió del siguiente modo: andaba cruzando la ciudad en su carruaje cuando el cochero, ya fuera por mala suerte o por malicia, salpicó con la rueda a un hidalgo que entretenía sus ocios junto a la puerta de su mansión, manchándole las ropas de barro. El hidalgo reaccionó al punto y aferró las riendas de las mulas, increpando al otro como se merecía. Contestó el cochero con lengua demasiado suelta, alguien pronunció la palabra «bellaco» y, como ya se sabe que no es de hidalgos sufrir esa afrenta, el deslenguado se encontró con dos cuartas de toledana en las tripas antes de poder decir «Jesús». Se apeó el conde desenvainando la espada ante el tumulto sólo para recibir, a su vez, otra estoca-

da, igualmente mortal. El bravo hidalgo tuvo que huir, que no es lo mismo matar a un amo que a un criado, y ahora anda acogido en sagrado en la iglesia de San Andrés...

INTRODUCCIÓN:

Otra vez el Rijoso

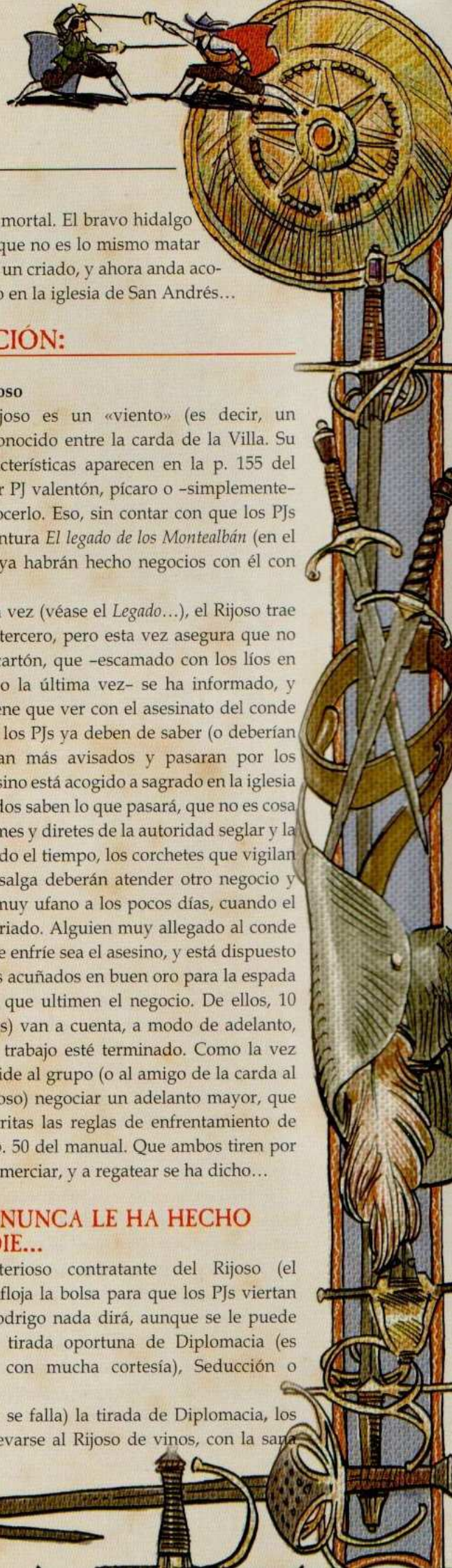
Rodrigo el Rijoso es un «viento» (es decir, un soplón) bastante conocido entre la carda de la Villa. Su descripción y características aparecen en la p. 155 del manual y cualquier PJ valentón, pícaro o -simplemente- villano puede conocerlo. Eso, sin contar con que los PJs que jugaron la aventura *El legado de los Montealbán* (en el manual, también) ya habrán hecho negocios con él con anterioridad...

Como la última vez (véase el *Legado...*), el Rijoso trae un encargo de un tercero, pero esta vez asegura que no hay ni trampa ni cartón, que -escamado con los líos en que metió al grupo la última vez- se ha informado, y bien. El negocio tiene que ver con el asesinato del conde de Alprano. Como los PJs ya deben de saber (o deberían saber si anduvieran más avisados y pasaran por los mentideros) su asesino está acogido a sagrado en la iglesia de San Andrés. Todos saben lo que pasará, que no es cosa nueva: entre los dimes y diretes de la autoridad seglar y la religiosa, irá pasando el tiempo, los corchetes que vigilan que el asesino no salga deberán atender otro negocio y el valentón se irá muy ufano a los pocos días, cuando el asunto se haya enfriado. Alguien muy allegado al conde quiere que el que se enfríe sea el asesino, y está dispuesto a pagar 50 ducados acuñados en buen oro para la espada (o grupo de ellas) que ultimen el negocio. De ellos, 10 ducados (100 reales) van a cuenta, a modo de adelanto, el resto cuando el trabajo esté terminado. Como la vez anterior, nada impide al grupo (o al amigo de la carda al que se dirija el Rijoso) negociar un adelanto mayor, que para eso están escritas las reglas de enfrentamiento de habilidades en la p. 50 del manual. Que ambos tiren por su habilidad en Comerciar, y a regatear se ha dicho...

PREGUNTAR NUNCA LE HA HECHO DAÑO A NADIE...

Sobre el misterioso contratante del Rijoso (el «pagano» que se afloja la bolsa para que los PJs viertan sangre, vamos), Rodrigo nada dirá, aunque se le puede sonsacar con una tirada oportuna de Diplomacia (es decir, entrándole con mucha cortesía), Seducción o Charlatanería.

Si se intenta (y se falla) la tirada de Diplomacia, los PJs aún pueden llevarse al Rijoso de vinos, con la sana





intención de emborracharlo un poquillo para aflojarle la lengua. En caso de que las tiradas que se hayan fallado sean por Charlatanería o Seducción, el Rijoso no aceptará la invitación, ofendido porque intentaran sonsacárselo de manera tan burda. Que ya está dicho en el manual, pero no será mala cosa repetirlo aquí: nadie se ofende porque se le hable educadamente, pero sí por intentar sonsacarle un secreto mediante engaños.

Los PJs que se lleven al Rijoso de «marcha» y éste mismo tirarán por Bríos. Aquellos que no la pasen pillarán una buena borrachera, los demás deberán seguir bebiendo y tirarán por Bríos -1. El Rijoso se rajará si logra pasar Bríos -2, afirmando que ya ha bebido lo bastante. Si el viento falla alguna de las tiradas, los PJs podrán sonsacarle el nombre del contratista (véase más adelante).

Sobre las consecuencias de una borrachera, consúltese la p. 41 del manual, el defecto de Borracho. Ya que hablamos de ese defectillo, quede como apunte para un Narrador especialmente malicioso que, si uno de los PJs saca una pifia en una de las tiradas de Bríos al beber, bien puede suceder que adquiera el odioso hábito de la bebida... (en otras palabras, que adquiera esta desventaja). Dicho queda para quien lo quiera usar.

Sea de la manera que fuere, los PJs pueden averiguar que el que pone la bolsa es Francisco Cbrales, criado de

la casa del conde de Alprano. No hay nada raro en que un criado fiel quiera vengar a su señor, si le era querido... Más raro es que disponga de *tanto* dinero para llevar a cabo su venganza. Es decir, que es un intermediario más. Si se le hace notar este detalle al Rijoso, se encogerá de hombros. A él no le interesa de dónde lluevan los dineros... mientras sean de buena ley y no vengan de monederos falsos.

MÁS PREGUNTAS. NUEVAS RESPUESTAS

Si los jugadores tienen el día «curiosón», nada les impide hacer nuevas averiguaciones, siempre que interpreten bien a sus PJs y saquen las oportunas tiradas en lo que corresponda (o tengan la ventaja indicada).

En los mentideros de la Villa

(Diplomacia o Suerte)

No iba el conde de Alprano solo cuando le dieron el portante junto a su cochero, que además del lacayo que va en el pescante (la parte de atrás) -para saltar nada más se detenga el vehículo y abrir las puertas bajando la escalerilla- acompañaba ese día a *micer* de Césare su primo, el vizconde Medardo de Torralba, un viejo tullido de guerra al que los cañones turcos destrozaron un brazo, una pierna y media cara...

Hablando con los criados de la mansión de los Césare

(Charlatanería o Seducción)

Mire usted qué casualidad, ¿a que no adivinaría el nombre del lacayo que estuvo presente en el escabeche de su amo? Pues acertó, que las casualidades lo son hasta que dejan de serlo: Francisco Cabrales, el que paga por eliminar al asesino de su amo...

Informándose por la Justicia

(Contacto)

Los PJs sólo podrán obtener esta información si pertenecen a la Ronda o si tienen algún Contacto en ella; cosa que así será, por cierto, si jugaron la aventura de *La Maldegollada* (p. 163 del manual) y quedaron a buenas con el comisario de Justicia don Alfredo de Areta.

El cuerpo del muerto presentaba cuchilladas por la espalda, y no por delante, así que debió de salir muy bravo, pero al ver el hurgón que había recibido el cochero dio media vuelta para salir por piernas, siendo ensartado por el matasiete a la altura de los riñones. Así, se trata de un asesinato, y no de un simple lance o duelo cara a cara. Que una cosa es entrar en caliente, espada en mano, y otra acuchillar a los que se giran y nos dan el culo.

SOBRE EL ASESINO, Y VARIAS COSAS MÁS

Como es cosa sabida, el asesino del conde de Alprano se encuentra acogido en sagrado en la iglesia de San Andrés (véase *Apéndices*). Si los PJs son pícaros, valentones o están relacionados con la carda por algún motivo (o pasan una tirada de Cultura local), lo reconocerán por su descripción, pues no es cara desconocida en ciertos ambientes. Se trata de Méndez, más conocido por el mal nombre de «el Lobero». Se dice que fue soldado viejo, veterano en Flandes, pero hoy en día es un valentón con más bravatas en la lengua que muescas en su espada. Uno de esos bravoneles que dicen ser capaces de cualquier cosa mientras haya montante por en medio, aunque luego, a la hora en la que sobran las palabras, se sienten hartos faltos de cuajo.

Los PJs pueden hacerse los contradizos con él en la iglesia, en especial si lo conocen, o entrarle de mejor o peor modo, aunque muchos redaños tendrán que tener para soltarle mojadas directamente dentro del recinto sagrado. Aparte de ser gran pecado (y por lo tanto, necesaria tirada previa de Voluntad para llevar a cabo tal blasfemia si no se tiene la desventaja de Sanguinario) ese delito sería castigado por la Inquisición, y no es cosa de andar con bromas. Si los PJs quieren entrar en materia con el asesino, tendrán que animarle a salir mediante engaños, o bien armarse de paciencia y esperarle fuera.

Si se deciden por hablar con él y logran desatarle la lengua (con los mismos o parecidos métodos que se puedan haber usado para hacer hablar con el Rijoso) contará su historia, y no es en verdad historia aburrida, pues jura y perjura que ha despachado a más de los que recuerda, las más veces por la espalda y a traición que frente a frente... pero que al conde de Alprano no lo mató él. Le contrató un italiano, al que no conoce, para que interceptara el carruaje del conde, y se le autorizó a matar al cochero si sacaba los espolones, pero nada más. Se le pagó con buen dinero, a él y a sus dos compañeros, que le cubrían las espaldas: Nuño «el Ahorcaborricos» y Hernán Méndez «el Suave». Y en efecto, le soltó una mojada al cochero, que iba de bravo; pero, cuando se abrió la portezuela y salió el conde con ganas de bronca, se tambaleó y cayó muerto. Él andaba atareado con el cochero y no vio muy bien lo que pasó, pero al descubrir al fiambre a sus pies se dio cuenta que era mejor acogerse a sagrado, que ya se sabe, señores, que el estiércol se desliza hacia abajo, y se lo acaba comiendo el más desgraciado del negocio... Sus dos socios no se escondieron con él, pues, al fin y al cabo, poco o nada intervinieron en el asunto, y nadie ha de pasarles cuentas...

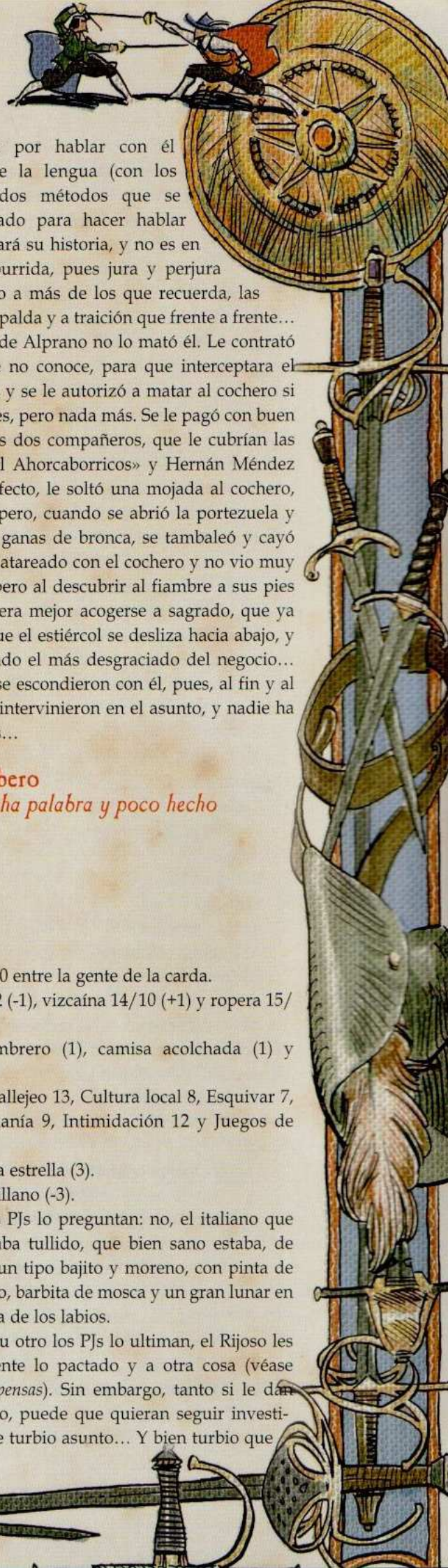
Méndez, el Lobero

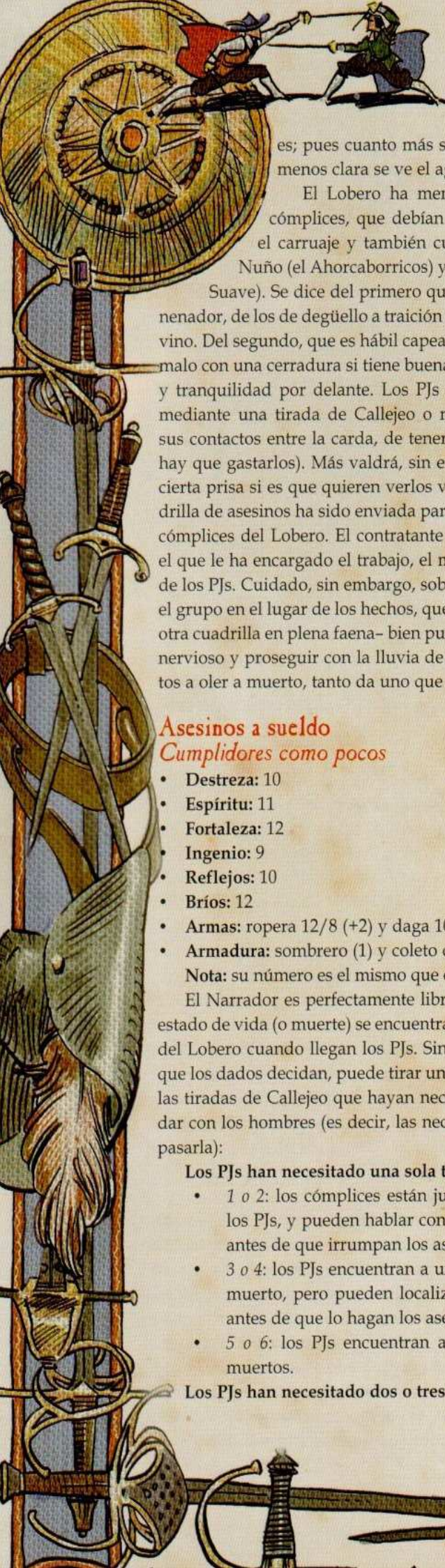
Bravonel de mucha palabra y poco hecho

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -1/0 entre la gente de la carda.
- **Armas:** Pelea 12 (-1), vizcaína 14/10 (+1) y ropera 15/11 (+3).
- **Armadura:** sombrero (1), camisa acolchada (1) y botas (1).
- **Habilidades:** Callejeo 13, Cultura local 8, Esquivar 7, Habla de germanía 9, Intimidación 12 y Juegos de azar 8.
- **Ventajas:** Buena estrella (3).
- **Desventajas:** Villano (-3).

Por si acaso los PJs lo preguntan: no, el italiano que lo contrató no estaba tullido, que bien sano estaba, de manos y pies. Era un tipo bajito y moreno, con pinta de gitano, bigotillo fino, barbita de mosca y un gran lunar en la comisura derecha de los labios.

Si de un modo u otro los PJs lo ultiman, el Rijoso les pagará religiosamente lo pactado y a otra cosa (véase *Conclusión y recompensas*). Sin embargo, tanto si le dan matarile como si no, puede que quieran seguir investigando cosas de este turbio asunto... Y bien turbio que





es; pues cuanto más se revuelve el fango, menos clara se ve el agua...

El Lobero ha mencionado a sus dos cómplices, que debían ayudarle a detener el carruaje y también cubrirle las espaldas: Nuño (el Ahorcaborricos) y Hernán Méndez (el Suave). Se dice del primero que es asesino y envenenador, de los de degüello a traición y pócima en jarra de vino. Del segundo, que es hábil capeador y no demasiado malo con una cerradura si tiene buenas ganzúas y tiempo y tranquilidad por delante. Los PJs pueden localizarlos mediante una tirada de Callejeo o mediante alguno de sus contactos entre la carda, de tenerlos (que los favores hay que gastarlos). Más valdrá, sin embargo, que se den cierta prisa si es que quieren verlos vivos, pues otra cuadrilla de asesinos ha sido enviada para acabar con los dos cómplices del Lobero. El contratante ha sido el Rijoso, y el que le ha encargado el trabajo, el mismo patrón que el de los PJs. Cuidado, sin embargo, sobre cómo se presenta el grupo en el lugar de los hechos, que –si sorprenden a la otra cuadrilla en plena faena– bien puede alguien ponerse nervioso y proseguir con la lluvia de mojadas, que puestos a oler a muerto, tanto da uno que ciento...

Asesinos a sueldo Cumplidores como pocos

- Destreza: 10
- Espíritu: 11
- Fortaleza: 12
- Ingenio: 9
- Reflejos: 10
- Bríos: 12
- Armas: ropera 12/8 (+2) y daga 10/7 (+0).
- Armadura: sombrero (1) y colete de cuero (2).

Nota: su número es el mismo que el de los PJs, más 2.

El Narrador es perfectamente libre de decidir en qué estado de vida (o muerte) se encuentran los dos cómplices del Lobero cuando llegan los PJs. Sin embargo, si quiere que los dados decidan, puede tirar un dado en función de las tiradas de Callejeo que hayan necesitado los PJs para dar con los hombres (es decir, las necesarias hasta lograr pasarla):

Los PJs han necesitado una sola tirada:

- 1 o 2: los cómplices están juntos cuando llegan los PJs, y pueden hablar con ellos unos minutos antes de que irrumpen los asesinos.
- 3 o 4: los PJs encuentran a uno de los cómplices muerto, pero pueden localizar al otro instantes antes de que lo hagan los asesinos.
- 5 o 6: los PJs encuentran a los dos cómplices muertos.

Los PJs han necesitado dos o tres tiradas:

- 1: los cómplices están juntos cuando llegan los PJs, y pueden hablar con ellos unos minutos antes de que irrumpen los asesinos.
- 2 o 3: los PJs encuentran a uno de los cómplices muerto, pero pueden localizar al otro instantes antes de que lo hagan los asesinos.
- De 4 a 6: los PJs encuentran a los dos cómplices muertos.

Los PJs han necesitado tres o cuatro tiradas:

- 1: los PJs encuentran a uno de los cómplices muerto, pero pueden localizar al otro instantes antes de que lo hagan los asesinos.
- De 2 a 6: los PJs encuentran a los dos cómplices muertos.

Los PJs han necesitado cinco o más tiradas:

- De 1 a 6: los PJs encuentran a los dos cómplices muertos.

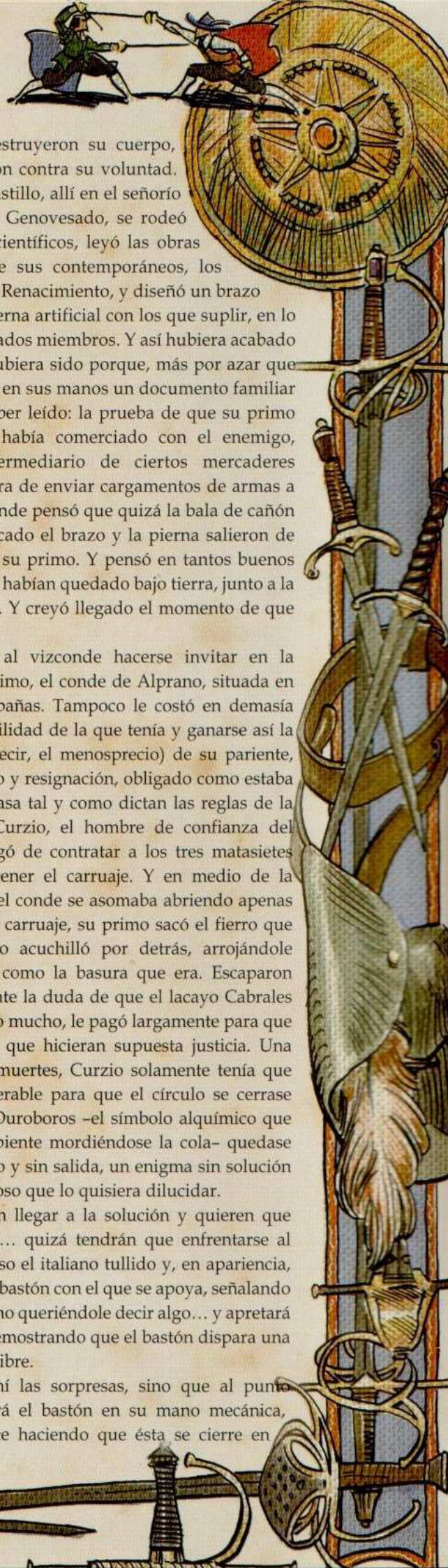
Por lo demás, poco es lo que el Ahorcaborricos y el Suave saben. Su relato de los hechos coincide con el que pueda dar su amigo y patrón, el Lobero: que les pagó un italiano para detener el carruaje en un lugar y una hora previstas y que no fue el Lobero quien ultimó al conde, aunque esto último a nadie le importe, que ya se sabe que quien no se come lo suyo se come lo de los otros.

SOBRE EL QUE PAGA...

Como ya se ha dicho, los PJs pueden llegar a saber el nombre del contratante gracias al Rijoso. Y pueden llegar a saber que ese tal Francisco Cbrales es, además, el lacayo que estuvo presente mientras se llevaron por delante a su amo.

Si los PJs quieren tener unas palabritas con él, pueden hacerlo por las malas, entrando a saco en el palacio de los Césares, donde sirve y habita... o por las buenas, que suelen ser las mejores, siguiéndole discretamente cuando salga a gastarse los dineros en tusonas, bebida o juego. Parece que últimamente anda sobrado de montante, pues es cosa que hace con harta frecuencia.

Apenas una tirada de Intimidación, o una buena interpretación (o decir que le sueltan un par de sopapos) bastarán para que Francisco se vuelva canario, que no es hombre que guste del sufrimiento en carne propia: los ducados con los que Francisco ha pagado las muertes de los asesinos de su amo han salido de la bolsa del tullido vizconde Medardo. Él no vio quién mató a su señor y está convencido que fue el Lobero y que, al oír gritos y ver malas caras, juzgó más prudente y saludable para su pellejo permanecer agachadito en la trasera del coche, no fuera que se escapase alguna cuchillada y le diera a él. Los dineros que tiene, los ha sacado sisando la bolsa (demasiado llena) que el tullido le dio para arreglar el asunto, que este italiano demediado poco sabe de lo baratas que salen las mojadas en esta Villa...



Y, por si acaso lo preguntan: sí, el vizconde Medardo tiene un criado de confianza llamado Curzio, un napolitano bajito y moreno, con bigotillo, barbita y lunar cerca de la boca. Pero no iba en el carruaje el día en que mataron al conde. Éste estaba solo con el primo de éste, el tullido. Y no, el vizconde nunca lleva armas, que bastante trabajo le cuesta andar, pobre de él si encima tuviera que esgrimir...

Por cierto, si los PJs son de los que cumplen con los negocios primero y sacian su curiosidad después, mejor harán en darse prisa, pues -apenas unas horas después que se haga público que el asesino del conde ha muerto- se encontrará en una callejuela cercana al palacio Césare el cadáver degollado del pobre Francisco Cabrales...

... Y SOBRE EL PORQUÉ DE TODO EL NEGOCIO

Una vez muerto el asesino del conde (y el lacayo que contrató su asesinato y el de los cómplices) el vizconde Medardo y su criado de confianza Curzio se irán de la Villa lo antes posible. Lamentablemente, para ellos «lo antes posible», según la etiqueta y las buenas maneras, es una vez realizadas las solemnes exequias por el difunto primo (es decir, velatorio, solemne misa por su alma y no menos solemne procesión hasta el cementerio). Entre una cosa y otra, si los PJs quieren abordarlo, no les faltará tiempo, precisamente.

Sobre cómo lo hagan, sólo depende de ellos. Pueden enviarle un anónimo, citándole en lugar y sitio apartados, diciendo que saben mucho más de lo que al italiano le interesa sobre el deceso de su hermano, al que Dios acoja en su seno. O entrar en palacio para presentar sus condolencias, si son nobles, o colarse a saco por la noche y tener una entrevista en las habitaciones del vizconde, con la daga apoyada en la garganta del tullido. O incluso pillar por banda a Curzio, que -aunque no se despegue demasiado de su amo- de cuando en cuando hace vida aparte...

Lo hagan como lo hagan, es el momento de las explicaciones y, si llegado a este punto, a los PJs no les interesa conocerlas, a buen seguro que al lector de este escrito (y futuro Narrador de esta historia) sé que le interesará saberlo todo sobre los «cómos» y los «porqués».

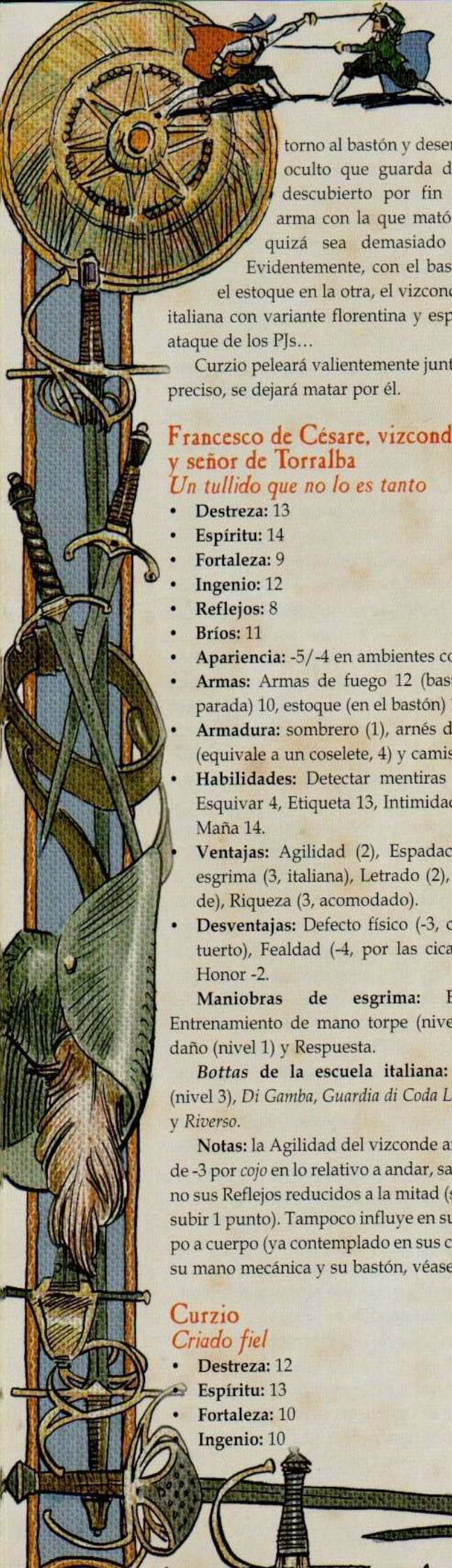
Como ya se ha dicho, el vizconde Medardo de Torralba fue en su juventud a la guerra contra el turco, y un mal lance con un cañón lo dejó tullido del brazo y de la pierna, y le causó tan graves heridas en el rostro que ha de llevar una máscara de plata que le cubre el lado izquierdo del rostro. Una mano mecánica, inútil, asoma por los pliegues de brocado de su manga izquierda, y arrastra igualmente, con la ayuda de un grueso bastón, una pierna de madera también con incrustaciones de metal. Por lo demás, este medio hombre (u hombre demediado) tendrá unos cincuenta años, tiene su único ojo de un color verde intenso, y su barbita pulcramente recortada es blanca como la nieve.

Los infieles destruyeron su cuerpo, pero nada pudieron contra su voluntad. Encerrado en su castillo, allí en el señorío de Torralba, en el Genovesado, se rodeó de literatos y de científicos, leyó las obras de Leonardo y de sus contemporáneos, los grandes físicos del Renacimiento, y diseñó un brazo mecánico y una pierna artificial con los que suplir, en lo posible, sus arrancados miembros. Y así hubiera acabado su historia si no hubiera sido porque, más por azar que por otra cosa, cayó en sus manos un documento familiar que no debiera haber leído: la prueba de que su primo Lucca de Césare había comerciado con el enemigo, sirviendo de intermediario de ciertos mercaderes venecianos a la hora de enviar cargamentos de armas a los turcos. El vizconde pensó que quizá la bala de cañón que le había arrancado el brazo y la pierna salieron de un arma de las de su primo. Y pensó en tantos buenos compañeros que se habían quedado bajo tierra, junto a la mitad de sí mismo. Y creyó llegado el momento de que se hiciera justicia.

Poco le costó al vizconde hacerse invitar en la residencia de su primo, el conde de Alprano, situada en la Corte de las Españas. Tampoco le costó en demasía simular mayor debilidad de la que tenía y ganarse así la confianza (mejor decir, el menosprecio) de su pariente, que lo veía con asco y resignación, obligado como estaba a aceptarle en su casa tal y como dictan las reglas de la cortesía familiar. Curzio, el hombre de confianza del vizconde, se encargó de contratar a los tres matasietes que habían de detener el carruaje. Y en medio de la confusión, cuando el conde se asomaba abriendo apenas la portezuela de su carruaje, su primo sacó el fierro que llevaba oculto y lo acuchilló por detrás, arrojándole luego del carruaje como la basura que era. Escaparon los valentones y, ante la duda de que el lacayo Cabrales hubiera visto poco o mucho, le pagó largamente para que contratara asesinos que hicieran supuesta justicia. Una vez realizadas las muertes, Curzio solamente tenía que degollar a ese miserable para que el círculo se cerrase y, a la manera de Ouroboros -el símbolo alquímico que representa una serpiente mordiéndose la cola- quedase un laberinto cerrado y sin salida, un enigma sin solución posible para el curioso que lo quisiera dilucidar.

Si los PJs logran llegar a la solución y quieren que la cosa sea pública... quizá tendrán que enfrentarse al vizconde. En ese caso el italiano tullido y, en apariencia, inofensivo alzaré el bastón con el que se apoya, señalando a uno de los PJs, como queriéndole decir algo... y apretará un botón secreto, demostrando que el bastón dispara una bala de pequeño calibre.

No acabarán ahí las sorpresas, sino que al punto el vizconde colocará el bastón en su mano mecánica, accionará un resorte haciendo que ésta se cierre en



torno al bastón y desenvainará un estoque oculto que guarda dentro. Los PJs han descubierto por fin dónde ocultaba el arma con la que mató a su primo... pero quizá sea demasiado tarde para ellos. Evidentemente, con el bastón en una mano y el estoque en la otra, el vizconde adoptará guardia italiana con variante florentina y esperará a pie firme el ataque de los PJs...

Curzio peleará valientemente junto a su amo y, de ser preciso, se dejará matar por él.

Francesco de Césare, vizconde de Medardo y señor de Torralba

Un tullido que no lo es tanto

- Destreza: 13
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 12
- Reflejos: 8
- Bríos: 11
- Apariencia: -5/-4 en ambientes cortesanos.
- Armas: Armas de fuego 12 (bastón, +2), bastón (en parada) 10, estoque (en el bastón) 14/10 (+3) y Pelea 8.
- Armadura: sombrero (1), arnés de metal en el pecho (equivale a un coselete, 4) y camisa acolchada (1).
- Habilidades: Detectar mentiras 15, Diplomacia 16, Esquivar 4, Etiqueta 13, Intimidación 11, Latines 14 y Maña 14.
- Ventajas: Agilidad (2), Espadachín (3), Escuela de esgrima (3, italiana), Letrado (2), Nobleza (6, vizconde), Riqueza (3, acomodado).
- Desventajas: Defecto físico (-3, cojo; -3, manco y -3, tuerto), Fealdad (-4, por las cicatrices de la cara) y Honor -2.

Maniobras de esgrima: Estocada especial, Entrenamiento de mano torpe (nivel 3), Incremento de daño (nivel 1) y Respuesta.

Bottas de la escuela italiana: Defensa florentina (nivel 3), *Di Gamba*, *Guardia di Coda Longa*, *Guardia di Otto* y *Rivero*.

Notas: la Agilidad del vizconde anula su penalización de -3 por *cojo* en lo relativo a andar, saltar y trepar, aunque no sus Reflejos reducidos a la mitad (solamente le permite subir 1 punto). Tampoco influye en su -3 en combate cuerpo a cuerpo (ya contemplado en sus características). Sobre su mano mecánica y su bastón, véase *Apéndices*.

Curzio *Criado fiel*

- Destreza: 12
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 10

- Reflejos: 12
- Bríos: 11
- Apariencia: -1
- Armas: daga 14/9 (+0) y Pelea 12 (-1).
- Habilidades: Diplomacia 14, Etiqueta 10 y Sigilo 15.
- Ventajas: Sentidos desarrollados (3, vista).
- Desventajas: Lealtad (-2, a su amo) y Villano (-1).

CONCLUSIÓN Y RECOMPENSAS

- La palabra de un valentón y delincuente conocido bien poco vale, así que –aunque los PJs preserven la vida del Lobero o de alguno de sus cómplices y denuncien que el auténtico asesino fue el vizconde Medardo– nadie les escuchará. Claro está que pueden resolver cuentas en privado con el tullido, y matarlo si andan algo listos (aunque, como ya se ha visto, no es hueso fácil de roer). También pueden optar por platicar con él y, una vez escuchada su versión, decidir que lo que se ha hecho, bien hecho está. En ese caso, no hay que olvidar que el vizconde es un hombre de honor, por lo que se sentirá en deuda con los PJs. Éstos pueden apuntarse que les debe un favor...
- Lo cual no es poca cosa, ya que el vizconde, de salir vivo del negocio, no volverá a su señorío: *madonna Cosima* –la agente papal con la que los PJs ya tuvieron tratos si jugaron *Juego de Damas* (campana publicada con las pantallas)– le ofrecerá un puesto en su particular organización. A partir de entonces el vizconde tullido será el acompañante oficial de la bella doncella italiana. Y los necios explicarán la excentricidad de ésta diciendo que, a la manera de los Habsburgo, gusta de acompañarse de seres grotescos para así acentuar su belleza. Que los necios charlen y rían. Quizás alguno de los PJs se limite a callar, y a sonreír para sí, retorciendo el mostacho, la mirada perdida y la sonrisa de quien sabe algo y lo guarda sólo para sí...
- Los PJs ganarán 2 PX por cabeza por eliminar al Lobero, aparte de la recompensa prometida. Pero, si consiguen averiguar quién fue el auténtico asesino, ganarán de 3 a 5 PX más (según cómo se lo monten y las ayudas que les pueda haber dado la buena voluntad del Narrador).
- Una buena interpretación del PJ será recompensada con de 1 a 3 PX más.

APÉNDICES

LA IGLESIA DE SAN ANDRÉS

Esta iglesia medieval estaba situada en la plaza de la Paja y, aunque fue una de las más importantes de la Villa en tiempos medievales (llegó a albergar los restos de San Isidro Labrador cuando aún no había sido canonizado, y ser considerada la iglesia principal de la Villa durante un

tiempo), actualmente (s. XVII) está considerada iglesucha vieja para gente humilde, sino pobre. El solemne edificio que hoy conocemos como la parroquia de San Andrés poco tiene que ver con el edificio original en el que se refugió nuestro imaginario valentón, en parte debido a las sucesivas reformas que sufrió la iglesia y, sobre todo, a que en 1936 fue prácticamente destruida.

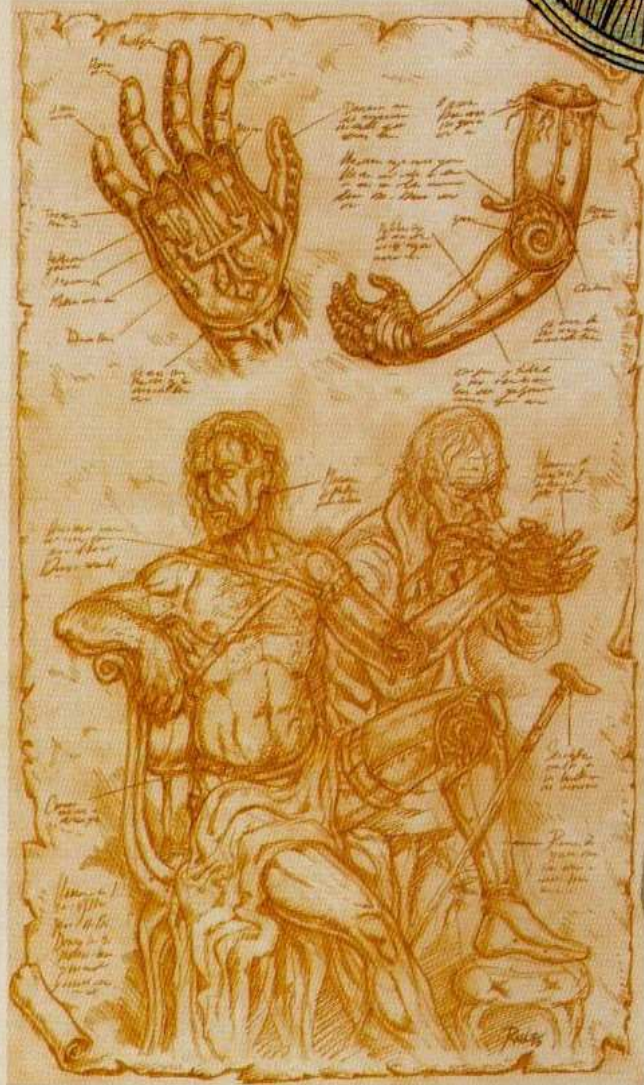
Aparte de la iglesia en sí (de estilo gótico, y de la que poca cosa más se puede añadir) hay varias dependencias anexas: la sacristía, la rectoría, las habitaciones privadas del sacerdote y el ama que lo cuida. Es esta ama mujer brava y, aunque el sacerdote que cuida es viejecillo frágil y un tanto quebradizo, no lo son tanto los dos diáconos, antiguos mozos de carga, que ha tenido a bien procurarse para que le ayuden, no tanto en las tareas del templo, como en la brega de los acogidos a sagrado, o «a antana», como gustan de llamarlo en su particular habla de germanía. Así que -entre los gritos y los brazos en jarras de ama y el buen hacer de los puños y los garrotes de los dos diáconos- los maestros de la fullería, el sacabuche y el afanar que asilo piden y reciben saben que han de estar bien tranquilos, y tienen asignadas un par de dependencias en desuso para acomodarse que dan a un patio interior. Que no es la iglesia de San Andrés, al contrario de la de san Ginés, lugar donde los piadosos parroquianos se tengan que ver importunados por los felones, matasietes y sacamantecas, que no es cuestión de mezclar -nunca mejor dicho- justos con pecadores...

Otra particularidad tiene la iglesia de San Andrés que la hace agradecida para acogerse a ella, y es que, aparte de la entrada principal de la iglesia y la puerta pequeña que comunica las dependencias del cura con la calle, hay dos salidas (o entradas) más: desde la nave de la iglesia se puede ir a la Capilla del Obispo, construida entre 1520 y 1535, que es panteón familiar de la familia Vargas y que tiene acceso a la calle, por lo que ya contamos con tres salidas. Y si a eso añadimos que se está construyendo otra gran capilla anexa para que las reliquias del santo sean instaladas dignamente -y que todo es entrar y salir de obreros, por lo que no es difícil colarse dentro o salir fuera de la manera que venga en gana-, se entenderá los apuros y la desgana de la corchetería que ha de vigilar el recinto. Que si casa con dos puertas es mala de guardar, imaginen los lectores este caso, que no son dos, sino cuatro.

LA MANO ARTIFICIAL DEL VIZCONDE

Antes de que se me acuse de fantasioso (que ya tengo yo dicho que no lo soy tanto) tengan presente que la mano mecánica que usa el vizconde fue ideada por Ambroise Paré (cirujano personal de tres reyes de Francia) a mediados del siglo XVI, y su diseño publicado en 1585, así que es perfectamente posible que el muy culto vizconde se hiciera con un ejemplar de su obra y lo reprodujese.

La mano simplemente tiene un resorte de cuerda, que de girarse hace que ésta se cierre con un chasquido seco (véase el grabado).



EL BASTÓN DEL VIZCONDE

Se trata, en apariencia, de un bastón de madera guarnecido con profusión y reforzado con metal. En realidad, la madera cubre una funda de hierro en la que caben tanto una mecha bien cebada con una buena carga de pólvora y una bala (que se activa con un mecanismo situado en la empuñadura) como un pequeño pero afilado estoque de acero.

Armas de este tipo eran raras en la época, pero no imposibles. Como muestra un botón: aquellos que visiten Madrid y tengan curiosidad, no dejen de visitar la armería del palacio real de la Villa. En la vitrina número 9 del salón, clasificada con el prefijo K-60, podrán ver una pistola con hacha de armas que perteneció al rey Felipe II el Prudente (aunque dudamos que la esgrimiera alguna vez). Es arma harta curiosa que alguna vez tendremos que hacer aparecer en manos de algún PNJ, si Dios nos da salud y el rey así lo quiere...



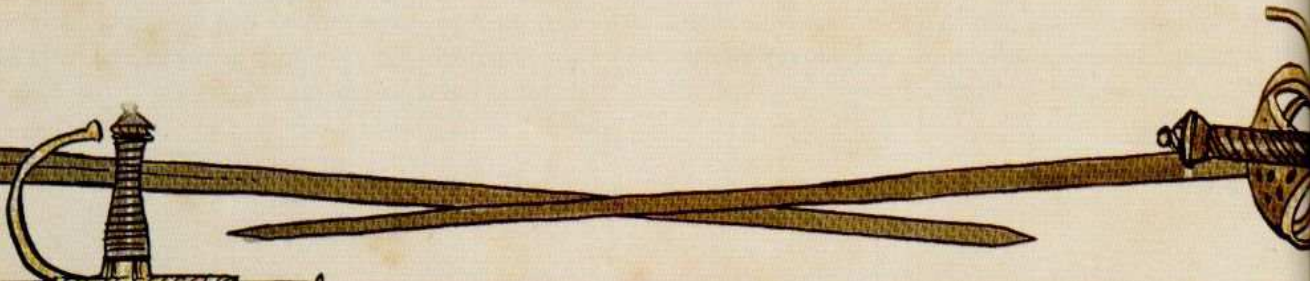


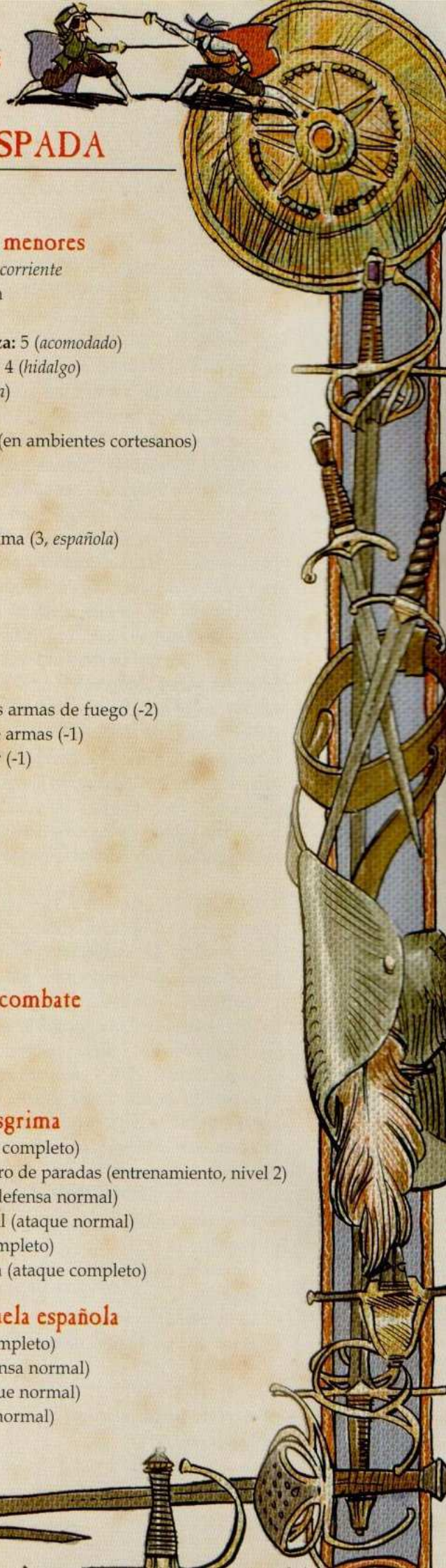
LIBRO CUARTO

DE LA GENTE DE FAMA Y COSAS NECESARIAS

Cajón de sastre o resto de tintero que empieza a ser habitual en este tipo de legajos, donde se mentan personalidades que pueden ser útiles para quien sepa sacarles provecho, así como mil y una cosas no menos necesarias y que no cabían en el anterior escrito.

Miren ucedes, nada sé yo de ángulos ni de círculos ni de puntas, pero a más de un teórico de esto del esgrimir le he recortado los bigotes. Mi nombre es Francisco Hernández, por unos llamado «el Mulato», por el color de mi piel, que siendo mi madre negra como el carbón bastante claro he salido. Otros me llaman «Campuzano», que con ese mal nombre anduve yo por la carda sevillana. No creo en poses ni en teorías, pues –como bien dice don Jerónimo de Carranza– del uso, y no de otra cosa, nace el conocimiento. Que yo he aprendido a pelear contra los moros, no jugando con lindicos en salitas de armas. Así que buen contrapunto he de ser entre tanta teoría, que –aunque no soy hombre de rimas– no es difícil ver que la palabra teoría mucho se parece a tontería.





GALERÍA DE GENTES DE ESPADA

Los aquí mencionados destacan por muchas cosas, no siendo precisamente la menor su habilidad en el manejo de la toledana. No todos ellos dominan los más sutiles secretos del arte de esgrimir, pero todos son dignos (y muy peligrosos) oponentes. Algunos de ellos fueron reales, otros nacieron de la pluma y del ingenio de algún escritor. Y me dicen los escribanos que esto han pergeñado que alguno hay que es solamente un guiño, que esperan que a quien corresponda sepa apreciar. Bueno, son sus pellejos los que se agujerarán si alguien se toma la cosa a la tremenda, no el mío, así que me importa una jiga...

AÑASCO, FRANCISCO DE *Aragonés cabezón*

Semblanza

Don Francisco es un sesudo estudioso del arte desde el punto de vista más carrancista. Sus enseñanzas están en mayor medida encaminadas hacia la preservación de la vida en combate que hacia los cálculos aritméticos que tanto gustan los seguidores de Pacheco. Ya en la cuarentena, Don Francisco es un hombre de familia, tranquilo y sosegado, mas no por ello un peligro seguro con una ropera en la mano. Don Francisco ya ha recibido invitaciones de seguidores de Carranza en Sevilla para desplazarse a dicha ciudad como maestro de la sala fundada en su día por don Jerónimo; pero, por el momento, don Francisco no se ha decidido, a pesar de la insistencia de don Juan Ignacio Muñecas Marmontano, conocido maestro sevillano y también seguidor de Carranza.

Interrelación con los PJs

Es Añasco hombre maduro, sosegado y de habla tranquila. Gusta de leer a los clásicos y de pasear al sol. Se confiesa carrancista, aunque -al igual que don Luis de Viedma (con el que mantiene una cautelosa y casi escondida amistad)- no busca pelea contra los seguidores de Pacheco. Vaya usted a saber por qué, entre sus amigos se cuenta Maximiliano Ritter, aunque los malpensados dicen entre risitas que el aragonés lo que busca es la compañía de la hermana del teutón, más que la amistad de éste...

Características básicas

- Destreza: 14
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 12
- Reflejos: 16
- Bríos: 12
- Velocidad: 16
- Puntos de daño: 12

Características menores

- Aspecto físico: corriente
- Estatura: 1,70 m
- Peso: 60 k
- Nivel de riqueza: 5 (acomodado)
- Posición social: 4 (hidalgo)
- Honra: 5 (intacta)
- Edad: 45 años
- Apariencia: +1 (en ambientes cortesanos)

Ventajas

- Agilidad (2)
- Escuela de esgrima (3, española)
- Espadachín (3)
- Iniciativa (3)
- Letrado (2)
- Riqueza (3)

Desventajas

- Aversión por las armas de fuego (-2)
- Coleccionista de armas (-1)
- Deuda de honor (-1)
- Honor (-2)
- Protegidos (-3)

Habilidades

- Diplomacia 16
- Etiqueta 13
- Latines 12
- Teología 12

Habilidades de combate

- Esgrima 17
- Esquivar 8
- Pelea 16

Maniobras de esgrima

- A fondo (ataque completo)
- Aumentar número de paradas (entrenamiento, nivel 2)
- Deslizamiento (defensa normal)
- Estocada especial (ataque normal)
- Finta (ataque completo)
- Parada instintiva (ataque completo)

Tretas de la escuela española

- Atajo (ataque completo)
- Batimiento (defensa normal)
- Medio tajo (ataque normal)
- Tiento (defensa normal)



BUCARELI, LUIGI

Alumno aventajado de Cappelletti di Ferro

Semblanza

Uno de los mejores discípulos de Cappelletti di Ferro, viajó hasta la Villa y Corte por expreso deseo de la familia Piccolomini, duques de Amalfi y gentes que, según se dice en los mentideros, no tienen sus asuntos tan limpios como quisieran o debieran. Sea como fuere, Bucareli es uno de los mejores prebostes de la sala de armas de Capo di Ferro en Siena y se ha adaptado perfectamente a la vida de Madrid. Los que se cuentan entre sus amigos lo describen como hombre reidor y siempre sonriente, muy amigo de sus amigos y al cual nadie ha visto nunca enfadado. Lo que no se sabe si es bueno o malo, pues también se dice -y bien cierta cosa es- que con la misma alegre sonrisa despacha por la posta a quien le incomoda, metiéndole tres cuartas de acero en el cuerpo antes de darle tiempo a decir «Jesús».

Bucareli detesta la lírica española, tanto antigua como moderna, y dice que prefiere mil veces a un Dante que un Cervantes, y que Góngora no tiene nada que hacer comparado con el exquisito poeta napolitano Gian Battista Marino, conocido ahembrado y bujarrón, según dicen las malas (y, por una vez, ciertas) lenguas. Sin embargo, Bucareli no tiene nada contra Quevedo, antes bien, dicen que los han visto juntos, y no falta quien afirma que se conocen de antaño, de los años italianos de don Francisco, cuando andaba entre espías e intrigas...

Interrelación con los PJs

Bucarelli es simpático, enamoradizo, algo loco, ruidosamente alegre. Un excelente compañero, que no se mete en líos... pero que tampoco los rehuye si aparecen ante sí. Aparte de donde debe estar, que es en la sala de armas italiana, es más fácil que los PJs lo encuentren asediando a una dama con mil y un requiebros o intentando enseñar a un coro de borrachos a entonar una balada italiana que verlo metido en una brega, espada en mano... a no ser que la disputa la haya organizado un marido o amante celoso, que ambas cosas hay.

Características básicas

- Destreza: 13
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 12
- Reflejos: 13 Velocidad: 13
- Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

- Aspecto físico: atractivo
- Estatura: 1,70 m

- Peso: 68 k
- Nivel de riqueza: 5 (acomodado)
- Posición social: 6 (caballero)
- Honra: 5 (intacta)
- Edad: 31 años
- Apariencia: +2/+3 en ambientes cortesanos

Ventajas

- Belleza (1)
- Carisma (1)
- Escuela de esgrima (3, italiana)
- Espadachín (3)
- Letrado (2)
- Nobleza (2)
- Riqueza (1)

Desventajas

- Impulsivo (-2)
- Pecadillos (-3, lujurioso)
- Secreto (-4)

Habilidades

- Charlatanería 15
- Diplomacia 14
- Etiqueta 13
- Interpretación (canto) 12
- Latines 11
- Seducción 16

Habilidades de combate

- Armas cortas 13
- Armas de fuego 15
- Esgrima 16
- Esquivar 7
- Pelea 13

Maniobras de esgrima

- A fondo (ataque completo)
- Parada instintiva (ataque completo)
- Respuesta (defensa normal)

Bottas de la escuela italiana

- Contracavatione (ataque completo)
- Di Gamba (ataque normal)
- Guardia di Becca (defensa normal)
- Guardia di Coda Longa (defensa normal)
- Guardia di Otto (defensa completa)
- Guardia di Porta di Ferro (defensa normal)
- Guardia di Testa (defensa normal)
- Imbrocatta (ataque normal)
- Molinello (ataque normal)
- Verso (ataque normal)
- Stocatta (ataque normal)

CARRANZA, JERÓNIMO DE

Maestro de maestros



Semblanza

Sevillano nacido en 1552, caballero de la portuguesa orden de Cristo (cuya regla, por cierto, era en muchos puntos similar a la de los templarios, ya que fue -de hecho- fundada por los Caballeros del Temple portugueses bajo el beneplácito del rey Dinis a principios del siglo XIV, cuando la orden fue disuelta en todo el mundo por orden papal). Este erudito de la espada escribió en 1582 un libro titulado *De la filosofía de las armas, de su destreza y de la defensa cristianas* que, de hecho, sentó las bases de la escuela española, pues le debe su nombre (Destreza). Como dato curioso, este libro fue el primero en ser impreso en San Lúcar de Barrameda, donde por aquel entonces residía el maestro.

Como muchos sevillanos de su tiempo, partió a las Indias, llegando a ser gobernador de Honduras en 1589. Unos años más tarde lo encontramos nuevamente en su Sevilla natal, dando clases al que será su mejor discípulo, don Luis Pacheco de Narváez. Éste desarrollará posteriormente un estilo propio, modificando el del maestro, en su libro *Grandezas de la espada*, donde aplicará las Matemáticas y la Geometría a la esgrima, como ya se explicó en otra ocasión (véase el manual, p. 208). Esto creó gran controversia, rivalidad y harta hostilidad entre los seguidores de Carranza y los de Pacheco, como también ha quedado explicado.

Para quien quiera saberlo, es el caballero don Jerónimo de Carranza, en la época que nos ocupa, anciano caballero delgado y de rostro moreno, quemado por el sol de los trópicos. Se trajo de las Indias cierta fortuna y la enferme-

dad de la fiebre, que lo acosa cada cierto tiempo¹. Tanto su enfermedad como lo que considera la traición de su discípulo lo han hecho poco sufrido de trato, altivo y tan presto a desenvainar el acero que la frase «Envaine vuesa merced, maese Carranza» es de uso común, y se suele decir cuando alguien se encoleriza en extremo, para bajarle los humos. Lo cual, por cierto, o calma de inmediato al valentón (por no ser, en efecto, un diestro de la espada como Carranza) o lo excita aún más y entonces conflicto tenemos.

Interrelación con los PJs

Debido a su avanzada edad y a su delicada salud, Carranza apenas sale de su mansión, en Sevilla, donde dedica sus ocios a escribir discreta poesía y a largas tertulias sobre la teoría y la práctica de la esgrima. Aquellos que, bien sean amigos de sus amigos Cervantes o Cristóbal de Mesa, o bien diestros con la espada, tienen las puertas abiertas... siempre que no sean seguidores de Pacheco, por supuesto. Carranza gusta de hacer esgrima de sillón, como él mismo dice, que consiste en ir diciendo nombres de tretas y maniobras a las que su interlocutor responde con otras, peleando en su cabeza del mismo modo que los grandes jugadores de escaques lo hacen sin necesidad de tablero ni fichas.

Características básicas

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 6
- **Ingenio:** 8
- **Reflejos:** 9 **Velocidad:** 10
- **Bríos:** 8 **Puntos de daño:** 8

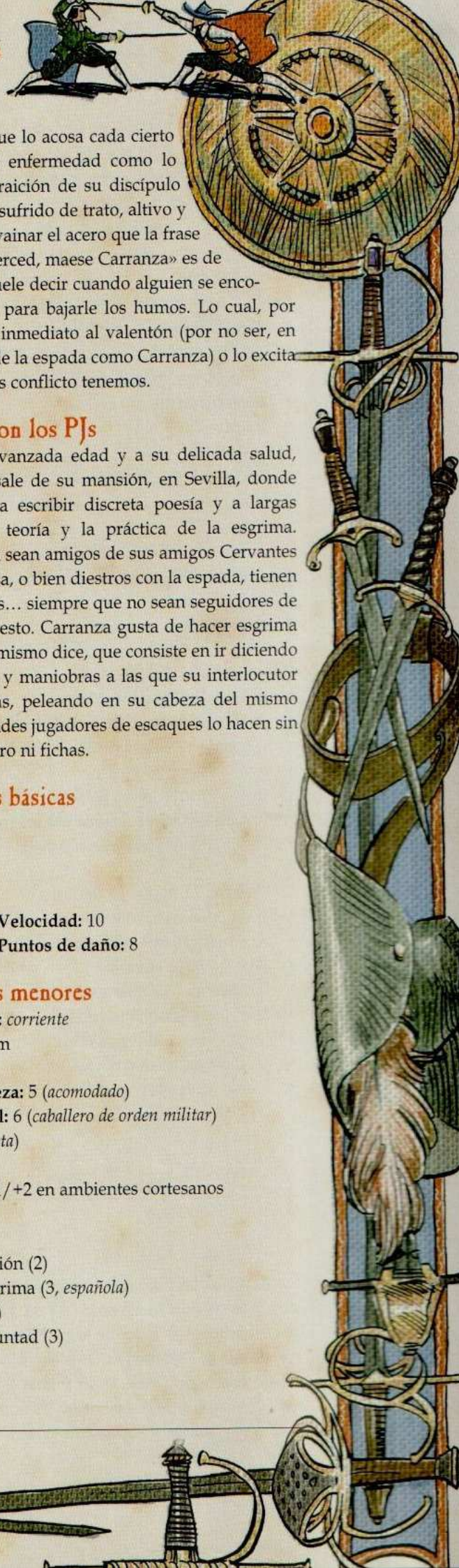
Características menores

- **Aspecto físico:** *corriente*
- **Estatura:** 1,75 m
- **Peso:** 55 k
- **Nivel de riqueza:** 5 (*acomodado*)
- **Posición social:** 6 (*caballero de orden militar*)
- **Honra:** 5 (*intacta*)
- **Edad:** 72 años
- **Apariencia:** +1/+2 en ambientes cortesanos

Ventajas

- Buena reputación (2)
- Escuela de esgrima (3, *española*)
- Espadachín (3)
- Fuerza de voluntad (3)
- Letrado (2)
- Nobleza (2)
- Riqueza (3)

¹ Por la descripción, debe de tratarse, sin duda, de la malaria. (Nota de los Autores)



Desventajas

- Edad (-6)
- Enemigos (-2, Pacheco)
- Honor (-2)
- Mala estrella (-2)
- Pecadillos (-2, *mal genio*)

Habilidades

- Arte (*poesía*) 14
- Cabalgar 8
- Detectar mentiras 12
- Diplomacia 10
- Etiqueta 10
- Latines 13
- Táctica 12
- Voluntad 12

Habilidades de combate

- Armas de fuego 14
- Esgrima 24
- Esquivar 5

Maniobras de esgrima

- A fondo (ataque completo)
- Aumentar número de paradas (entrenamiento, nivel 3)
- Estocada especial (ataque normal)
- Finta (ataque completo)
- Incremento de daño (entrenamiento, nivel 3)
- Parada Instintiva (ataque completo)
- Deslizamiento (defensa normal)

Tretas de la escuela española

- A fondo de retirada (ataque completo)
- Arrebato (ataque normal)
- Atajo (ataque completo)
- Batimiento (defensa normal)
- Mandoble (ataque normal)
- Media vuelta (defensa normal)
- Medio tajo (ataque normal)
- Tiento (defensa normal)

CARTOUCHE, NICOLÁS

Espadachín gabacho

Semblanza

Don Nicolás Cartouche ejerce como preboste en la sala de armas de don Atanasio de Ayala, veterano de Lepanto que combatió al lado de don Miguel de Cervantes y Jerónimo de Pasamonte. Don Nicolás reside en Madrid desde hace unos años, pues trájole a estas tierras cierto encargo que es de discretos no mentar, y permaneció en la Villa gracias a un oscuro «empleo» en la embajada

del reino de Francia. Entusiasta de la esgrima española, no tardó en encontrar un segundo empleo donde poner a punto sus conocimientos en el Arte. Don Atanasio, poco preocupado en el día a día de su sala de armas, aceptóle raudamente como preboste, cargo éste que don Nicolás ejerce con diligencia, salvo ciertas ausencias inexplicadas que don Atanasio prefiere omitir. Es un joven alto, de aspecto exquisito, faz fina y con ciertas entradas. Luce un fino bigote al más puro estilo gabacho y su estilo es letal. Busca siempre la estocada definitiva y renuncia voluntariamente al tajo. Algunos dicen que es un noble francés venido a menos o caído en desgracia. No se sabe si mucho o poco hay de cierto en ello, pero el caso es que no está a malas, precisamente, con el embajador francés de la Villa y Corte.

Interrelación con los PJs

Como bien habrán adivinado los lectores, es *monsieur* Nicole du Cartouche agente a tiempo parcial al servicio de Francia, y eso es cosa que a todos quien interesa conocen. Pero ya se sabe que es mejor cosa conocida que desconocida, y mientras no se le pille con las manos en la masa, como el vulgo dice, poco se puede hacer aparte de tenerlo bien controlado. Los PJs pueden, pues, encontrarlo, además de en la sala de armas de Ayala, rondando por la embajada francesa, o defendiendo los intereses de Francia en alguna oscura misión (como es el caso de la campaña *De la filosofía de las armas*, que aparece en este suplemento).

Características básicas

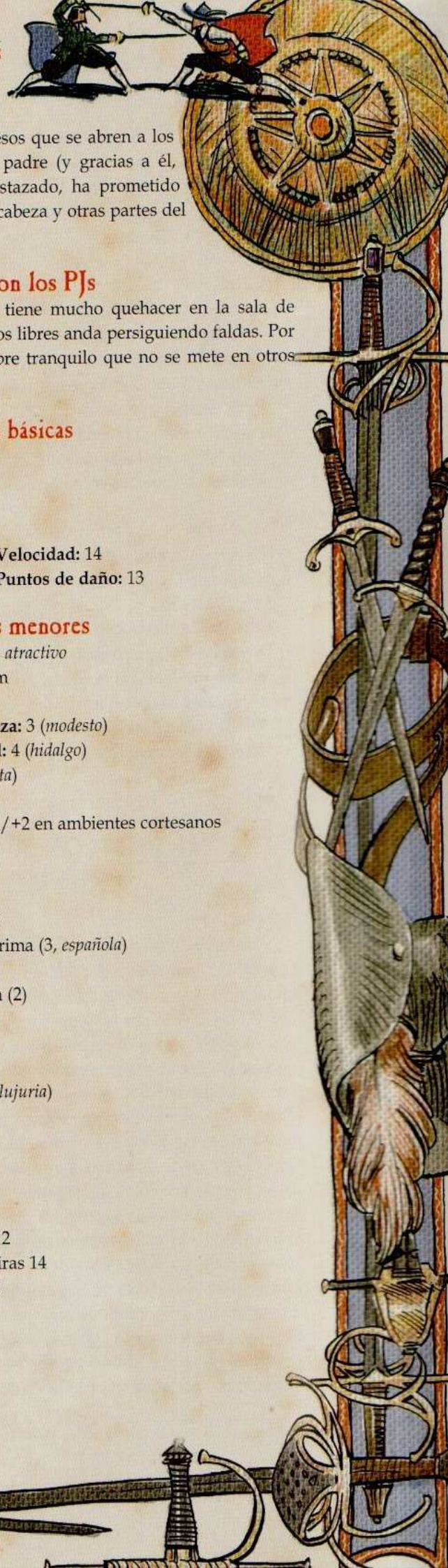
- Destreza: 13
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 12
- Reflejos: 13 Velocidad: 13
- Bríos: 11 Puntos de daño: 11

Características menores

- Aspecto físico: *corriente*
- Estatura: 1,60 m
- Peso: 66 k
- Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
- Posición social: 4 (*hidalgo*)
- Honra: 5 (*intacta*)
- Edad: 27 años
- Apariencia: 0

Ventajas

- Agilidad (2)
- Espadachín (3)
- Escuela de esgrima (3, *española*)
- Patrón (8)



Desventajas

- Arma única (-3)
- Honor (-2)
- Secreto (-4)

Habilidades

- Cabalgar 13
- Callejeo 14
- Detectar mentiras 14
- Diplomacia 13
- Maña 12
- Recursos 12
- Sigilo 14
- Supervivencia 11

Habilidades de combate

- Esgrima 18
- Pelea 10

Maniobras de esgrima

- A fondo (ataque completo)
- Desenvainar (preparación)
- Deslizamiento (defensa normal)
- Estocada especial (ataque normal)
- Incremento de daño (entrenamiento, nivel 2)
- Parada instintiva (ataque completo)
- Respuesta (defensa normal)

Tretas de la escuela española

- Arrebato (ataque normal)
- Medio tajo (ataque normal)

CASTELLS, TRINITARIO

Preboste profesional

Semblanza

Es don Trinitario uno de los prebostes de don Atanasio de Ayala, y el verdadero administrador de la sala de armas. Es hombre que vive la esgrima como una verdadera profesión y, de hecho, no se le conoce ningún otro empleo. Es un buen maestro, seguidor de los preceptos de Pacheco y dedicado pedagogo. Amigo de correrse buenas juergas y poco de sacar la ropera a la menor insinuación. Cree firmemente en la vertiente deportiva de la esgrima para mantener una pureza de espíritu y agilidad mental, antes que una herramienta para dirimir nimias diferencias. Nativo del Reino de Aragón, dicen que vino a Madrid huyendo de los malos humores que corrían por Cataluña entre *nyerros* y *cadells*, aunque no faltan ciertas lenguas malintencionadas dicen que hubo algún asuntillo de faldas que le complicó la vida y, que siendo el *nyerro* fue a complicarse con la hija de un *cadell* y dejola

con un regalo de esos que se abren a los nueve meses y el padre (y gracias a él, abuelo), algo amostazado, ha prometido traerle a su hija la cabeza y otras partes del susodicho.

Interrelación con los PJs

Don Trinitario tiene mucho quehacer en la sala de Ayala, y en los ratos libres anda persiguiendo faldas. Por lo demás, es hombre tranquilo que no se mete en otros líos.

Características básicas

- Destreza: 14
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 12
- Ingenio: 10
- Reflejos: 14
- Bríos: 13
- Velocidad: 14
- Puntos de daño: 13

Características menores

- Aspecto físico: *atractivo*
- Estatura: 1,70 m
- Peso: 70 k
- Nivel de riqueza: 3 (*modesto*)
- Posición social: 4 (*hidalgo*)
- Honra: 5 (*intacta*)
- Edad: 31 años
- Apariencia: +1/+2 en ambientes cortesanos

Ventajas

- Belleza (1)
- Espadachín (3)
- Escuela de esgrima (3, *española*)
- Letrado (2)
- Sentido común (2)

Desventajas

- Borracho (-3)
- Pecadillos (-3, *lujuria*)
- Enemigos (-2)
- Pobreza (-2)

Habilidades

- Comerciar 16
- Cultura local 12
- Detectar mentiras 14
- Diplomacia 15
- Etiqueta 9
- Latines 11
- Maña 13
- Recursos 8
- Seducción 15

Habilidades de combate

- Armas de fuego 15
- Capa 16
- Esgrima 17
- Esquivar 8
- Pelea 14

Maniobras de esgrima

- A fondo (ataque completo)
- Entrenamiento con mano torpe (entrenamiento, nivel 3)
- Estocada especial (ataque normal)
- Finta (ataque completo)
- Parada instintiva (ataque completo)
- Tajo de barrido (defensa completa)
- Trabar con capa (defensa normal)

Maniobras de esgrima con capa y espada

- Cegar con la capa (ataque normal)
- Fintar con la capa (ataque completo)

Tretas de escuela española

- Arrebato (ataque normal)
- Batimiento (defensa normal)
- Medio tajo (ataque normal)
- Media vuelta (defensa normal)
- Tiento (defensa normal)

CONTRERAS, ALONSO

Capitán de mar y de tierra

Semblanza

Caballero de la Orden de San Juan, nacido hidalgo en la villa de Madrid en 1582. Antes de cumplir los quince años ya había matado a un hombre, un mozo como él, con el que riñeron por un tema sin importancia, primero con los puños y luego a cuchilladas. Su corta edad le libró de horca y cárcel, contentándose la Justicia con la pena menor del destierro. Se alistó como mochilero en el tercio de Nápoles, aunque pronto se ganó plaza de soldado y luchó en galeras contra la morisma. En esa época adquiere conocimientos de marinería, que le serán útiles más adelante, cuando por culpa de una reyerta en una taberna (y con varios muertos de por medio) varios compañeros y él mismo han de huir en una falúa de Sicilia, donde el virrey andaba con la sana intención de ahorcarlos. Nuevos problemas con la Justicia, en Nápoles, lo conducirán hasta Malta, donde se pondrá al servicio de los caballeros de San Juan como soldado. Apenas tiene 18 años. Su conocimiento en el arte de navegar y su buen hacer como soldado pronto lo hacen capitán de una fragata, es decir,

una nave pequeña de tres palos, muy rápida y marinera, armada con cañones ligeros, con la que se dedica a hacer el corso contra los infieles. Solicita licencia y vuelve a España, consigue plaza como alférez en la compañía de Pedro Saragua, pero riñe con él (y casi lo mata) a causa de una mujer de la que Contreras se había enamorado y que Saragua deseaba. Ese mal lance da al traste con sus perspectivas de proseguir en la península y le hace volver a Italia. En 1604 está de nuevo en Sicilia, sirviendo en las galeras como alférez, y allí se casa con viuda rica, a la que mata al año y medio de casados por sorprenderla con un amante.

Vuelve nuevamente a España en 1608 y resuelve hacerse ermitaño, desengañado de la vida y el mundo. Se instala pues en una ermitilla en los Moncayos, donde estará ocho meses, pero viene la Justicia a prenderlo por un viejo asunto de cuando era alférez del mal capitán Pedro Saragua. Se trata de una partida de armas que «desaparecieron» de los almacenes del ejército para ser vendidas, a buen precio, a unos moriscos que querían resistirse al cada vez más inminente edicto de expulsión. Contreras es inocente de ese delito, siendo el culpable un comisario de la compañía que no vaciló en denunciarlo falsamente para salvarse. Torturan a Contreras para que confiese, pero finalmente logra huir, volviendo con pruebas de su inocencia. Rehabilitado, decide irse otra vez de las Españas, que tan ingratas han sido con él. En 1611 lo encontramos nuevamente en Malta, donde es nombrado caballero de la orden. En 1616, sin embargo, la corona española lo reclama de nuevo, para que sirva en la armada con el grado de capitán y le envían a las Indias con una flota de tres barcos, a proteger la ruta de los galeones y transportar soldados con los que guarecer la costa. Vuelve a la península en 1619 y enseguida entra a formar parte en nuevas misiones por la morería, por ser escenario más de su gusto para librar sus batallas: hostiga las playas de Argel, acude en socorro de la plaza de Mármara, sitiada por los infieles, comanda una flota de protección en el estrecho de Gibraltar... En esos tiempos se habla de nombrarlo almirante, pero su ascenso, que ya era cosa hecha, se pierde cuando riñe con un cuevachuelista de palacio (que, por cierto, morirá de las heridas sufridas en dicha riña dos días más tarde).

En 1625 recibe la orden de partir a Portugal, para reunirse con una flota que allí se está formando a efecto de luchar contra los ingleses. Tras esta misión, y como ya hemos dicho que luchar contra otro enemigo que no fueran los moros no le acomodaba, solicitó licencia para ir nuevamente a Malta. Alterna así sus servicios como caballero de la orden y como capitán de mar y de tierra (normalmente de infantería, en ocasiones hasta de caballería) para la Corona. Lo encontramos en Nápoles en 1632 -pre-

² Ese texto, intitulado *Vida del capitán Alonso Contreras*, se descubrió en la Biblioteca Nacional en el año 1900. (N. de los AA.)

senciando una erupción del Vesubio- y en la Romaña unos años después, cortándole la cabeza a un noble local que realizaba mil y una tropelías. En suma, realiza diferentes misiones, algunas públicas y otras en secreto, tanto para los caballeros de San Juan como, en alguna ocasión, por orden directa de Olivares, que lo tiene en gran estima. De cuando en cuando visita la Villa, donde suele alojarse en casa de su amigo Lope de Vega, que llegará a dedicarle una de sus comedias, *El rey sin reino*. Lope le pide a cambio a su amigo que escriba la historia de su vida, cosa que éste hace con suma sencillez, protestando que es hombre de armas, no de letras ². Se desconoce la fecha exacta de su muerte, pero debió de ser alrededor de 1645.

Interrelación con los PJs

Como ya se ha visto, no es fácil que Contreras se esté quieto en un lugar mucho tiempo: los PJs pueden encontrarlo en la Villa junto a su amigo Lope de Vega, al mando de algún grupo de hombres casi en cualquier parte del Imperio, realizando alguna gestión más o menos delicada por Italia o, con más frecuencia, saqueando con sus barcos las costas de la morería.

Características básicas

- Destreza: 14
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 12
- Reflejos: 14 Velocidad: 15
- Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

- Aspecto físico: *corriente*
- Estatura: 1,70 m
- Peso: 65 k
- Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
- Posición social: 6 (*caballero de orden militar*)
- Honra: 5 (*intacta*)
- Edad: 41 años
- Apariencia: 0

Ventajas

- Ambidextro (2)
- Buena estrella (3)
- Cargo (3)
- Espadachín (3)
- Nobleza (2)

Desventajas

- Honor (-2)
- Impulsivo (-2)
- Lealtad (-2)

Habilidades

- Cabalgar 12
- Diplomacia 13
- Idioma (árabe) 13
- Idioma (italiano) 14
- Juegos de azar 15
- Marinería 15
- Nadar 12
- Navegación 15
- Recursos 15
- Táctica 13

Habilidades de combate

- Armas cortas 16
- Armas de fuego 16
- Esgrima 18
- Esquivar 7
- Pelea 14

Maniobras de esgrima

- Ataque rápido (ataque completo)
- Desenvainar (preparación)
- Entrada (ataque normal)
- Esgrima con espada y daga (entrenamiento, nivel 3)
- Parada instintiva (ataque completo)
- Respuesta (defensa normal)

Maniobras de esgrima de espada y daga

- La cruz (defensa completa)
- Defensa del Revés (defensa normal)
- Doble ataque (ataque completo)

DÍAZ DE VIEDMA, LUIS

Licenciado

Semblanza

Don Luis es un joven licenciado venido de Sevilla después de haber pasado como teniente en la escuela de don Jerónimo de Carranza. Discípulo de sus artes, ejerce como preboste al servicio de don Luis Pacheco. Si bien el de Viedma sigue las enseñanzas de don Luis, sus opiniones acerca del conocido enfrentamiento entre los partidarios de Pacheco y los de Carranza le han acusado algún que otro rifirrafe con su maestro y los seguidores acérrimos de éste. Pues don Luis de Viedma es más partidario del consenso y esta en desacuerdo con los «manejos» de Pacheco en la Corte. Hombre culto y con amplitud de miras, es bachiller licenciado en Salamanca, pero las enseñanzas de Pacheco de Narváez le han causado tan profunda huella que acata todas las órdenes de éste, incluso las que van en contra de sus propios valores.



Interrelación con los PJs

A Luis de Viedma se le puede encontrar en la sala de armas de Pacheco, ya que no en vano es preboste de ella. Cuando no empuña la toledana, gusta de la lectura de los clásicos y del estudio. También frecuenta la casa de conversación de Góngora, pero no porque tenga el vicio del juego, sino por las animadas tertulias literarias que allí se dan. Al contrario que otros seguidores de Pacheco, no buscará pendencia contra un carrancista de encontrarse con él; aunque, vive Dios que si se cruzan palabras fuertes, tampoco rehuirá el combate...

Características básicas

- Destreza: 13
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 12
- Reflejos: 15 Velocidad: 15
- Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

- Aspecto físico: corriente
- Estatura: 1,60 m
- Peso: 55 k
- Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
- Posición social: 4 (*hidalgo*)
- Honra: 5 (*intacta*)
- Edad: 28 años
- Apariencia: +1 en ambientes cortesanos

Ventajas

- Agilidad (2)
- Espadachín (3)
- Escuela de esgrima (3, *española*)
- Iniciativa (3)
- Letrado (2)

Desventajas

- Deuda de honor (-1)
- Honor (-2)
- Lealtad (-2, a Pacheco)
- Enemigos (-4, carrancistas)

Habilidades

- Cabalgar 13
- Diplomacia 14
- Etiqueta 14
- Latines 13
- Leyes 12
- Maña 12
- Recursos 11
- Sigilo 12
- Teología 13

Habilidades de combate

- Armas cortas 15
- Armas de fuego 12
- Esquivar 8
- Esgrima 19
- Pelea 15

Maniobras de esgrima

- A fondo (ataque completo)
- Aumentar número de paradas (entrenamiento, nivel 3)
- Finta (ataque completo)
- Respuesta (defensa normal)

Tretas de la escuela española

- Arrebato (ataque normal)
- Atajo (ataque completo)
- Batimiento (defensa normal)
- Media vuelta (defensa normal)
- Medio tajo (ataque normal)
- Tiento (defensa normal)
- Vuelta (defensa normal)

DOMONTE, AMBROSIO

El español que pelea a la manera italiana

Semblanza

Antiguo soldado que conoció en Nápoles la manera de esgrimir de los italianos y gustóle tanto que no paró hasta ser admitido por el que para él es el mejor entre los mejores: Rodolfo Cappelletti. Asimiló con gran provecho las lecciones, por lo que no es de extrañar que, al querer organizarse en la Villa una sala de armas italiana, di Ferro enviara a Domonte junto a Bucareli.

Domonte es un esgrimista obsesivo, un purista peligroso que busca la perfección en la esgrima, que considera un arte. Cree firmemente que el estilo italiano es mucho mejor que la Destreza española y con ello ha conseguido lo imposible: que tanto los seguidores de Carranza como los de Pacheco se pongan de acuerdo en algo y lo odien a muerte.

Interrelación con los PJs

Domonte se pasa todo el tiempo que puede practicando con la espada, aunque malas lenguas dicen que últimamente anda rondándole amores a Giovanna d'Alprano, hija adoptiva del Barón de Forlì.

Características básicas

- Destreza: 13
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 11
- Ingenio: 9

- Reflejos: 13 Velocidad: 14
- Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

- Aspecto físico: *corriente*
- Estatura: 1,80 m
- Peso: 75 k
- Nivel de riqueza: 3 (*modesto*)
- Posición social: 4 (*hidalgo*)
- Honra: 5 (*intacta*)
- Edad: 30 años
- Apariencia: +1

Ventajas

- Agilidad (2)
- Clases de esgrima
- Espadachín (3)
- Escuela de esgrima (3, *italiana*)

Desventajas

- Aversión por las armas de fuego (-2)
- Enemigos (-4)
- Inútil (-1, para la Diplomacia)
- Pobreza (-1)

Habilidades

- Cabalgar 15
- Detectar mentiras 12
- Etiqueta 10
- Recursos 8
- Sigilo 14
- Táctica 9

Habilidades de combate

- Armas cortas 13
- Capa 15
- Esgrima 17
- Esquivar 7
- Pelea 13

Maniobras de esgrima

- A fondo (ataque completo)
- Ataque rápido (ataque completo)
- Incremento del daño (entrenamiento, nivel 3)
- Trabar con capa (defensa normal)

Maniobras de esgrima con capa y espada

- Cegar con la capa (ataque normal)
- Fintar con la capa (ataque completo)

Bottas de la escuela italiana

- *Di Gamba* (ataque normal)
- *Guardia di Becca* (defensa normal)
- *Guardia di Coda Longa* (defensa normal)

- *Guardia di Porta di Ferro* (defensa normal)
- *Guardia di Testa* (defensa normal)
- *Imbrocatta* (ataque normal)
- *Riverso* (ataque normal)
- *Stocatta* (ataque normal)



HERNÁNDEZ, FRANCISCO

El Mulato

— Esto es lo bueno, y no las borracherías que enseñan estos bellacos maestros de esgrima, que no saben sino beber.

No lo había acabado de decir, cuando de un aposento salió un mulatazo mostrando las presas, con un sombrero injerto en guardasol, y un colete de ante debajo de una ropilla suelta y llena de cintas, zambo de piernas a lo águila imperial, la cara con un per signum crucis de inimicis suis, la barba de ganchos, con unos bigotes de guardamano, y una daga con más rejas que un locutorio de monjas. Y, mirando al suelo, dijo:

— Yo soy examinado y traigo la carta, y, por el sol que calienta los panes, que haga pedazos a quien tratarse mal a tanto buen hijo como profesa la Destreza.

(Francisco de Quevedo: *Vida del Buscón Mateo de Pablos*)

Semblanza

Pocos datos biográficos tenemos de este personaje que, sin embargo, aparece citado en los avisos de la época e incluso comentado por los más ilustres autores. Posiblemente su madre fue una de esas esclavas negras que tan comunes eran en Sevilla entre el servicio doméstico de las clases pudientes, y su padre lo reconoció como hijo, ya que ostentaba el apellido de Hernández, que como todo el mundo sabe significa hijo de Hernando o de Fernando, que los buenos gramáticos saben que



la «H» se aspira ligeramente, aunque no tanto como en tiempos antiguos.

Pocos datos tenemos de él, como ya se ha dicho, salvo que anduvo por la carda sevillana con el alias de «Campuzano» y que tuvo tratos con el capitán Alatríste en 1626, cuando éste andaba reclutando una tropa de jaques para cierta misión de la que más vale saber poco y no decir nada. Del Mulato se sabe que es de risa fácil y atronadora, fuerza descomunal y muy testarudo bajo tortura, que siempre es de agradecer la mudez cuando se trata de instrumentos de cuerda. Tiene, sin embargo, un defectillo, y es que desprecia a los esgrimistas en general y a los seguidores de Pacheco en particular; que él, con un buen chafarote, se basta y sobra. Sin duda Alatríste habló de él a su amigo Quevedo, que lo cita en el capítulo primero de la segunda parte del Buscón, apretándole las clavijas a un seguidor de Pacheco. Con todo, el Mulato se tiene por maestro de esgrima y tiene buenas relaciones con Narváez, ya que opina -al igual que éste- que es de la práctica y no la teoría de donde salen los buenos esgrimidores.

El (mulato) se daba a los diablos de que lo despertase, y tanto le molestó, que le llamó loco. Y con esto, se subió y me dijo que, si me quería levantar, vería la treta tan famosa que había hallado contra el turco y sus alfanjes. Y decía que luego se la quería ir a enseñar al Rey, por ser en favor de los católicos.

En esto, amaneció; vestímonos todos, pagamos la posada, hicimoslos amigos a él y al maestro, el cual se apartó diciendo que el libro que alegaba mi compañero era bueno, pero que hacía más locos que diestros, porque los más no lo entendían.

(Francisco de Quevedo: Vida del Buscón Mateo de Pablos)

Interrelación con los PJs

Como muchas otras espadas a sueldo, los personajes o los enemigos de éstos pueden contratar los servicios del Mulato, que cuando el hambre aprieta y la necesidad es mucha, se han de hacer cosas que por lo natural uno repugna. Ya fuera de los negocios, el Mulato es un tipo divertido, buen compañero a la hora de vaciar jarras de vino, aunque no es precisamente sufrido a la hora de soportar desplantes. No podrá evitar ser irónico y aun ofensivo con los que braman de ser grandes teóricos con la espada, aunque, si el esgrimista está calladito, no será él quien lo provoque. Que una cosa es tener la creencia de que las maniobras y tretas de esgrima son para ahembra-dos y otra muy distinta no reconocer que esas florituras, cuando las hace alguien que sabe lo que hace, matan bien y rápido.

Características básicas

- Destreza: 13
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 14
- Ingenio: 12
- Reflejos: 15 Velocidad: 15
- Bríos: 14 Puntos de daño: 14

Características menores

- Aspecto físico: *insulso*
- Estatura: 1,90 m
- Peso: 95 k
- Nivel de riqueza: 3 (*modesto*)
- Posición social: 3 (*villano*)
- Honra: ¿?
- Edad: 34 años
- Apariencia: -2/-1 entre gentes de la carda

Ventajas

- Agilidad (2)
- Iniciativa (3)
- Clases de esgrima
- Escuela de esgrima (3, *espada de filo*)
- Resistencia física (2)

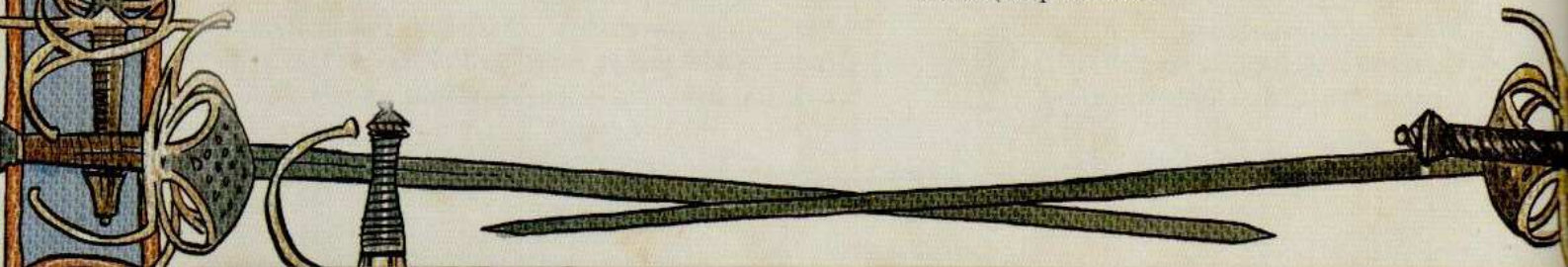
Desventajas

- Fealdad (-1)
- Pecadillos (-2, *mal genio*)
- Pobreza (-1)
- Villano (-1)

Habilidades

- Cabalgar 12
- Callejeo 13
- Habla de germanía 14
- Intimidación 17
- Juegos de azar 12
- Maña 13
- Sigilo 12

Habilidades de combate

- Armas cortas 15
 - Armas de fuego 14
 - Armas pesadas 16
 - Esquivar 9
 - Pelea 15
 - Golpes con espada de filo
 - Cut (ataque normal)
 - Parry (defensa total)
 - Steel Cross (ataque completo)
 - Thrust (ataque normal)
- 



MÉNDEZ DE CARMONA, LUIS

Maestro verdadero

Semblanza

Don Luis es un joven maestro llegado de Sevilla a la Corte. Avezado discípulo del comendador Carranza, de él aprendió los principios de lo que llama esgrima verdadera, «no esas practicas equilibristas más propias de un saltimbanqui que de un auténtico soldado español». Don Luis enseña la esgrima de combate de los tercios, aquella que las enseñanzas de don Jerónimo de Carranza hizo sublimes y que inspiraron terror en Italia y los Países Bajos. Llega a Madrid de la mano de su protector, el conde de Peñaflo, el cual establece sala de armas para todos los oficiales de los tercios que deseen tener un lugar donde «tentar el fierro». Partidario incondicional de la facción carrancista, no dudará en meter mano a la toledana por una interpretación incorrecta de las enseñanzas del maestro de maestros. Últimamente se encuentra enfrascado en la redacción de un compendio de las enseñanzas de Carranza que él mismo ha titulado *Libro de la destreza verdadera de las armas*³. Aún en su juventud, don Luis tiene como protegido a uno de sus discípulos –de cuando era preboste junto a su adorado maestro– y que es don Cristóbal de Cala, que ejerce como teniente en la sala de armas que don Luis dirige.

Interrelación con los PJs

A don Luis Méndez se le puede encontrar en su sala de armas, ya sea enseñando a los discípulos o practicando él mismo. También se le puede encontrar acompañando al conde de Peñaflo, pues –como protegido del conde que es– obligación tiene de formar parte de su séquito. Junto a Méndez, cual si fuese su sombra, se encuentra siempre a su protegido, don Cristóbal de Cala. Méndez no tendrá inconveniente en demostrar, con la punta del acero, que la esgrima de Carranza es superior a la de Pacheco, así que será mejor que nadie lo ponga en duda en su presencia.

Características básicas

- Destreza: 14
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 12
- Reflejos: 14 Velocidad: 14
- Bríos: 11 Puntos de daño: 11

Características menores

- Aspecto físico: corriente
- Estatura: 1,60 m
- Peso: 50 k

- Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
- Posición social: 4 (*hidalgo*)
- Honra: 5 (*intacta*)
- Edad: 26 años
- Apariencia: +1 entre cortesanos

Ventajas

- Agilidad (2)
- Arma personal (2)
- Espadachín (3)
- Escuela de esgrima (3, *española*)

Desventajas

- Enemigos (-4 Pacheco y sus seguidores)
- Honor (-2)
- Lealtad (-2, a Carranza)
- Protegido (-3, Cristóbal de Cala)

Habilidades

- Cabalgar 14
- Diplomacia 13
- Etiqueta 14
- Liderazgo 15
- Recursos 12
- Sigilo 14
- Táctica 12

Habilidades de combate

- Armas cortas 14
- Armas de fuego 13
- Esgrima 17
- Esquivar 7
- Pelea 14

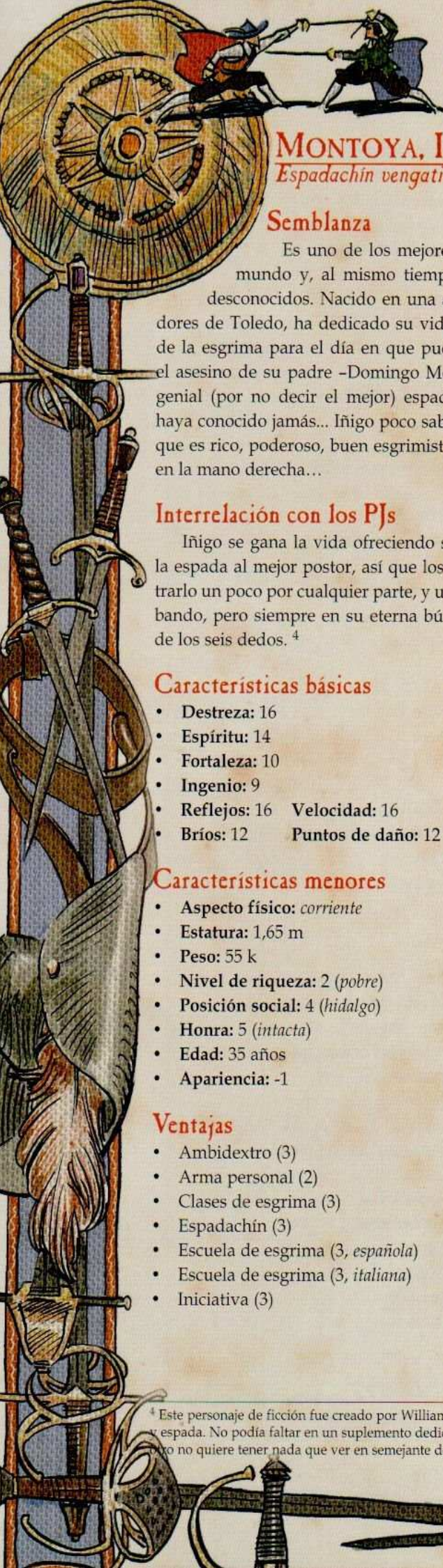
Maniobras de esgrima

- Estocada especial (ataque normal)
- Finta (ataque completo)
- Parada instintiva (ataque completo)
- Respuesta (defensa normal)

Tretas de la escuela española

- A fondo de retirada (ataque completo)
- Arrebato (ataque normal)
- Atajo (ataque completo)
- Batimiento (defensa normal)
- Mandoble (ataque normal)
- Media vuelta (defensa normal)
- Medio tajo (ataque normal)
- Tiento (defensa normal)

³ Este libro, o más bien el manuscrito del mismo, ha sido descubierto recientemente, pues nunca se publicó. Consta de dos partes: *Advertencias praticas y primeros principios para el conosimiento de lo que se ubiere de dezir o enseñar en este Libro* (en 178 párrafos numerados), y *Primeros principios y fundamentos para comensar por nuestros tres caminos*. Está dedicado al conde de Peñaflo, obviamente, y en él se encuentran, además, algunos sonetos dirigidos al autor por otros maestros. (N. de los AA.)



MONTOYA, IÑIGO

Espadachín vengativo

Semblanza

Es uno de los mejores espadachines del mundo y, al mismo tiempo, uno de los más desconocidos. Nacido en una aldea en los alrededores de Toledo, ha dedicado su vida a dominar el arte de la esgrima para el día en que pueda enfrentarse con el asesino de su padre -Domingo Montoya- que era un genial (por no decir el mejor) espadero que el mundo haya conocido jamás... Iñigo poco sabe del asesino, salvo que es rico, poderoso, buen esgrimista y tiene seis dedos en la mano derecha...

Interrelación con los PJs

Iñigo se gana la vida ofreciendo sus habilidades con la espada al mejor postor, así que los PJs pueden encontrarlo un poco por cualquier parte, y un poco en cualquier bando, pero siempre en su eterna búsqueda del hombre de los seis dedos.⁴

Características básicas

- Destreza: 16
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 9
- Reflejos: 16 Velocidad: 16
- Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

- Aspecto físico: *corriente*
- Estatura: 1,65 m
- Peso: 55 k
- Nivel de riqueza: 2 (*pobre*)
- Posición social: 4 (*hidalgo*)
- Honra: 5 (*intacta*)
- Edad: 35 años
- Apariencia: -1

Ventajas

- Ambidextro (3)
- Arma personal (2)
- Clases de esgrima (3)
- Espadachín (3)
- Escuela de esgrima (3, *española*)
- Escuela de esgrima (3, *italiana*)
- Iniciativa (3)

Desventajas

- Arma única (-3)
- Borracho (-3)
- Enemigos (-2)
- Honor (-2)
- Impulsivo (-2)
- Sinceridad (-1)
- Villano (-2)

Habilidades

- Cabalgar 15
- Callejeo 13

Habilidades de combate

- Esgrima 21
- Esquivar 8
- Pelea 13

Maniobras de esgrima

- A fondo (ataque completo)
- Ataque rápido (ataque completo)
- Aumentar número de paradas (entrenamiento, nivel 3)
- Desenvainar (preparación)
- Deslizamiento (defensa normal)
- Estocada especial (ataque normal)
- Finta (ataque completo)
- Incremento de daño (entrenamiento, nivel 3)
- Parada instintiva (ataque completo)
- Respuesta (defensa normal)

Tretas de la escuela española

- Arrebató (ataque normal)
- Atajo (ataque completo)
- Batimiento (defensa normal)
- Mandoble (ataque normal)
- Media vuelta (defensa normal)
- Medio tajo (ataque normal)

Bottas de la escuela italiana

- *Contracavazione* (ataque completo)
- *Di Gamba* (ataque normal)
- *Guardia di Becca* (defensa normal)
- *Guardia di Coda Longa* (defensa normal)
- *Guardia di Porta di Ferro* (defensa normal)
- *Guardia di Testa* (defensa normal)
- *Imbrocatta* (ataque normal)
- *Riverso* (ataque normal)
- *Stocatta* (ataque normal)

⁴ Este personaje de ficción fue creado por William Goldman en la novela *La princesa prometida* y es muy conocido entre los aficionados al género de capa y espada. No podía faltar en un suplemento dedicado a la esgrima. Mis disculpas a los puristas que pudieran ofenderse... (Nota de uno de los autores: el juego no quiere tener nada que ver en semejante desatino)



PACHECO, DIEGO

Estudioso agresivo

Semblanza

Diego Pacheco es hijo natural de don Luis Pacheco de Narváez, y por él reconocido. Fruto de una relación de don Luis (mientras era avezado discípulo de don Jerónimo de Carranza) con Leonor (la hija de su maestro) muchos dicen que ésa fue también una de las causas de la discordia entre don Jerónimo y su discípulo. Estudioso como su padre del noble arte de la espada, posee una inclinación natural a la práctica de la esgrima, aunque no tenga la experiencia y el temple como para ser considerado un maestro. Esgrimista agresivo, descuida muchas veces la defensa, cosa que le vale las reprimendas de don Luis. Éste tiene a su hijo atado en corto; ya que –creyendo conocer su talante– piensa que con facilidad dejaríase llevar por el lado matasietes del arte. Diego es sabedor de que nunca ocupará la plaza de su padre al frente de la sala de armas, reservada a otros discípulos que gozan de una mayor confianza de éste, como el joven Don Luis Díaz de Viedma, que ya es para muchos el sucesor natural del maestro.

Diego siempre se dirige a su padre como «don Luis» o «maestro», y nunca se ha visto una muestra de afecto entre ambos. De hecho, don Luis nunca ha alabado en público a su hijo bastardo, al que tiende a hacer caso omiso, pese a que cuenta con él cuando hay que llevar a cabo ciertos «trabajillos» o encargos para el valido, de los que no es muy sano hablar, y mucho menos en voz alta.

Es joven de buen porte, moreno y con perilla como mandan los cánones, vestido siempre con ropajes negros y un sombrero con una única pluma blanca. Es amigo de sus amigos y enemigo de los demás, buen comedor y poco bebedor, aunque sabe de apreciar un buen vino. No se le conocen amoríos, ya que dedica todo su tiempo a la práctica del arte... Aunque malas lenguas dicen que no se muestra impasible ante los encantos de Hanna Ritter.

Interrelación con los PJs

A Diego Pacheco se le puede encontrar en la sala de armas de Palacio cada día de la semana, ya que está dedicado en cuerpo y alma a su cargo como teniente de la sala de armas, bajo la supervisión de Don Luis. Ha impartido lecciones a nobles como don Luis de Haro e incluso alguna vez ha cruzado acero con don Gaspar Guzmán. Pueden también los PJs toparse con Diego en alguna de las encomiendas del padre de éste, o «trabajillos», como suele llamarlos. Y, por supuesto, es muy probable que se encuentren con él si juegan la campaña *De la filosofía de las armas*, en este mismo suplemento.

Características básicas

- Destreza: 14
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 11
- Reflejos: 14 Velocidad: 14
- Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

- Aspecto físico: *corriente*
- Estatura: 1,70 m
- Peso: 65 k
- Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
- Posición social: 4 (*hidalgo*)
- Honra: 5 (*intacta*)
- Edad: 23 años
- Apariencia: 0/+1 en ambientes cortesanos

Ventajas

- Agilidad (2)
- Espadachín (3)
- Escuela de esgrima (3, *española*)
- Letrado (2)

Desventajas

- Arma única (-3)
- Honor (-2)
- Enemigos (-4, seguidores de Carranza)
- Impulsivo (-2)

Habilidades

- Cabalgar 15
- Etiqueta 12
- Latines 11
- Maña 13
- Sigilo 14

Habilidades de combate

- Armas cortas 11
- Armas de fuego 11
- Esgrima 17
- Esquivar 7
- Pelea 14

Maniobras de esgrima

- A fondo (ataque completo)
- Ataque rápido (ataque completo)
- Estocada especial (ataque normal)
- Respuesta (defensa normal)

Tretas de la escuela española

- Atajo (ataque completo)
- Arrebato (ataque normal)
- Batimiento (defensa normal)

- Mandoble (ataque normal)
- Media vuelta (defensa normal)
- Medio tajo (ataque normal)

Treta secreta

- Estocada de espalda o Espaldera (ataque normal)⁵

PRIEGO, FRANCISCO DE

Buscavidas honorable

Semblanza

Es un joven moreno y enjuto, de puntiaguda barba negra. Andalúz del pueblo de Priego, en Córdoba, tomó como apellido el nombre de su patria chica al ser hijo bastardo, aunque los que no lo conocen y remiran de cerca intuyen que su padre, si algo fue, sin duda fue gitano. Su madre era criada de un mesón, y allí pasó Francisco la infancia y la mocedad, estudiando letras con el cura del pueblo y, a partir de los trece años, el manejo de la espada con un viejo soldado que se había amancebado con su madre. A los dieciséis años sentó plaza como soldado, primero en Flandes y luego en Italia. Tras acumular retrasos de pagas de más de un año, se hartó de todo aquello y desertó, viviendo como un pícaro por toda Italia. En esos años hizo de todo, desde rufián mantenido por viudas adineradas hasta sollastre de cocina o matón por cuenta ajena, pasando por criado más o menos honrado. A los veintiocho años volvió a la península y se instaló en la Villa como valentón, al igual que tantos otros. Sin embargo, su pericia con la espada le hicieron lograr finalmente un puesto como instructor en la sala de armas de Pacheco. Con todo, no desdeñaba ocasionales trabajos como valentón, si estaban bien pagados, y ésa fue su perdición (o su fortuna, según se mire). Pues atacó en una noche oscura a un caballero alemán que hacía preguntas enojosas a decir de algunos y al que no solamente no pudo matar, sino que lo dejó la mano derecha tullida. Viendo que el alemán era zurdo, y encontrándose de nuevo sin oficio ni beneficio, Francisco tuvo la desfachatez de abordarle en plena calle, transcurridos unos meses del lance, y ofrecerse a entrar a su servicio, como criado o como lo que fuera, a cambio de que el tudesco accediera a enseñarle los secretos de la esgrima con la zurda. El alemán encontró divertida la desfachatez del bellaco y aceptó. Para sorpresa de todos, demostró ser un criado absolutamente fiel.

Interrelación con los PJs

Hasta 1620 Francisco se encuentra en Italia, haciendo un sinfín de trabajos y alternando la fortuna con la

miseria. En 1621 se encuentra haciendo de valentón en la Villa y, a finales de ese año, ya trabaja en la academia de Pacheco. En verano de 1622 tiene el lance que le deja dos dedos de la mano derecha rígidos, y pocos meses después ya está al servicio de quien lo ha lisiado, recorriendo junto a él media Europa antes de instalarse en Inglaterra.

Características básicas

- Destreza: 14
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 9
- Reflejos: 15 Velocidad: 15
- Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

- Aspecto físico: *corriente*
- Estatura: 1,55 m
- Peso: 50 k
- Nivel de riqueza: 3 (*modesto*)
- Posición social: 3 (*villano*)
- Honra: -
- Edad: 28 años
- Apariencia: 0

Ventajas

- Espadachín (3)
- Escuela de esgrima (3, *española*)
- Iniciativa (3)

Desventajas

- Aversión por las armas de fuego (-2)
- Mala estrella (-2)
- Pobreza (-1)
- Villano (-1)

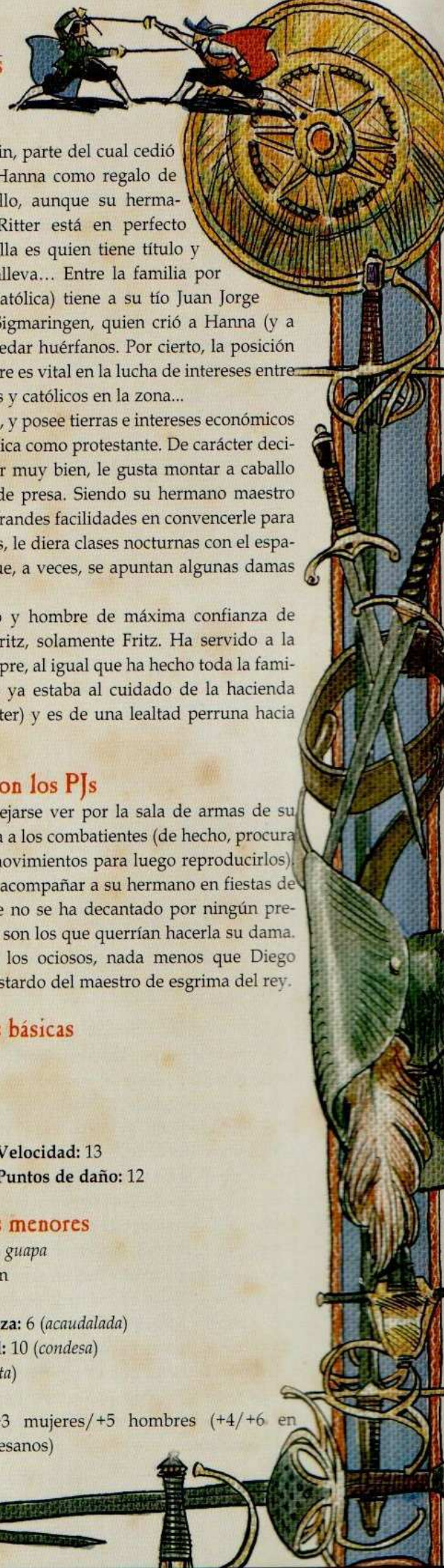
Habilidades

- Callejeo 14
- Diplomacia 15
- Habla de germanía 13
- Maña 13
- Ratear 15
- Recursos 9
- Sigilo 14

Habilidades de combate

- Armas cortas 14
- Esgrima 17
- Esquivar 8
- Pelea 15

⁵ Véase el apartado *Apéndices* de la tercera parte de la campaña *De la filosofía de las armas*, en el capítulo anterior.



Maniobras de esgrima

- A fondo (ataque completo)
- Ataque rápido (ataque completo)
- Desenvainar (preparación)
- Deslizamiento (defensa normal)
- Estocada especial (ataque normal)
- Incremento de daño (entrenamiento, nivel 2)

Tretas de la escuela española

- Arrebato (ataque normal)
- Batimiento (defensa normal)
- Media vuelta (defensa normal)
- Medio tajo (ataque normal)
- Tiento (defensa normal)

RITTER, HANNA

Dama muy aguerrida...



Semblanza

De origen alemán, la condesa de Holstein pertenece a la nobleza comerciante alemana. Esa extraña nobleza que los españoles no entienden, que en tiempos medievales labraron su fortuna como tratantes de ganado. Es dama católica, aunque no faltan miembros de su familia en las filas de los luteranos. Entre esa facción se cuentan (por parte de padre) Jorge Guillermo Hohenzollern, duque de Prusia (primo segundo de la condesa y casado con la hermana de Gustavo Adolfo de Suecia). Su padrino es Cristian de Dinamarca, que posee nominalmente el

ducado de Holtstein, parte del cual cedió como condado a Hanna como regalo de nacimiento. Por ello, aunque su hermano Maximiliano Ritter está en perfecto estado de salud, ella es quien tiene título y las rentas que conlleva... Entre la familia por parte de madre (católica) tiene a su tío Juan Jorge de Hohenzollern-Sigmaringen, quien crió a Hanna (y a su hermano) al quedar huérfanos. Por cierto, la posición de este buen hombre es vital en la lucha de intereses entre nobles protestantes y católicos en la zona...

Ella es *muy* rica, y posee tierras e intereses económicos tanto en zona católica como protestante. De carácter decidido, sabe disparar muy bien, le gusta montar a caballo y cazar con aves de presa. Siendo su hermano maestro de esgrima, tuvo grandes facilidades en convencerle para que, por las noches, le diera clases nocturnas con el espadín, clases a las que, a veces, se apuntan algunas damas de la Villa...

El mayordomo y hombre de máxima confianza de Hanna se llama Fritz, solamente Fritz. Ha servido a la familia desde siempre, al igual que ha hecho toda la familia (su tatarabuelo ya estaba al cuidado de la hacienda familiar de los Ritter) y es de una lealtad perruna hacia ella.

Interrelación con los PJs

Hanna suele dejarse ver por la sala de armas de su hermano y observa a los combatientes (de hecho, procura aprender de sus movimientos para luego reproducirlos). También gusta de acompañar a su hermano en fiestas de la Corte y, aunque no se ha decantado por ningún pretendiente, muchos son los que querrían hacerla su dama. Entre ellos, dicen los ociosos, nada menos que Diego Pacheco, el hijo bastardo del maestro de esgrima del rey.

Características básicas

- Destreza: 13
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 13
- Reflejos: 13 Velocidad: 13
- Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

- Aspecto físico: *guapa*
- Estatura: 1,65 m
- Peso: 60 k
- Nivel de riqueza: 6 (*acaudalada*)
- Posición social: 10 (*condesa*)
- Honra: 1 (*intacta*)
- Edad: 23 años
- Apariencia: +3 mujeres/+5 hombres (+4/+6 en ambientes cortesanos)



Ventajas

- Aliados (6, *compañero*)
- Belleza (3)
- Escuela de esgrima (3, *espada de filo*)
- Riqueza (6)
- Nobleza (8, *condesa*)

Desventajas

- Impulsiva (-2)
- Pecadillos (-1, *tozudez*)
- Secreto (-2)

Habilidades

- Detectar mentiras 15
- Diplomacia 14
- Etiqueta 15
- Seducción 15
- Sigilo 13

Habilidades de combate

- Armas cortas 13
- Armas de fuego 15
- Esgrima 16
- Esquivar 7
- Pelea 13

Golpes de espada de filo (espadín)

- *Angriff Pappenheim* (ataque completo)
- *Blitz Meyer* (defensa normal)

RUEDA, BLAS DE (CAPITÁN)

Oficial duelista

Semblanza

Es un oficial veterano de los tercios, tanto en el Milanésado como en Flandes, y seguidor de los preceptos de Carranza que, según él «salvado me han la vida demasiadas veces en la batalla para no creer que son los acertados». Licenciado de la milicia, aceptó la propuesta de don Maximiliano Ritter de formar parte del cuerpo instructor de su sala de armas. Es hidalgo poco hablador, conocido por su pasado de duelista mientras anduvo con los tercios en tierras italianas, donde no deja de hablarse de su acero y temer su habilidad. Dejó no pocos enemigos en tierras milanesas, donde se dice que en un mismo día dio muerte a cuatro italianos en los jardines del *palazzo Sforzesco* con la ropera. Muestra un especial interés en algunos de sus alumnos, especialmente por el joven Agustín de Lara, alumno aventajado que el capitán intenta hacer entrar en los tercios. Se dice que es uno de los prebostes que imparten las discretas clases nocturnas en la sala de don Maximiliano.

Interrelación con los PJs

El capitán Blas de Rueda, como soldado viejo que es, sigue frecuentando los mentideros y tabernas donde los veteranos se reúnen, es decir, tanto las gradas de San Felipe como la Taberna del Turco. En caso de encontrarse con una pendencia entre carrancistas y seguidores de Pacheco, intentará mediar pidiendo calma, pero si la cosa anda demasiado caliente, soltará un «¡voto al chapiro verde!» (o cualquier interjección que le pase por la cabeza) y desembarazará la toledana, apoyando a los de Carranza, con los que tiene mayor afinidad.

Características básicas

- Destreza: 13
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 12
- Reflejos: 13 Velocidad: 14
- Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

- Aspecto físico: *corriente*
- Estatura: 1,55 m
- Peso: 45 k
- Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
- Posición social: 4 (*hidalgo*)
- Honra: 5 (*intacta*)
- Edad: 32 años
- Apariencia: 0

Ventajas

- Ambidextro (3)
- Espadachín (3)
- Escuela de esgrima (3, *española*)

Desventajas

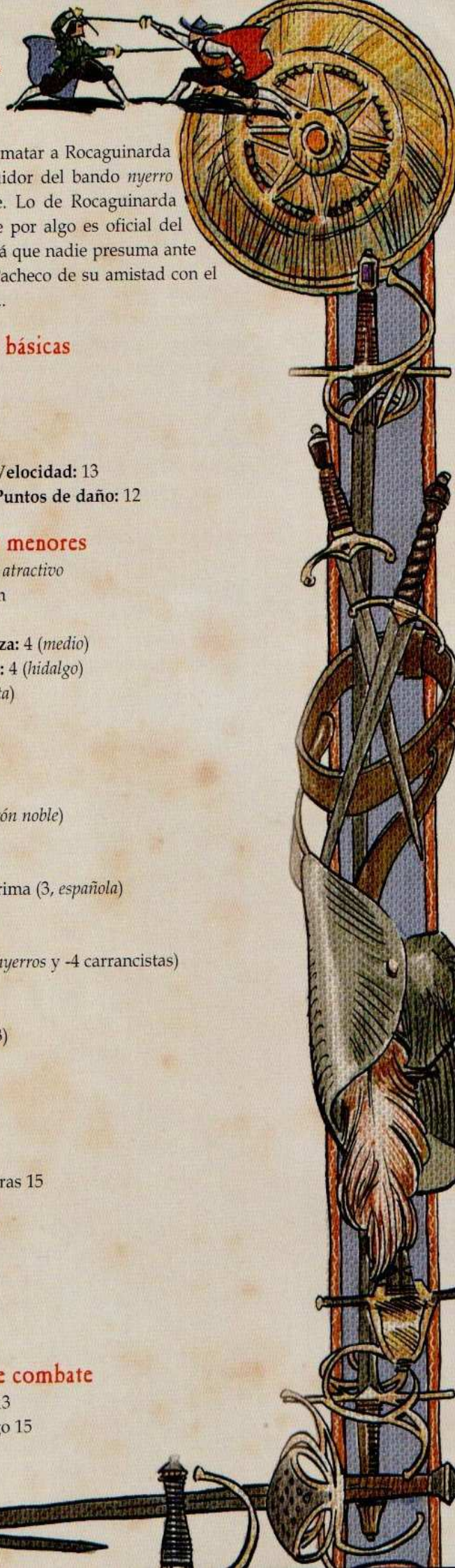
- Impulsivo (-2)
- Enemigos (-4, Pacheco y seguidores)
- Voluntad débil (-2)

Habilidades

- Cabalgar 15
- Callejeo 14
- Cultura local (Madrid) 12
- Detectar mentiras 15
- Seducción 13
- Recursos 12
- Táctica 12
- Voluntad 12

Habilidades de combate

- Armas cortas 15
- Armas de fuego 15
- Broquel 15



- Esgrima 18
- Esquivar 8
- Pelea 13

Maniobras de esgrima

- A fondo (ataque completo)
- Entrada (ataque normal)
- Esgrima con espada y daga (entrenamiento, nivel 3)
- Finta (ataque completo)
- Incremento de daño (entrenamiento, nivel 1)
- Respuesta (defensa normal)

Maniobras con espada y daga

- Cuchillada (ataque normal)
- Defensa del revés (defensa normal)
- La cruz (defensa completa)

Tretas de la escuela española

- A fondo de retirada (ataque completo)
- Arrebato (ataque normal)
- Batimiento (defensa normal)
- Medio tajo (ataque normal)
- Tiento (defensa normal)

Maniobras con broquel

- Esgrima con espada y broquel (entrenamiento, nivel 1)
- *Mustachio* (ataque normal)
- Trabar con broquel (defensa normal)

TAMARIT, LUIS DE

Cadell vengativo

Semblanza

Don Luis de Tamarit abandonó su Vic natal cuando Perot Rocaguinarda (véase la p. 214 del manual) saqueó la ciudad al mando de sus hueste de bandoleros *nyerros*. Juro don Luis entonces convertirse en un adalid de la causa y combatir con todas sus fuerzas a los que el llama «*malparits del diable*» (no creemos que este apelativo en su catalán natal requiera traducción). Esgrimista de cualidades contrastadas, fue alumno de don Luis Pacheco y progresó en su sala de armas hasta llegar a preboste después de ganarse la confianza del maestro con una serie de «trabajitos» de los que no hablaremos aquí.

Interrelación con los PJs

Luis de Tamarit –como preboste de Pacheco que es– puede encontrarse en la sala de armas de éste, pero a veces realiza viajes por motivos no demasiado claros, y se dice que lleva doble vida. Aparte de batirse por la más nimia excusa con cualquier carrancista, Luis de

Tamarit ha jurado matar a Rocaguinarda y a cualquier seguidor del bando *nyerro* con quien tropiece. Lo de Rocaguinarda lo tiene difícil, que por algo es oficial del rey, pero mejor será que nadie presuma ante este discípulo de Pacheco de su amistad con el bandido redimido...

Características básicas

- Destreza: 14
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 9
- Reflejos: 13 Velocidad: 13
- Bríos: 12 Puntos de daño: 12

Características menores

- Aspecto físico: *atractivo*
- Estatura: 1,60 m
- Peso: 65 k
- Nivel de riqueza: 4 (*medio*)
- Posición social: 4 (*hidalgo*)
- Honra: 5 (*intacta*)
- Edad: 38 años
- Apariencia: +1

Ventajas

- Aliados (8, *patrón noble*)
- Belleza (1)
- Espadachín (3)
- Escuela de esgrima (3, *española*)

Desventajas

- Enemigos (-4, *nyerros* y -4 carrancistas)
- Honor (-2)
- Impulsivo (-2)
- Sanguinario (-3)
- Lealtad (-2)

Habilidades

- Cabalgar 14
- Callejeo 13
- Detectar mentiras 15
- Diplomacia 14
- Liderazgo 13
- Maña 15
- Sigilo 14
- Táctica 10
- Recursos 8

Habilidades de combate

- Armas cortas 13
- Armas de fuego 15
- Capa 14

- Esgrima 16
- Esquivar 7
- Pelea 13

Maniobras de esgrima

- A fondo (ataque completo)
- Ataque rápido (ataque completo)
- Entrenamiento de mano torpe (entrenamiento, nivel 3)
- Estocada especial (ataque normal)
- Parada instintiva (ataque completo)
- Trabar con capa (defensa normal)

Maniobras de esgrima con capa y espada

- Cegar con la capa (ataque normal)
- Fintar con la capa (ataque completo)

Tretas de la escuela española

- A fondo de retirada (ataque completo)
- Arrebato (ataque normal)
- Atajo (ataque completo)
- Mandoble (ataque normal)
- Medio tajo (ataque normal)

LISTA DE EQUIPO

Armas

Objeto	Precio	Peso
Bastón con estoque	25	1,5 k
Backsword	30	2,5 k
Colichemarde	30	0,75 k
Pappenheimer	40	2 k
Ropera de pitones	15	2 k

Escudos

Objeto	Precio	Peso
Broquel	10	8 k
Broquel con cruz (para trabar)	15	7 k

Arma de un maestro espadero

Cuesta el doble del precio de una espada normal y da un +1 a la Esgrima por su buena calidad. Nada impide que un arma sea a la vez personal y forjada por un maestro espadero... siempre que se pague cinco veces (2 +3) su valor.

Evidentemente, un maestro espadero *nunca* se prestará a fabricar un arma de ventaja (léase mata amigos o vizcaína).

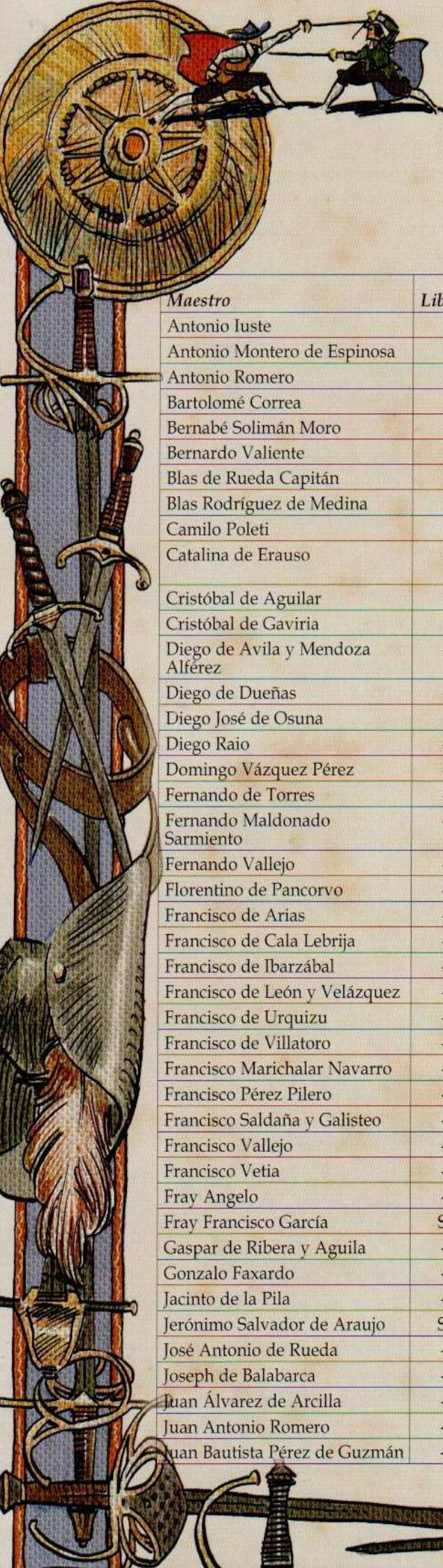


MAESTROS DE ESGRIMA DEL SIGLO XVII EN ESPAÑA

Hablando de sabelotodos del acero, aquí tienen un buen montón. Sin embargo, si les he de ser sincero, más preferiría esgrimir al lado de los andares cojos y los ojos miopes de mi amigo Quevedo, que tuvo a bien nombrarme en una de sus obras, que de cualquiera de éstos, que mucha teoría se queda en poca práctica...

Maestros de esgrima

Maestro	Libros ¹	Fecha ²	Facción ³	Notas	Ciudad
Atanasio de Ayala	Sí	1616	Carranza	Esgrima de enastadas	Madrid
Francisco Hernández	-	¿1626?	-	El Mulato, o Campuzano	Sevilla
Luis Méndez de Carmona	Sí	1632	Carranza	Protegido del conde de Peñaflor	Madrid
Luis Díaz de Viedma	Sí	1639	Pacheco	-	Cádiz
Francisco Añasco	No	1640	Carranza	-	Sevilla
Francisco de Añasco	No	1640	Carranza	Lo menciona Muñecas	Sevilla
Francisco Pacheco	No	1640	-	-	Sevilla
Juan Ignacio Muñecas Marmontano	Sí	1640	Carranza	Discípulo de Araujo	-
Cristóbal de Cala	Sí	1642	Carranza	67 años cuando publicó	Sevilla
Juan de Castañeda	No	1650	Pacheco	-	-
Tirso Laguna y Oviedo	No	1650	Pacheco	-	Madrid
Miguel Pérez de Mendoza	Sí	1655	Carranza	Maestro de Baltasar Carlos	Madrid
Baltasar de los Reyes	Sí	1660	Carranza	Fue detenido por Roxas	Sevilla
Domingo de Piña	Sí	1660	Carranza	Fue detenido por Roxas	Sevilla
Francisco de Moya	No	1660	Pacheco	Discípulo de Juan de Castañeda	Madrid
Pedro Meneses	No	1660	Pacheco	-	Madrid
Salvador Jacinto de Garay	Sí	1664	Pacheco	-	Sevilla
Gómez Arias de Porres	Sí	1667	Pacheco	-	-
Antonio Martín Álvarez de Toledo	-	1669-1711	-	Noveno duque de Alba	Zaragoza
Agustín de Lara	Sí	1675	Pacheco	Correligionario de Ettenhard y discípulo de Blas de Rueda	Madrid
Francisco Antonio de Ettenhard	Sí	1675	Pacheco	Capitán de la Guardia Alemana de Carlos II	-
Francisco de Roxas y Velasco	Sí	1675	Pacheco	Denunció a Piña y Baltasar de los Reyes	Sevilla
Pedro Texedo Sicilia de Teruel	Sí	1676	-	Ayudante del marqués de Vélez. Entretenido en las galeras de Nápoles	-
Álvaro Guerra de la Vega	Sí	1681	-	Hijo de Fernando, capitán, procurador y gobernador de Santander. Nació en 1645	Santander
Juan Antonio Arrieta-Arandia y Morentin	Sí	1688	-	Teniente maestro mayor de Navarra	Navarra
Juan Rogel García y Delgado del Pino	Sí	1693	Pacheco	-	Valladolid
Francisco Lorenz de Rada	Sí	1695	Pacheco	Maestre de campo. Gobernador de Veracruz	Laredo
Nicolás Tamarit	Sí	1696	Pacheco	Teniente maestro mayor de Sevilla	Sevilla
Diego Rejón de Silva	Sí	1697	-	-	Orihuela
Manuel Cruzado y Peralta	Sí	1702	Pacheco	-	-
Juan Andrea Calvo	No	1705	Pacheco	Discípulo de Lorenz de Rada y de Pacheco	-
Ambrosio Domonte	-	-	-	Italiano	Madrid



Maestro	Libros ¹	Fecha ²	Facción ³	Notas	Ciudad
Antonio Iuste	-	-	-	Maestro de Carlos II	-
Antonio Montero de Espinosa	-	-	-	-	Madrid
Antonio Romero	-	-	-	-	Sevilla
Bartolomé Correa	-	-	-	-	Madrid
Bernabé Solimán Moro	-	-	-	-	Madrid
Bernardo Valiente	-	-	-	-	Madrid
Blas de Rueda Capitán	-	-	-	-	Madrid
Blas Rodríguez de Medina	-	-	-	-	Sevilla
Camilo Poletti	-	-	-	-	Madrid
Catalina de Erauso	-	-	-	La Monja Alferez	Nuevo Mundo
Cristóbal de Aguilar	-	-	-	Alferez	-
Cristóbal de Gaviria	-	-	-	-	Madrid
Diego de Avila y Mendoza Alferez	-	-	-	-	Madrid
Diego de Dueñas	-	-	-	-	Sevilla
Diego José de Osuna	-	-	-	-	Madrid
Diego Raio	-	-	-	-	Madrid
Domingo Vázquez Pérez	-	-	-	-	Madrid
Fernando de Torres	-	-	-	-	-
Fernando Maldonado Sarmiento	-	-	-	-	Madrid
Fernando Vallejo	-	-	-	-	Madrid
Florentino de Pancorvo	-	-	-	Licenciado	Sevilla
Francisco de Arias	-	-	-	El Mudo	Sevilla
Francisco de Cala Lebrija	-	-	-	-	-
Francisco de Ibarzábal	-	-	-	-	Sevilla
Francisco de León y Velázquez	-	-	-	-	-
Francisco de Urquizu	-	-	-	-	Sevilla
Francisco de Villatoro	-	-	-	-	Madrid
Francisco Marichalar Navarro	-	-	-	-	Madrid
Francisco Pérez Pilero	-	-	-	-	-
Francisco Saldaña y Galisteo	-	-	-	-	Madrid
Francisco Vallejo	-	-	-	-	Madrid
Francisco Vetia	-	-	-	-	Madrid
Fray Angelo	-	-	-	Carmelita	Madrid
Fray Francisco García	Sí	-	Carranza	Citado por Nicolás Antonio	-
Gaspar de Ribera y Aguila	-	-	-	-	Madrid
Gonzalo Faxardo	-	-	-	-	Madrid
Jacinto de la Pila	-	-	-	Fraile	Sevilla
Jerónimo Salvador de Araujo	Sí	-	Carranza	-	-
José Antonio de Rueda	-	-	-	-	-
Joseph de Balabarca	-	-	-	Doctor	Madrid
Juan Álvarez de Arcilla	-	-	-	-	Madrid
Juan Antonio Romero	-	-	-	-	-
Juan Bautista Pérez de Guzmán	-	-	-	-	Sevilla



<i>Maestro</i>	<i>Libros</i> ¹	<i>Fecha</i> ²	<i>Facción</i> ³	<i>Notas</i>	<i>Ciudad</i>
Juan Daza	-	-	-	Licenciado	Madrid
Juan de Alfonhear	-	-	-	-	Sevilla
Juan de Campos	-	-	-	General	Sevilla
Juan de Esparza	-	-	-	-	Madrid
Juan de Morales	-	-	-	-	-
Juan de Salinas	-	-	-	Doctor	Madrid
Juan Domínguez Madrid	-	-	-	-	-
Juan Márquez de Aroche	-	-	-	-	Sevilla
Juan Martínez de Altuna	-	-	-	-	Madrid
Juan Millán de Utrera	-	-	-	-	Sevilla
Luis Bucareli Sevilla	-	-	-	-	-
Manuel de Morante	-	-	-	-	-
Manuel Rodríguez	-	-	-	Discípulo de Mesa	Cubillas
Martín de Arreguía Vizcaíno	-	-	-	-	Madrid
Martín de Rada Navarro	-	-	-	-	Madrid
Mateos del Molino	-	-	-	-	Granada
Matías Tristán	-	-	-	-	Madrid
Melchor Maldonado de Saavedra	-	-	-	-	Madrid
Michalot de Prados	-	-	-	Treta secreta. Catalán.	-
Miguel Jerónimo	-	-	-	Licenciado	Madrid
Miguel Pobes	-	-	-	-	Guadix (Granada)
Nicolás Fernández de Córdoba	-	-	-	General	Sevilla
Pablo Delgado	-	-	-	-	Madrid
Pedro Campaña	-	-	-	-	Sevilla
Pedro de Abanuzza	-	-	-	Licenciado	Madrid
Pedro de Alameda	-	-	-	-	Madrid
Pedro de Horozco	-	-	-	-	Madrid
Pedro de Mesa	-	-	-	Carranza	Sevilla
Pedro María Aysola	-	-	-	Alférez	Madrid
San Millán	-	-	-	Doctor	Madrid
Vicente del Pino	-	-	-	Cómico en Granada	Madrid

¹ Hace referencia a si escribieron algún tratado de esgrima o no.

² Indica el año en que se tiene referencia de ellos.

³ El bando en que militaron en la particular guerra de escuelas de esgrima española (si está en blanco es que, simplemente, no tomaron partido o se desconoce si lo tomaron).

⁴ La ciudad o villa donde vivían y donde es más fácil encontrarlos.

TENIENTES DE MAESTRO MAYOR EN LA CORTE DE LAS ESPAÑAS

<i>Maestro</i>	<i>Fecha</i>	<i>Reinado</i>	<i>Cargo</i>
Gómez Dorado	1478	Reyes Católicos	Primer Teniente de Maestro Mayor. Maestro del Infante Don Juan.
Antonio Sánchez	1516	Carlos I	-
Juan Morales	1598	Felipe III	-
Luis Pacheco de Narváez	1621	Felipe IV	Sargento Mayor de Lanzarote.
Domingo Ruiz de Vallejo	1660	Carlos II	-

GLOSARIO DE ESGRIMA

A mí no me pregunten, que ante tanta palabrería yo me pierdo...

Espadachines, esgrimistas y demás estudiosos de la espada gustan, como ya se ha dicho, de usar un lenguaje propio, muchas veces lleno de cultismos, para referirse a los detalles propios de su afición u oficio (que en ocasiones, los dos son uno). Para aclarar las confusas mentes de los profanos, no estará de más dar aquí una pequeñas reseña de cada palabra:

A

A fondo de retirada: treta de esgrima española, usada solamente por los seguidores de Carranza.

Angriff Pappenheim: golpe de ataque completo con espada de filo y de origen alemán.

Alma (o *ánima*): lámina de hierro dulce situada en el interior de la hoja de acero. Su función es impedir que la hoja se quiebre por mucho que se golpee o doble.

Arrebato: treta de esgrima española

Atajo: treta de esgrima española. Según el Diccionario de la Real Academia Española, es una «treta para herir al adversario por el camino más corto esquivando la defensa», de ahí su nombre.

B

Batimiento: treta defensiva de esgrima española.

Bigotera: parte de la espada, sin filos y plana, próxima a la empuñadura.

Blitz Meyer: golpe defensivo alemán con espada de filo.

Botón de espiga (o *perilla*): especie de pomo diminuto sobre el que se remacha la espiga de la hoja en algunas espadas.

Botta: nombre genérico para cualquier maniobra típica de la esgrima italiana.

C

Cegar con la capa: maniobra de esgrima con espada y capa

Colichemarde: espadín italiano.

Compás: paso con el que se mueve el diestro de la escuela española cuando pelea.

Contracavatione: *botta* de la esgrima italiana.

Cruz (la): maniobra defensiva de esgrima con espada y daga. La gente de la carda llama a esta maniobra «estar en cruz». También es la parte de la guarnición de la espada que protege la mano.

Cuchillada: maniobra de esgrima con espada y daga.

Cut: golpe inglés con la espada de filo.

D

Defensa del revés: maniobra defensiva de esgrima de espada y daga.

Destreza: nombre con el que se conoce la escuela española de esgrima.

Di Gamba: *botta* de esgrima italiana.

Diestro: el que practica la Destreza, es decir, la esgrima según los cánones de la escuela española.

Doble ataque: maniobra de esgrima con espada y daga.

E

Empuñadura (o *puño*): zona de la guarnición que sirve para sostener la espada.

Espada de filo: espada pesada, usada por británicos, alemanes, holandeses y otros herejes.

Espiga: zona de la hoja de la espada cubierta por la empuñadura. Según el DRAE es la «parte superior de la espada, en donde se asegura la guarnición».

F

Fintar con la capa: maniobra de esgrima con espada y capa.

Foible: la parte más delgada de la hoja de la espada. Incluye la punta.

Forte: la parte más gruesa de la hoja, junto a la empuñadura.

G

Gavilán: según el DRAE, «cada uno de los dos hierros que salen de la guarnición de la espada, forman la cruz y sirven para defender la mano y la cabeza de los golpes del contrario».

Golpe: entre los esgrimistas, se utiliza para referirse a los ataques o defensas realizadas con espadas de filo.

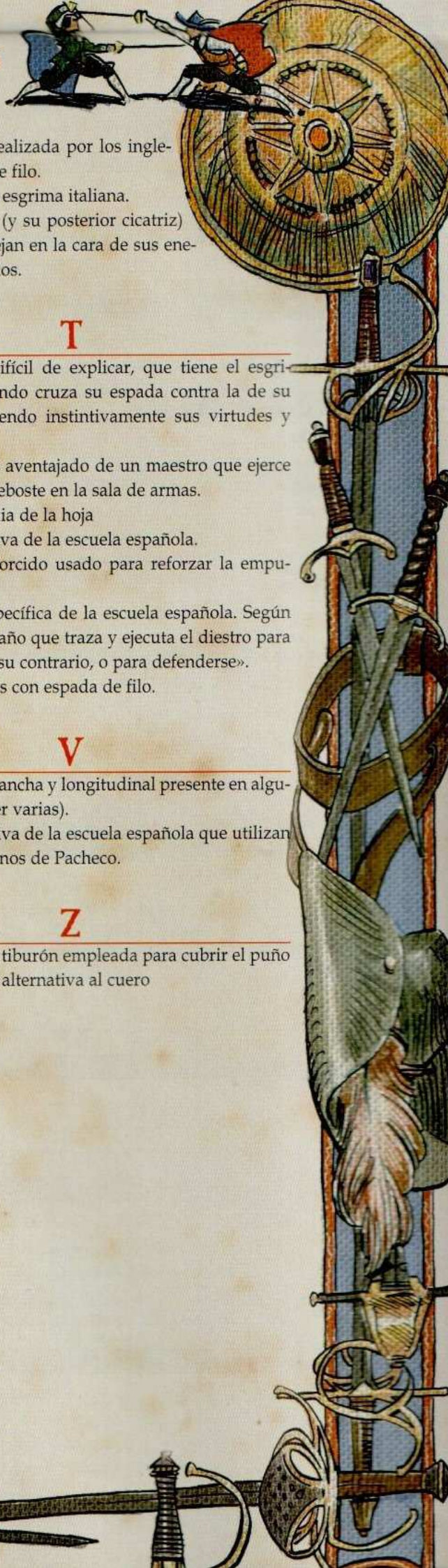
Guardia di Becca: *botta* defensiva de la esgrima italiana

Guardia di Coda Longa: *botta* defensiva de la esgrima italiana.

Guardia di Otto: *botta* defensiva de la esgrima italiana.

Guardia di Porta di Ferro: *botta* defensiva de la esgrima italiana.

Guardia di Testa: *botta* defensiva de la esgrima italiana.



I

Imbrocatta: *botta* de la esgrima italiana.

M

Mandoble: treta de la esgrima española.

Media vuelta: treta defensiva de la esgrima española.

Medio tajo: treta de la esgrima española.

Molinello: *botta* de la esgrima italiana.

P

Pala: para los auténticos entendidos, zona de la hoja próxima a la punta.

Pappenheimer: espada pesada alemana.

Parry: golpe defensivo inglés con arma de filo.

Pas de anne: nombre que con posterioridad recibió el seguro (véase).

Pitón: punta del gavlán que, a veces, está curvada para utilizarse como rompepuntas.

Placa (o concha): protección del guardamano que tiene dicha forma.

Pomo: según el DRAE, el «extremo de la guarnición de la espada, que está encima del puño y sirve para tenerla unida y firme con la hoja».

Preboste: normalmente el discípulo más aventajado del maestro, se encarga de supervisar los entrenamientos en la sala de armas.

Punta: extremo de la hoja de la espada, el más alejado de la empuñadura.

Puño: zona de la guarnición que se emplea para sostener la espada.

R

Recazo: parte de la hoja de la espada, plana y más estrecha que el resto, entre la bigotera y la empuñadura. Según el DRAE es la «cazoleta o taza de la espada».

Rverso: *botta* de la esgrima italiana.

S

Seguro: elemento de la empuñadura que permite asegurar la espada introduciendo en él el dedo índice.

Signum Crucis: cicatriz con la que los esgrimistas veteranos marcan a sus enemigos. También llamada (entre las gentes de la carda y del mal vivir) «chirlo», «Dios os guarde» o «Dios os salve» (así aparece en *La Celestina*: «¡Hermosa era con aquel Dios os salve, que atravesaba la media cara!»). También se puede utilizar la frase «per signum crucis», y así aparece en *El Quijote*: «Que ya que os santiguaron con un palo, no os hicieron el per signum crucis con un alfanje».

Steel Cross: finta realizada por los ingleses con la espada de filo.

Stocatta: *botta* de la esgrima italiana.

Stromazione: corte (y su posterior cicatriz) que los italianos dejan en la cara de sus enemigos para marcarlos.

T

Tacto: sensación, difícil de explicar, que tiene el esgrimista avezado cuando cruza su espada contra la de su adversario, percibiendo instintivamente sus virtudes y flaquezas.

Teniente: el alumno aventajado de un maestro que ejerce de ayudante del preboste en la sala de armas.

Terzo: la parte media de la hoja

Tiento: treta defensiva de la escuela española.

Torzal: alambre retorcido usado para reforzar la empuñadura

Treta: maniobra específica de la escuela española. Según el DRAE es el «engaño que traza y ejecuta el diestro para herir o desarmar a su contrario, o para defenderse».

Thrust: Golpe inglés con espada de filo.

V

Vaceo: acanaladura ancha y longitudinal presente en algunas hojas (suelen ser varias).

Vuelta: treta defensiva de la escuela española que utilizan solamente los alumnos de Pacheco.

Z

Zapa (o lija): piel de tiburón empleada para cubrir el puño de la espada, como alternativa al cuero

JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

PROFESIÓN

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA _____
 ESPÍRITU _____
 FORTALEZA _____
 INGENIO _____
 REFLEJOS _____ VELOCIDAD _____
 BRÍOS _____ PUNTOS DE DAÑO _____
 BRÍOS ACTUALES _____

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO _____
 ESTATURA _____
 PESO _____
 NIVEL DE RIQUEZA _____
 POSICIÓN SOCIAL _____
 HONRA _____
 EDAD _____

APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO _____
 VENTAJAS _____
 DESVENTAJAS _____
 POSICIÓN SOCIAL _____
 HONRA _____
 MODALES _____
 ROPA _____
 ARMAS Y AFINES _____
 TOTAL _____

VENTAJAS EFECTO/DESCRIPCIÓN

DESVENTAJAS EFECTO/DESCRIPCIÓN

MANIOBRA DE ESRIMA TIPO NIVEL EFECTO

TIRADA LOCALIZACIÓN PROTECCIÓN ARMADURA

© 2003 DEVIR IBERIA S. L. SE AUTORIZA A FOTOCOPIAR ESTA HOJA PARA SU USO PERSONAL.



Diego Alatraste conocía mejor que nadie que una hoja de acero iguala al hombre humilde con el más alto monarca.

(Arturo Pérez-Reverte. El oro del Rey)

Este nuevo suplemento del juego de rol del Capitán Alatriste está dedicado a aquellos jugadores cuyos personajes gustan más de los hechos que de las palabras, y que ante una bellaquería o una ofensa real o imaginada mastican un "vive Dios" y gustan de echar mano a la herreruza. Así pues, señorías, ya sean valentones bravucones, veteranos soldados o sutiles cortesanos, presten atención, que quizá algo de lo que aquí se menta les interese:

El lector de este libro tendrá acceso a dos nuevos tipos de personaje (el duelista y el esgrimista), tres nuevas ventajas y otras tantas desventajas, cuatro nuevos tipos de espada y treinta y seis nuevas maniobras de esgrima. Y todo ello aderezado con una detallada descripción de las armas de esgrima, de los mejores espaderos, de la diferencia entre las diferentes escuelas de esgrima y las rivalidades entre ellas, la organización de las Salas de Armas donde los espadachines entrenan, dos aventuras cortas y una campaña lista para jugar (De la Filosofía de las Armas) que puede llevar a los jugadores a meterse en un peligroso juego político de secretos de estado, espías y espadachines fanáticos. Y para terminar (por si lo anterior aún les parece poco) una galería de quince personajes que bien merecen el título que da nombre al libro, pues son auténticos maestros.

Los Maestros de esgrima es un suplemento del juego de rol "El capitán Alatriste" y no puede jugarse de manera independiente.

dwir

