



# JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

## JUEGOS DE DAMAS AVENTURA



BASADO EN LAS NOVELAS DE ARTURO PÉREZ-REVERTE



## CRÉDITOS

**Diseño del juego**  
Ricard Ibáñez  
**Dirección**  
Joaquim Dorca  
**Editor jefe**  
Xavier Garriga  
**Editores**  
Joaquim Dorca y Salvador Tintoré  
**Corrección de estilo**  
Salvador Tintoré  
**Dirección artística**  
Carmen García Ventosa  
**Ilustración de portada y pantallas**  
Joan Mundet  
**Ilustraciones**  
Joan Mundet  
**Material gráfico adicional**  
Raúl  
**Portada y maqueta**  
Carmen García Ventosa  
**Fotomecánica**  
Fotoletra  
**Imprenta**  
Gráficas 94, Barcelona  
**Nihil obstat**  
Arturo Pérez-Reverte

## PRÓLOGO

Ya se sabe: «Dios propone, y luego el diablo dispone», o algo así decía mi padre los sábados en que tocaba la camisa limpia y algo más, y mi madre le decía que nones, que le había llegado la “visita” mensual. O lo que viene a ser lo mismo: que uno se las promete muy felices cuando le encargan un trabajo sencillo, y luego la musa le sale por peteneras...

El encargo original de Devir era hacer una serie de aventuras cortas que se desarrollaran en lugares típicos, una especie de planos que se pudieran aprovechar para que los Narradores echasen mano de ellos a la hora de describir un lugar concreto en otra aventura. Y también describir a una serie de PNJs arquetípicos que sirvieran de fuente de inspiración de otros aliados, y de otros enemigos.

Y así aparecieron, no me pregunten cómo, la Dama Blanca, la Dama Negra y su particular partida de ajedrez. Y me engancharon, y me hicieron darle la vuelta al proyecto, para desesperación de mi editor, que duda ya abiertamente de que cumpla alguna vez con los plazos de entrega, o de que le entregue siquiera alguna vez algo remotamente parecido a lo que me pide.

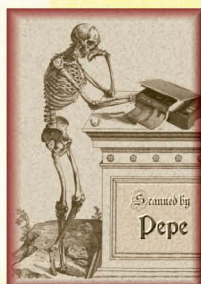
Sea como fuere, hecho está. Bien o mal, eso ya es decisión del lector.

Ricard Ibáñez

Noviembre de 2002

## ÍNDICE

Se dice en los mentideros...	2
Primera parte: Por un guante de seda. ( <i>Gambito de peones</i> )	3
Segunda parte: El agradecimiento. ( <i>Movimiento de reina negra</i> )	11
Tercera parte: Zarabanda. ( <i>Jaque al rey negro</i> )	20
Nuevos Defectos	33
Epílogo: La burla. ( <i>El enfrentamiento de las damas</i> )	34



Depósito Legal: B-10077-03  
ISBN: 84-95712-67-9  
Ref: ALA02  
Impreso en España



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



## JUEGOS DE DAMAS

Curiosa obrilla en tres actos con epílogo final en la que quizá los protagonistas involuntarios descubran alguna cosa sobre la sutileza y los ardides de las mujeres...

Aventura para un grupo de cuatro a seis PJs, alguno de los cuales debería ser hombre y tener la ventaja de Nobleza, estar relacionado con Palacio o ser, al menos, capaz de desenvolverse sin dificultades en ambientes cortesanos. Pero que eso no engañe a nuestros lectores, que -aunque ésta es aventura de intrigas y engaños- no faltarán ocasiones para empuñar la toledana. Por ello, es recomendable que al menos la mitad de los miembros del grupo sean diestros con las armas.

### SE DICE EN LOS MENTIDEROS...

- Que el galán de cierta dama se encontró la noche pasada con que, al mucho vino que trasegaba en las tripas, se le juntaron dos buenos palmos de acero, que alguien le esperaba a la salida de la taberna y sin mediar palabra lo dejó a las buenas noches. Todo apuntaría al marido de la dama, pero los más íntimos lo dudan, pues dicen que al hombre le faltan agallas para afeitarse los cuernos él mismo. Claro está que Dios da unas cosas a cambio de otras; y si al hombre le faltaban hígados, se ve que no le han sobrado doblones con los que alquilar una mano que empuñase por él la espada.
- Noche sangrienta fue ésa, pues buena tunda se llevaron unos barateros que rondaban por la salida del figón de maese Viruelas, lugar de pésimo beber y peor comer, pero que oculta -como muchos saben- un garito de juego sin licencia donde se ha vaciado más de una bolsa y se ha perdido más de un maestrazgo. A los valentones les dio por seguir a un joven soldado, y se quedaron con las ganas de saber el peso de su bolsa, pues el que no se llevó una hurgonada tuvo que huir al llegar la Ronda...
- Mala impresión se llevará, con tan sangrientos lances, la bella Cecilia Cosima, italiana de Parma que está de visita en esta nuestra Villa y Corte con su pariente Niccola Bandini, próspero comerciante y banquero que ha sabido ser aceptado entre la nobleza cortesana merced a las fastuosas fiestas que da en su mansión. Fiestas que están últimamente más concurridas aún si cabe, pues muchos son los galanes que, como moscas a la miel, quieren ver, y acaso catar, la belleza de la recién llegada italiana...





## PRIMERA PARTE: POR UN GUANTE DE SEDA

(Gambito de peones)

### LA INVITACIÓN DE UNA DAMA

A primera hora de la tarde de un día de mayo, recién comido (o recién simulado que se ha hecho), el PJ que tenga contactos con el mundo cortesano es abordado al salir de casa por una dueña que, sin mediar palabra, le entrega un billete perfumado con la más fina esencia. En él, con excelente caligrafía, Cecilia Cosima le ruega que acuda a su estrado dentro de una hora, en la mansión Bandini, pues tiene necesidad de hablarle con gran urgencia.

**Nota histórica:** el estrado es un conjunto de muebles, alfombras, cojines y sillones que adornan parte de una estancia de la casa (la mayoría de las veces, un salón) donde las damas reciben a las visitas de mayor confianza. Se llama "estrado" porque queda más elevado que el resto del salón mediante una tarima de corcho o madera, y unas barandillas lo separan del resto de la sala. En él, las mujeres de la familia charlan, bordan, hacen música o se leen libros en voz alta unas a otras. Ser invitado al estrado está reservado a parientes o amigos muy íntimos, ya que es una prueba de excepcional confianza... Aunque fuera del estrado siempre hay algún familiar o una dueña, como mínimo; que ya se sabe que se considera gran escándalo que hombre y mujer estén solos en la misma estancia sin ser marido y mujer o familia de sangre.

Ni que decir tiene que el PJ ha oído hablar de *madonna*<sup>1</sup> Cosima, como todos, que es comidilla de las Losas de Palacio en estos días, pero -aunque pueda haber coincidido con ella en alguna fiesta y quizá llegar a cruzar con ella un par de palabras- no goza en absoluto de la más mínima confianza con ella. Es pues una invitación completamente inesperada... y nos atreveríamos a decir que inexplicable. También nos atreveríamos a decir que es más que seguro que el PJ acuda a la cita espoleado, sino por la curiosidad, sí al menos por el anhelo de conocer a tan famosa dama.

A la hora prevista (y esperemos que con sus mejores galas) el PJ es recibido en la entrada principal por un silencioso criado. Cuando el personaje anuncie el motivo de su visita, el lacayo mirará de fijo la espada de éste. Una tirada de Etiqueta hará que éste caiga en la cuenta



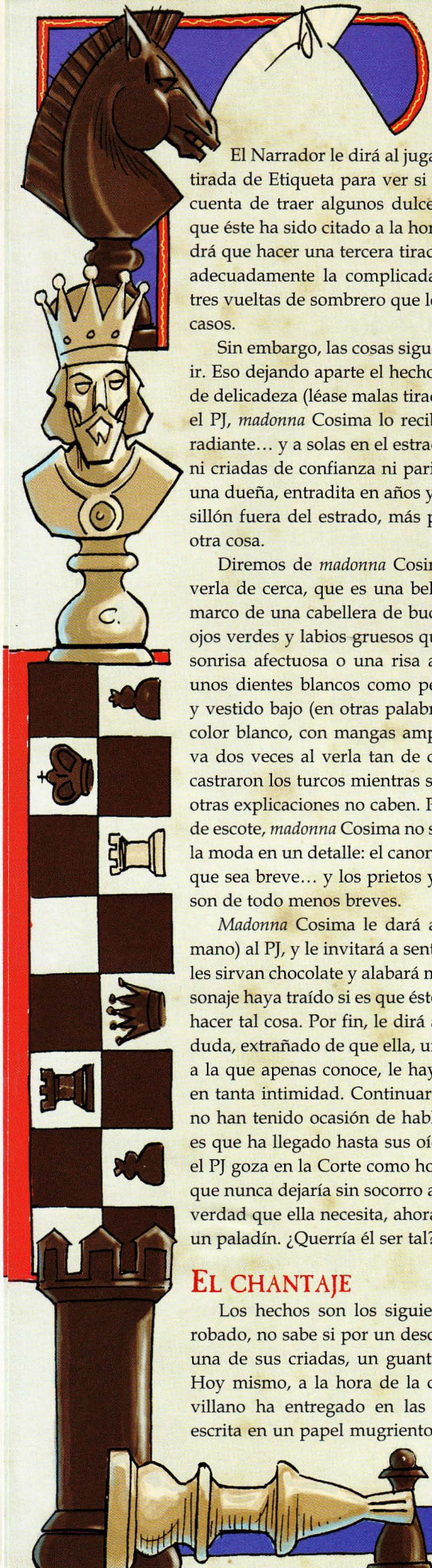
... es una belleza de cara ovalada en el marco de una cabellera de bucles dorados ...

que la buena educación exige dejar la espada al criado, pues no es propio de caballeros romper la intimidad de una casa entrando armado. La misma tirada de Etiqueta le permitirá saber, también, que ha de dejarse el sombrero puesto (¿cómo, si no, podría hacer una gran reverencia a la dama?) y que puede dejarse la daga en el cinto, siempre que no sea vizcaína o rompepuntas, que no son armas que denoten demasiada hidalguía que digamos. El criado no se apartará del camino del PJ hasta que éste no le entregue la espada, carraspeando y señalando la espada más o menos discretamente si el personaje no se entera o simplemente no se da por aludido. Evidentemente, nada impide al PJ apartar de un empujón al criado y entrar a grandes zancadas en la casa... pero sería de todo menos educado. Por cierto, tampoco es cortés entrar en la intimidad de las habitaciones de una dama con un criado propio, por muy de confianza que sea. Los servidores se han de quedar en el zaguán, junto con las armas (o, al menos, en la cocina).

<sup>1</sup> *Madonna*, en italiano, es literalmente "virgen", pero también "doncella", que no deja de ser sinónimo de ésta, y como tal se usa. O al menos se usaba, en esos tiempos, para las damas que aún no habían calzado los chapines (lo equivalente a nuestra puesta de largo). El tratamiento en castellano de la época sería llamarla "niña". No es tratamiento correcto, pero a ella le gusta usarlo para dar una sensación de desvalimiento totalmente engañosa. (Nota del Autor)







El Narrador le dirá al jugador que haga una segunda tirada de Etiqueta para ver si el personaje ha caído en la cuenta de traer algunos dulces para la dama, ya que la que éste ha sido citado a la hora de la merienda. Aún tendrá que hacer una tercera tirada de Etiqueta para realizar adecuadamente la complicada reverencia cortesana con tres vueltas de sombrero que le hará quedar bien en estos casos.

Sin embargo, las cosas siguen sin ir como tendrían que ir. Eso dejando aparte el hecho de que, por muchas faltas de delicadeza (léase malas tiradas de Etiqueta) que realice el PJ, *madonna* Cosima lo recibirá igual, con una sonrisa radiante... y a solas en el estrado: sin damas de compañía ni criadas de confianza ni parientes o amigos. Solamente una dueña, entrada en años y carnes, que dormita en un sillón fuera del estrado, más por el "qué dirán" que por otra cosa.

Diremos de *madonna* Cosima, ahora que el PJ puede verla de cerca, que es una belleza de cara ovalada en el marco de una cabellera de bucles dorados, de profundos ojos verdes y labios gruesos que tienden a abrirse en una sonrisa afectuosa o una risa ancha y franca, mostrando unos dientes blancos como perlas. Viste falda saboyana y vestido bajo (en otras palabras: un generoso escote) de color blanco, con mangas amplias. Si el PJ no traga saliva dos veces al verla tan de cerca, o es ahembrado o lo castraron los turcos mientras servía al rey en galeras, que otras explicaciones no caben. Por cierto, ya que hablamos de escote, *madonna* Cosima no se rige según los cánones de la moda en un detalle: el canon imperante exige del pecho que sea breve... y los prietos y tersos senos de la italiana son de todo menos breves.

*Madonna* Cosima le dará a besar la mano (y sólo la mano) al PJ, y le invitará a sentarse frente a ella. Hará que les sirvan chocolate y alabará mucho los dulces que el personaje haya traído si es que éste ha tenido la delicadeza de hacer tal cosa. Por fin, le dirá al PJ que debe de estar, sin duda, extrañado de que ella, una extranjera recién llegada a la que apenas conoce, le haya hecho llamar y lo reciba en tanta intimidad. Continuará que, si bien es cierto que no han tenido ocasión de hablar hasta ahora, también lo es que ha llegado hasta sus oídos la justa fama de la que el PJ goza en la Corte como hombre de acción y caballero que nunca dejaría sin socorro a una dama en apuros. Y en verdad que ella necesita, ahora mismo, el brazo fuerte de un paladín. ¿Querría él ser tal?

## EL CHANTAJE

Los hechos son los siguientes: unos rufianes le han robado, no sabe si por un descuido o en complicidad con una de sus criadas, un guante de seda de color blanco. Hoy mismo, a la hora de la comida, un zafio y grosero villano ha entregado en las cocinas la siguiente nota, escrita en un papel mugriento, con una letra espantosa y

abundantes faltas de ortografía. Cuesta un poco pero se puede leer lo siguiente:

*Eztimada zeñora:*

*Ha yegado ha mi poder zierta prenda que puede zer muy comprometedora para la zeñora Cozima pero que ha cambio de la modica cantidaz de 50 ducaoz doro puede ze devuelta zin ma. Que el cambio ze haga en la taberna de maeze Cazaliya, y que la dama hacuda zola, o como musio en compannia de un zolo criado. Y que zea hoi mimo, hante de la anoccecida, pue otro habrá que la prenda le intereze, y quizá ha mejo prezio.*

*Madonna* Cosima dirá que, aparte de no poder disponer por sí sola de tal cantidad de dinero en tan poco tiempo, si su tío micer Bandini llegara a enterarse, supondría un serio contratiempo para ella. Por ello preferiría que el PJ, junto con algunos compañeros de armas si lo considera necesario, se encargase de rescatar a su manera el preciado guante, y dar su merecido a esos bellacos.

No sería de bien nacido ni de bien educado formular preguntas, pero la historia tiene demasiados agujeros para que un PJ *comme il faut* se quede con los labios sellados. La pregunta más evidente que puede formular el PJ es: «¿Por qué es tan comprometedor el guante en cuestión?».

La dama explicará (con evidente turbación, pues es pregunta indiscreta) que sus padres la han enviado a la Villa y Corte debido a cierto malentendido que se dio en su ciudad natal: dos jóvenes de la localidad creyeron, equivocadamente, que habían recibido cada uno para sí la promesa de sus favores y, al tropezarse ambos mientras la cortejaban, se batieron en duelo por ella. Uno quedó muerto, el otro huyó de la Justicia y el escándalo fue tremendo. Si su tío se entera, se verá en la obligación de escribirle a su padre, que puede entender poco o mal el asunto, y organizar los detalles para que *madonna* Cosima ingrese en algún convento. No es que no sea devota, pero la verdad es que, hoy por hoy, carece de vocación... Por ello no puede ni pagar lo que le piden (pues debería recurrir a su tío) ni avisar a la Justicia (pues su tío se enteraría igual, y quizá toda la Corte, que en lo poco que lleva en la Villa ya ha descubierto que las noticias y chismorreos vuelan más rápidas que las mismas palomas).

Las habilidades están para usarlas y hay una en este juego que se llama "Detectar mentiras", así que es muy probable que el jugador, de natural desconfiado, solicite la consabida tirada para ver si tan gentil dama dice la verdad o miente más que habla. Por otro lado, las pantallas están para situaciones como ésta (cosa que no es muy "legal", aunque a veces necesaria en aras de la aventura): el Narrador le hará tirar detrás de ellas, a escondidas, y -sea cual sea el resultado- le dirá que está convencido de que Cosima dice la más pura y simple de las verdades... (cosa que no es cierta, como luego se verá).

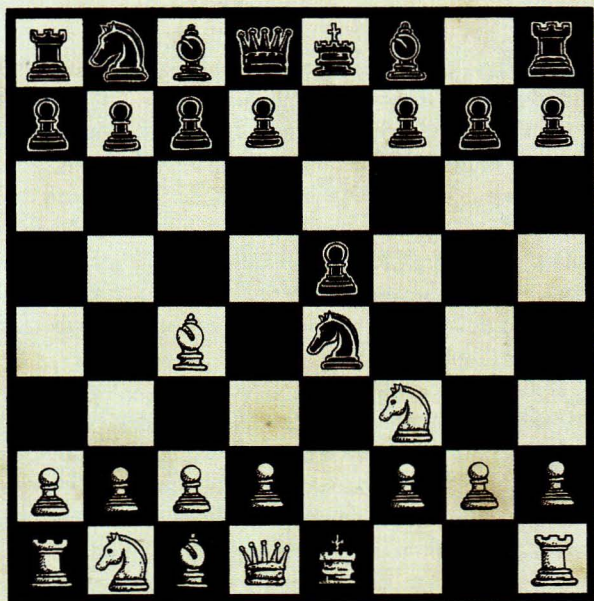


También puede ocurrir que el PJ, en el más y mejor estilo mercenario, le explique que él no pide mayor recompensa que su sonrisa y agradecimiento y tal y tal, pero que para tal empresa se verá preciso recurrir a gentes villanas y mercenarias que aprecian más el valor del sonante que la satisfacción por salvar del deshonor a una dama tan hermosa como ella... *Madonna Cosima* le dirá que lo entiende, y le dará un bolsillo con diez ducados (cien reales) para que reclute a quien mejor le parezca.

Si el PJ acepta, Cosima le sonreirá de manera encantadora y le dirá que mala cosa sería que volviese a esta casa, pues harto le ha costado colar al PJ aprovechando una ausencia de su tío. Pero esta tarde paseará con su carruaje por la alameda del Prado, y gusta de ver ponerse el sol en estos parajes, que estamos en mayo y los atardeceres son tibios y hermosos. Sus lacayos vestirán librea blanca, que es su color favorito. Allí lo esperará... hasta que se haga demasiado oscuro para seguir esperando.

Si, por el contrario, el PJ dice que no, gracias... fin del módulo y fin de la campaña. Cuando el resto del grupo haya acabado de darle collejas al jugador, para quitaros el mal sabor de boca siempre podréis jugar una partida de Alatríste, el juego de tabler.

Hablando de tableros, hay en el estrado uno de ajedrez con una partida empezada. El Narrador lo dirá de pasada y, si el PJ tiene curiosidad, le enseñará el siguiente gráfico para que vea el estado de dicha partida.



Si le preguntan, Cosima dirá que es una partida que empezó con una visita, pero que pronto se aburrió... De hecho, apenas está empezada, y la han dejado así por si les apetece continuarla más adelante. Le toca mover a ella, que lleva blancas, y piensa adelantar su caballo para comerse el peón negro, como el caballo negro ha hecho con su peón blanco....

## Madonna Cosima

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 15
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 13
- **Bríos:** 13
- **Apariencia:** +4/+6 entre hombres.
- **Armas:** daga 12 (0) y pistolete 16 (+2).
- **Habilidades:** Cabalgar 12, Charlatanería 16, Detectar mentiras 17, Diplomacia 15, Etiqueta 14, Fingir 17, Seducción 18, Sigilo 14, Venenos 14 y Voluntad 15.
- **Ventajas:** Belleza (*guapa*) e Intuitiva.
- **Desventajas:** Lealtad (al Papado, -2) y Secreto (espía, -4).

## CHISMORREOS DE CRIADOS

Si el personaje ha venido acompañado de otro PJ de origen villano que haga las veces de criado de confianza, éste bien podrá haberse colado en las cocinas, a picotear algo o a tirar de la lengua a criados y doncellas.

Pasar una tirada de Charlatanería (para marear la perdiz y fanfarronear), de Diplomacia (para dorarle la píldora al criado en cuestión, en especial si tiene algún poder) o incluso de Seducción (para tontear con la criadita de turno), puede hacer que el PJ en cuestión se entere de datos bastante interesantes:

- *Madonna Cosima* se comporta como la dueña y señora de la casa, no parece en absoluto que sea lo que dice que es: la sobrina del amo. De hecho, cuando ésta llegó, el señor no sabía quién era ella, pero -tras media hora de conversación a puerta cerrada- prácticamente le hacía reverencias... Con decir que, hoy mismo, Cosima ha despedido al amo a cajas destempladas, diciéndole que se fuera a donde quisiera, pero que no volviera hasta que anochebiese, que necesitaba la casa.
- La dama ha venido con tres criados propios: una dueña, ya mayor, y dos hombres, con los que habla siempre en italiano y que parecen obedecerla ciegamente. No se relacionan con el resto de la servidumbre y son antipáticos y muy callados, algo impropio de un italiano...
- Claro que, para cosas raras, la que sucedió anoche, que se coló un ladrón en la casa y no robó nada, aunque trasteó por las habitaciones de *madonna Cosima* aprovechando que ésta estaba en una fiesta en la mansión del duque de Medina Sidonia.

## Criado típico

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 8
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 8







- Reflejos: 9
- Bríos: 10
- Armas: garrote 12/6 (+1).

## EL GRUPO (POR FIN) SE MUEVE

Reunidos a toda prisa amigos, compañeros y algún que otro criado (es decir, el resto del grupo de PJs) solamente queda ir a la taberna en cuestión, para recuperar la prenda que puede hacer peligrar el honor de una dama... o eso dice ella.

Una tirada de Callejeo, o de Cultura local, para aquellos que sean de Madrid les permitirá conocer la taberna de maese Cazalillas. Según el resultado de la tirada, el Narrador le dejará leer al PJ toda o parte de la información que aparece en el *Apéndice*, al final de esta primera parte (si ha sacado un crítico, será un habitual de la taberna y hasta podrá dibujar sin problemas un plano de la misma). Entrar por las buenas dando bofetadas (o mojadas de toledana) a todo el que se mueva es un plan que tiene honda tradición entre la estirpe rolera, pero quizás al grupo le iría un poco mejor preparar antes un plan algo más elaborado: saben que el chantajista (o chantajistas) esperan a una mujer, como mucho dos, así que, si hay algún personaje femenino en el grupo, bien podría adoptar el papel de criada de *madonna* Cosima. También puede hacerlo algún PJ imberbe, es decir, si alguno tiene la desventaja de Edad (*juventud*). Sea como fuere, entrar sin llamar demasiado la atención y sin más armas a la vista que las habituales no sería mala manera de empezar (téngase en cuenta que una pistola al cinto *no* es un arma habitual).

Si se usan con acierto las habilidades sociales, es posible que a Sancheja (que se encuentra, como siempre, sirviendo las bebidas en la taberna) se le suelte la lengua: está indignada porque, hace ya dos días, se le ha instalado en las habitaciones "para usos diversos" una pandilla de valentones que han decidido convertir la taberna de Cazalillas en su cuartel general. No solamente se niegan a pagar lo que consumen, persiguen a la pobre Sanchica (la "sobrina" del posadero) y amenazan con destrozar el local si no se les consiente todo, sino que -además- han ahuyentado a un inquilino que tenían en las habitaciones de arriba; uno que, para variar, pagaba puntualmente y no daba problemas...

La Ronda sabe cuándo tiene que meterse y cuándo no, así que no se puede contar con la autoridad para resolver este asunto. Por otro lado, Cazalillas y su mujer estarán encantados de echar a ese grupo de gorriones, y ayudarán al grupo siempre que no hayan de jugarse el pellejo en ello. Los habituales del local vienen a relajarse tras un día de trabajo (o de ocio, si se es hidalgo con más honra que dineros o soldado sin ocupación); pero, aunque asistirán encantados al espectáculo de una buena pelea, no ayudarán ni a uno ni a otro bando; es más, huirán si

corren el riesgo de que les agujereen el acero (por ejemplo, si alguien empieza a disparar un arcabuz o similar dentro del local).

## LA COFRADÍA DEL GURA

El Gura y tres de sus hombres (un birlo y dos jaques) están en la habitación 4, mientras esperan a que llegue la criadita con el dinero y juegan al hombre para ir matando el tiempo. No tienen el guante encima, sino que lo guardan en la habitación 13, que el Gura ha reservado para sí. Si entran hombres con aspecto de gente de hígados, el Gura los entretendrá con buenas maneras, mientras envía al birlo a por el guante (y a avisar, de paso, al resto del grupo). Si la situación empieza a ser de las que cantan bastos (en lugar de oros), se escabullirá por la escalera de caracol hacia el piso de arriba, que ser el jefe sirve entre otras cosas, para que otros den la cara (y el pellejo) por uno cuando se reparten malas cartas. Si puede, hará que lo acompañe uno de los suyos, para que lo ayuden a hacerse fuerte en lo alto de la escalera por si alguien intenta seguirle.

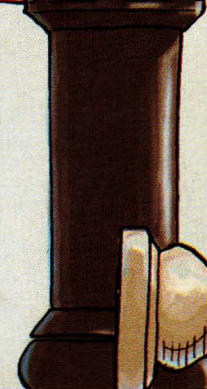
Dos birlos y un jaque están en la sala 12, más o menos "de guardia". El resto, cinco birlos y tres jaques, se encuentran dormitando en la habitación 15. En la habitación 3 está todo revuelto, hay señales de pelea y bastante sangre, como si hubieran degollado a un becerro. Si queda vivo alguno de los del Gura, quizás explique qué ha pasado.

## Manuel Amado Medina, "el Gura"

De ser en el pasado miembro de la Ronda recibe este rufián su equívoco sobrenombre. Se supo que aceptaba sobornos, y bastantes cosas más, de un archimandrita de la carda, el tío Beltrana, y tuvo que dimitir de su cargo antes que sus compañeros lo "dimitieran". Que una cosa es hacer la vista gorda de cuando en cuando y otra muy diferente estar a sueldo permanente de quien, si las cosas van como van, no vacilará en soltar un hurgón a las tripas de alguno de los compañeros... Ya tuvo suerte de salir sin ni siquiera un Dios os guarde.

El Gura se acogió a la protección del tío Beltrana y medró con él, pues tiene buena cabeza para los negocios, compensando así lo que le falta en escrúpulos; que, para ciertas cosas, los defectos son virtud. Ahora ha decidido independizarse, y ha reunido un grupito de valentones con los que crear su propio imperio.

Es un hombre de estatura media, más entrado en carnes que sobran de ellas, de rostro algo mofletudo y ojos de azul intenso. Gasta pequeño mostacho y perilla, y gusta de cuidar mucho su aspecto. También gusta de presumir de ser persona de calidad, aunque tampoco es que tenga tanta educación. Nunca pronuncia una sola palabra en germanía ni se le ha oído jurar ni siquiera gritar un «¡vive Dios!». Los suyos lo tienen por ahembrado, ya que no frecuenta a las mujeres, al menos que se sepa. Pero que







*Ni se le ha oído gritar siquiera gritar un "Vive Dios!"*

a nadie engañe su aspecto flojo y sus modales de petimetre: aparte de cierta habilidad con el acero y la pistola, el Gura es hombre de extrema crueldad, y nunca olvida una afrenta ni una burla ni un desprecio, ni siquiera una mirada si no le ha gustado. Es mejor dormir con una serpiente que tenerlo como enemigo y a la espalda.

### El Gura

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 13
- **Bríos:** 11
- **Armas:** pistola 13 (+2) y ropera mata amigos 15/10.
- **Armadura:** sombrero (1), camisa acolchada (1), guantes de cuero (1) y botas (1).
- **Maniobras de esgrima:** Ataque rápido, Desenvainar y Deslizamiento.
- **Habilidades:** Abrir cerraduras 12, Callejeo 15, Charlatanería 13, Diplomacia 15, Juegos de azar 11, Recursos 10, Táctica 10 y Voluntad 14.
- **Ventajas:** Espadachín.
- **Desventajas:** Avaricioso (*codicioso*, -3).

### Los valentones

Los hombres del Gura están escogidos entre lo más granado de la carda madrileña. Cada uno es como lo trajo al mundo su padre y su madre; pero, para generalizar, los diferenciaremos en dos grupos: los birlos (especializados sobre todo en el robo, las fullerías con las cartas y similares) y los jaques (cuyo trabajo consiste, básicamente, en

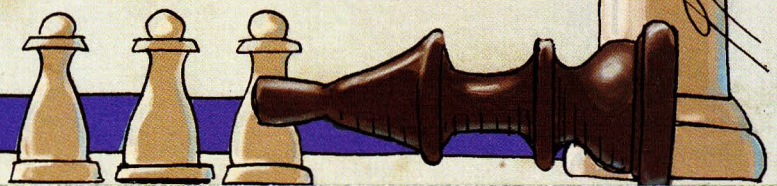
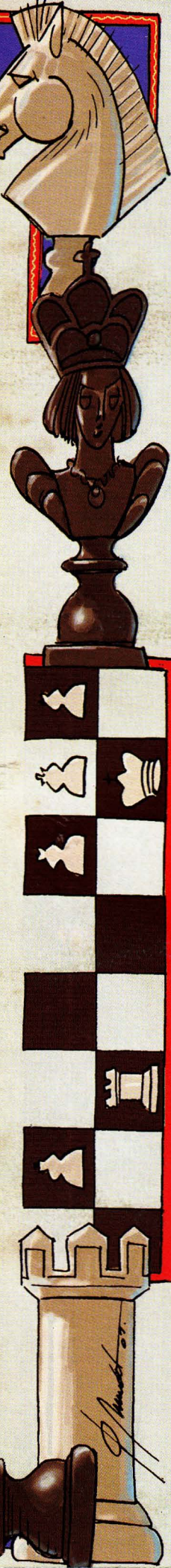
poner la cara cuando las cosas se salen de madre, procurando que el pellejo agujereado sea el ajeno, en lugar del propio). El número que hay entre paréntesis es el de los representantes de cada tipo que hay en la cofradía.

### Birlos (8)

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Armas:** cuchillo 12/7 (+0) y Pelea 12 (-2).
- **Armadura:** sombrero (1) y camisa acolchada (1).
- **Habilidades:** Abrir cerraduras 12, Callejeo 11, Habla de germanía 9, Juegos de azar 9, Ratear 13 y Voluntad 12.

### Jaques (5)

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Pelea 12 (-1) y ropera 13/9 (+2).
- **Armadura:** sombrero (1), colete de cuero (2) y botas (1).
- **Habilidades:** Callejeo 11, Habla de germanía 9, Intimidación 11, Juegos de azar 9, Sigilo 11 y Voluntad 11.





## SOBRE EL GUANTE Y CÓMO SE CONSIGUIÓ

Una vez arregladas las diferencias con el Gura y los suyos, los PJs tendrán en sus manos, por fin, el precioso guante. Es una prenda de seda, de color verde pálido, ahora con manchas grasientas debido a las manos villanas (y no demasiado limpias) que lo han manoseado. Lo curioso del caso es que tiene una de las costuras abiertas y, dentro de ésta, un pedazo de tela con el escrito siguiente:

סא ינען און אירע קינדער זענען געווען  
און אירע קינדער זענען געווען און אירע  
קינדער זענען געווען און אירע קינדער

און אירע קינדער זענען געווען און אירע  
קינדער זענען געווען און אירע קינדער  
און אירע קינדער זענען געווען און אירע  
קינדער זענען געווען און אירע קינדער  
און אירע קינדער זענען געווען און אירע  
קינדער זענען געווען און אירע קינדער  
און אירע קינדער זענען געווען און אירע  
קינדער זענען געווען און אירע קינדער

און אירע קינדער זענען געווען און אירע  
קינדער זענען געווען און אירע קינדער  
און אירע קינדער זענען געווען און אירע  
קינדער זענען געווען און אירע קינדער  
און אירע קינדער זענען געווען און אירע  
קינדער זענען געווען און אירע קינדער

**Nota para el Narrador: la nota, convenientemente descifrada, transcrita y adaptada (véase la pág. 27), reza lo siguiente:**

*La portadora del presente escrito representa a Nos y a Nuestra Voluntad.*

*Sus órdenes, que acatareis como si fueran las mías, consisten en humillar en su momento de mayor gloria al rojo portugués que en estos días por la Villa anda, pero nunca en atentar contra su vida.*

*Nos repetimos esto:*

*Se puede ensuciar su honor, pero no derramar su sangre tonsurada.*

Si tras “la visita” de los PJs ha quedado alguno de la cofradía del Gura que pueda hablar, contará que tomaron posesión de la taberna como base de operaciones y se encontraron a un tipo llamado Lope que ocupaba las habitaciones 3 y 4, un grumete y aliviador de sobaco de cierto renombre entre la carda. El tal Lope opuso resistencia, y se le vapuleó un poquito y -cuando le encontraron el guante con tan extraña nota- el Gura puso a los chicos a que le calentaran las costillas hasta que hizo el canario. Explicó que «una princesa» (sic) le había prometido mucho dinero para que le robara el guante a la italiana. El Gura pensó en pedir una buena cantidad a la italiana, que sin duda sería asunto comprometedor del que se obtendría montante fácil. El grumete no resistió el “tratamiento” y los hombres

del Gura lo sacaron medio de tapadillo, como si estuviera borracho, y lo dejaron tirado encima de un montón de basura a unas calles de distancia...

Cuando por fin salgan del figón, los PJs que tengan la ventaja de Intuitivo (o pasen una tirada *difícil* de Espíritu) se girarán a tiempo de ver un carruaje negro que parece espiar el lugar de donde acaban de salir, y distinguirá apenas un rostro con un parche en el ojo izquierdo, tras unas cortinillas que rápidamente se correrán. El carruaje se pondrá en marcha y desaparecerá de la vista del grupo antes de que los que hayan reparado en él puedan abordarlo.

## RECOMPENSAS

- Si el PJ devuelve el guante a su dama, tal y como prometió, recibirá el honor de que ésta le permita besarle la mano (y, si es osado, los labios). Luego lo rechazará suavemente, susurrándole que acostumbra a ir los domingos a la iglesia de Santa María de la Almudena. Ya se verán allí, y concertarán cita en lugar más discreto... Si el PJ no se contentara con tan poco, tuviera la ventaja de Atractivo y sacara una tirada *difícil* de Seducción, podría obtener un adelanto de los favores de la dama con una cita clandestina “no oficial” en la alcoba de ésta, siempre que sea capaz de trepar hasta la ventana en lugar de entrar por la puerta...
  - En términos más prácticos, algún PJ avisado (y/o con necesidad de dinero) puede exigirle un pago a Cazalillas por librarle del problema del Gura, o quedarse en las habitaciones que el pobre Lope ha dejado vacías, siempre que se llegue a un apañío en el precio...
  - A efectos de juego, aquellos PJs cuyos jugadores destaquen por su buena interpretación del PJ (y/o tener buenas ideas) recibirán hasta 3 PX. Todo el grupo conseguirá 3 PX más por recuperar el guante (independientemente de que quieran entregarlo a *madonna* Cosima o no).
  - Puede ocurrir que alguno de los PJs decida quedarse o copiar el mensaje cifrado, pero de eso, ya hablaremos más adelante.
- Y es que esta historia no ha hecho más que empezar...

## APÉNDICE

### LA TABERNA DE MAESE CAZALILLAS

Situada en la calle de la Primavera, junto a la posada del Lansquenete, es sin duda la mejor bodega del barrio... Lo que no es mucho decir, pues en esa calle se abren, según dicen quien sabe de estas cosas más que este humilde cronista, las más bajas tabernas y bodegones de todo Madrid, así como las mancebías más infectas. Por suerte, al buen Señor no le gustan ni el negro ni el blanco





... lugar de vinos baratos, de aloque y de aguapié, que se sirven en pichel de azumbre ...

absolutos, y alguna cosa buena tiene el barrio: la cercana fuente de Lavapiés, que provee a todos los vecinos de buena y saludable agua fresca. Aunque poca agua suelen usar estas gentes, ni para beber (que prefieren el zumo de la uva) ni para lavarse, que ni sus cuerpos ni sus ropas son muy aficionados a ello...

Es lugar de vinos baratos, de aloque y de aguapié, que se sirven en pichel de azumbre y se trasiegan a tragos largos, sin respirar. Maese Cazalillas también vende, medio de tapadillo, vinos que hace pasar por buenos, aunque han sido más bautizados que un santo y tienen más bastardía que el hijo de un vicario. Cosa que no es nueva, y hasta un gentilhomme serio y pagado de sí mismo como es don Luis de Góngora dejó en una ocasión los requiebros rimbombantes de su rima para decir, simple y llanamente:

*Ya el tabernero procura  
impetrar un beneficio,  
pues ejercita el oficio  
de bautizar sin ser cura.*

Se sirven también platos baratos, como capirozada, callos, albondiguillas y olla salpresa de vaca (que se debe pedir por encargo).

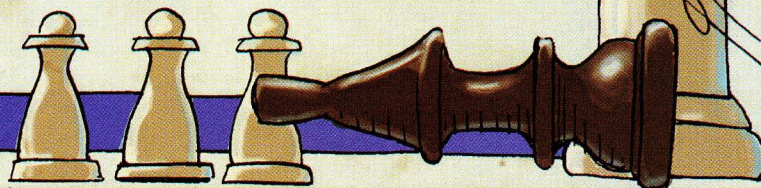
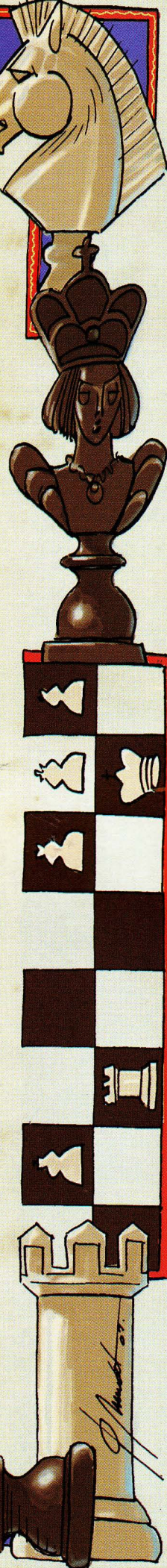
Maese Cazalillas es especialista en servir gato por liebre, conejo o cabrito. Tanto es así que la siempre nutrida fauna de felinos con que contaba el barrio ha disminuido notablemente, y es cosa sabida entre los chicuelos de los alrededores que paga una blanca de a ocho por cada gato recién muerto que le entren por la puerta de la cocina.

Para los curiosos, diremos que Cazalillas confecciona el plato del siguiente modo: antes que nada le corta el rabo, las garritas y los cojuncillos (que le darían mal sabor al guiso) y luego despelleja y destripa el felino como si de un conejo se tratase. Lo deja al oreo toda una noche y luego lo ablanda unas ocho horas en un escabeche de vinagre con mucho ajo y tomillo. De esta manera, ya está listo para ser cocinado, y a más de uno que se tiene por entendido le ha engañado este plato. No a todos, sin embargo, que no deja de ser costumbre entre los habituales de la casa, cuando Cazalillas les presenta uno de sus famosos guisotes, dar un paso atrás y decir a coro:

*Si eres cabrito,  
manténte frito,  
si eres gato,  
salta del plato.*

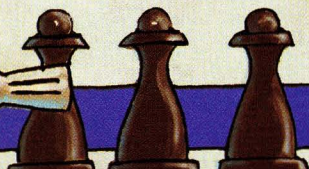
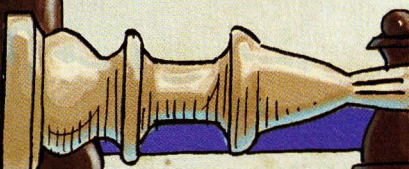
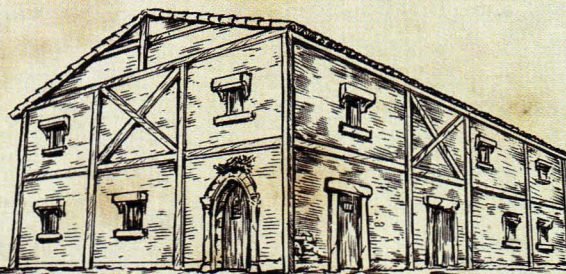
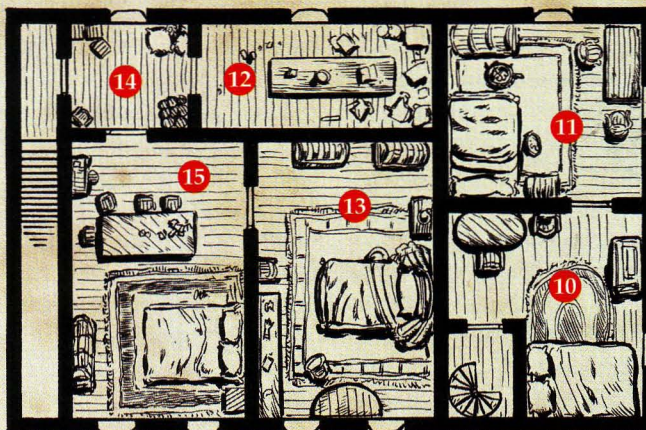
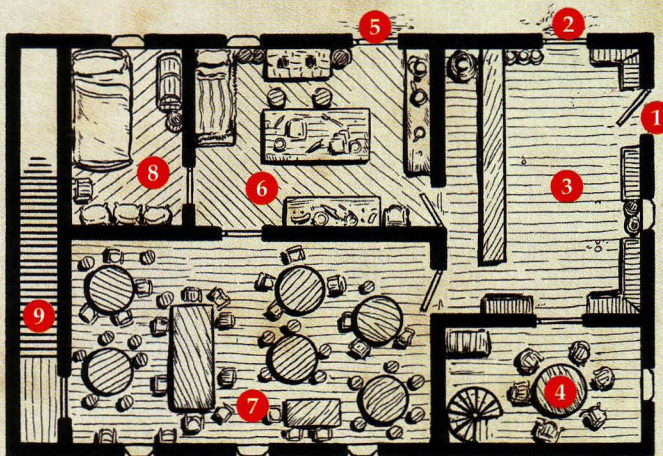
Una broma, repetimos, común entre los habituales, que se celebra con mucha chanza, aunque hace que el forastero se mire por segunda vez el plato...

Ya que estamos de confianzas, añadiremos que Cazalillas no es amigo solamente de dar gato por cabrito, también da burro por ternera, grajo por palomino y perro por choto. Pero todo hay que decirlo, Cazalillas cocina con un arte que merecería mejores manjares; y ello, unido a la largueza con la que abusa del picante y de los condimentos, disimula la pobreza de los manjares. Si añadimos lo ajustado de sus precios, entenderemos que su taberna sea de las más concurridas del barrio.





# LA TABERNA DE MAESE CAZALILLAS





## Leyenda del plano y descripción de la taberna

1. *Entrada por la calle de la Primavera.* Es la puerta principal del establecimiento; y en su dintel hay, por todo reclamo, un ramo ya marchito, polvoriento y quebradizo, pero que cumple con su función de avisar que aquí se vende vino del año, no añejo, por ser taberna modesta.

2. *Puerta que da a la cuesta del Cebollar.* Esta puerta suele estar siempre cerrada, y es que rara vez se usa, pues da a una calle que está sin asfaltar, es muy empinada y que sirve de torrentera cuando llueve, de fangal en invierno y de basurero todo el año. De todos modos, "rara vez" no quiere decir "nunca", que a veces el cuerpo impone sus necesidades y se usa de letrina por los parroquianos, que un poco más de abono nunca se nota en un estercolero. También más de uno la ha usado para salir corriendo, al ver entrar por la puerta principal a los corchetes de la Ronda o a aquellos a los que debe dinero...

3. *La taberna propiamente dicha.* Tras cruzar el umbral, al visitante le recibe, antes que nada, el fuerte y acre olor a vino que exuda de los pellejos y toneles que Cazalillas tiene por toda decoración. Son los únicos muebles de la estancia una mesa larga, estrecha y alta (donde doña Sancheja, la mujer del tabernero, sirve a los clientes), un tonel lleno de agua clara donde se van enjuagando los jarros (y de cuyo contenido los parroquianos dicen que, al final de la jornada, vuelve directamente a los jarros, pues acaba conteniendo más vino que agua) y unos bancos adosados a la pared para que los clientes beban cómodamente. Cazalillas pasa por persona honrada y cumplidora de la ley, y no para de decir que gusta que se respeten, en su establecimiento, las normativas que en otros sitios se ignoran: que no haya mujer entre trece y cuarenta años sirviendo bebidas, para que los embriagados no se sientan incitados a la lujuria, ni mesas donde poder comer o jugar a las cartas para prolongar así la estancia de éstos en el establecimiento.

Bien es cierto que doña Sancheja no cumplirá los cuarenta, pero no menos cierto es que Sanchica (la "sobrina" que tienen para ayudar en la cocina, servir las mesas del figón, limpiar y hacer lo que sea menester) tampoco cumplirá los trece que dicen que tiene. Y en cuanto a mesas... si el cliente es lo bastante bueno, siempre puede ir al figón o a las habitaciones cerradas, de querer un lugar discreto.

4. *La sala cerrada.* Cazalillas, como ya se ha dicho, gusta de simular que cumple con la ley. Esta habitación tiene una mesa y unas sillas para que los clientes "especiales" tengan algo de intimidad si lo requieren. Pero normalmente está cerrada, pues Cazalillas encuentra más provecho en alquilarla como posada secreta (es decir, ilegal) para los que se puedan permitir el lujo de pagar lo que pide por las tres salas (la 4, la 10 y la 11). Cuando tiene inquilinos, esta estancia hace las veces de sala de estar,

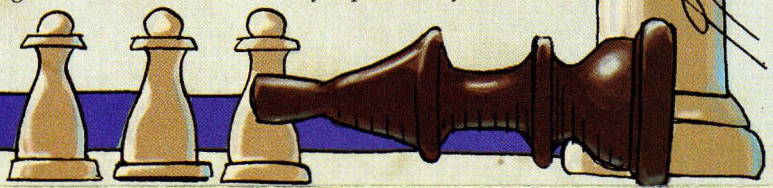
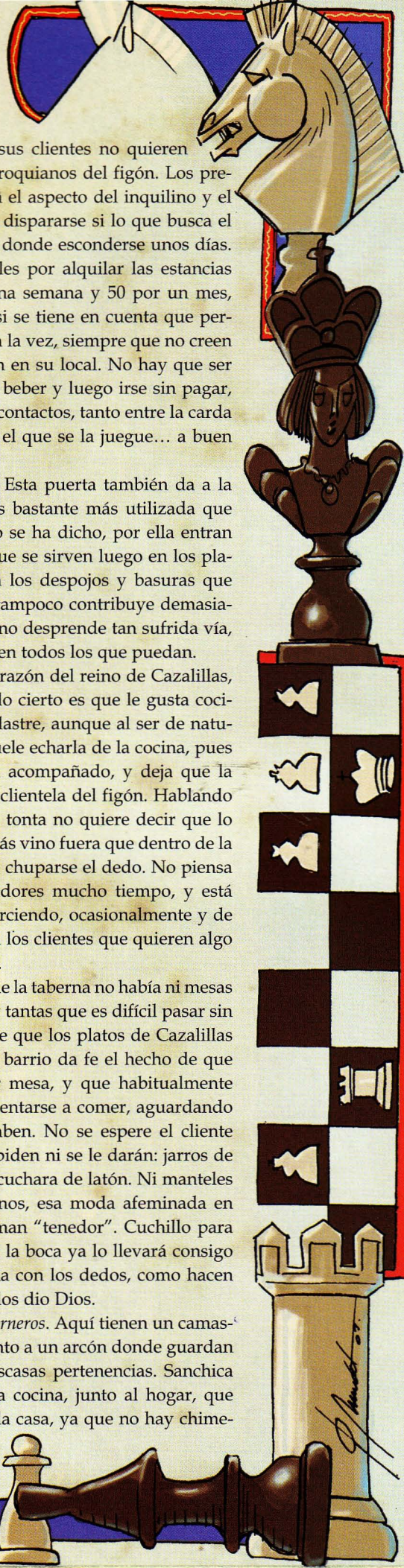
y aquí sirve la comida, si sus clientes no quieren mezclarse con los otros parroquianos del figón. Los precios que cobra varían según el aspecto del inquilino y el peso de su bolsa, y pueden dispararse si lo que busca el futuro huésped es un lugar donde esconderse unos días. Por lo general, cobra 3 reales por alquilar las estancias una noche, 15 reales por una semana y 50 por un mes, precios más que ajustados si se tiene en cuenta que permite hasta cinco inquilinos a la vez, siempre que no creen problemas y coman y beban en su local. No hay que ser listillo y pensar en comer y beber y luego irse sin pagar, que Cazalillas tiene buenos contactos, tanto entre la carda como entre los corchetes, y el que se la juegue... a buen seguro que lo pagará.

5. *La puerta de la cocina.* Esta puerta también da a la cuesta del Cebollar, pero es bastante más utilizada que la anterior (2) ya que, como se ha dicho, por ella entran buena parte de las carnes que se sirven luego en los platos. También salen por ella los despojos y basuras que toda cocina genera, lo que tampoco contribuye demasiado al buen olor que en verano desprende tan sufrida vía, ni es de extrañar que la eviten todos los que puedan.

6. *La cocina.* Éste es el corazón del reino de Cazalillas, que sus cosas tendrá, pero lo cierto es que le gusta cocinar. Sanchica le hace de sollastre, aunque al ser de naturaleza torpona, Cazalillas suele echarla de la cocina, pues prefiere estar solo que mal acompañado, y deja que la muchacha se arregle con la clientela del figón. Hablando de Sanchica: que se haga la tonta no quiere decir que lo sea; que, aunque derrame más vino fuera que dentro de la copa, hace años que dejó de chuparse el dedo. No piensa quedarse con estos explotadores mucho tiempo, y está haciéndose un capitalito ejerciendo, ocasionalmente y de tapadillo, de prostituta para los clientes que quieren algo más que manosearle el culo.

7. *El figón.* Si en la parte de la taberna no había ni mesas ni sillas, aquí en cambio hay tantas que es difícil pasar sin rozar la mesa del vecino. De que los platos de Cazalillas gozan de buena fama en el barrio da fe el hecho de que a veces es difícil encontrar mesa, y que habitualmente hasta hay cola para poder sentarse a comer, aguardando a que los parroquianos acaben. No se espere el cliente refinamientos, que ni se le piden ni se le darán: jarros de estaño, platos de madera y cuchara de latón. Ni manteles ni servilletas y, mucho menos, esa moda afeminada en forma de horquilla que llaman "tenedor". Cuchillo para cortar la vianda y llevarla a la boca ya lo llevará consigo el cliente; y, si no, que coma con los dedos, como hacen muchos, que para algo nos los dio Dios.

8. *La habitación de los taberneros.* Aquí tienen un camastro Sancheja y Cazalillas, junto a un arcón donde guardan una muda de ropa y sus escasas pertenencias. Sanchica duerme en un jergón, en la cocina, junto al hogar, que es el lugar más caliente de la casa, ya que no hay chime-







nea en el edificio (en invierno, los clientes han de calentarse con braseros). Se podría pensar que Cazalillas abusa de Sanchica, pero no es así. Tampoco es que ejerza en demasía su derecho marital con Sancheja, pese a ser su legítima: que con los años algunos fuegos se enfrían más rápidamente que otros...

9. *La escalera*. Esta puerta, que normalmente está cerrada, conduce al piso superior de la casa. La puerta que da al cuarto 14 también suele tener la llave echada...

10 y 11. *Habitaciones de alquiler*. Como ya se ha dicho, aquel grupo o hidalgo que pueda -y quiera- permitírsele puede alquilar por módico precio la sala (4) y estas dos habitaciones. En ambas hay camas (donde caben, bien apretadas, tres personas en cada una), un orinal, un brasero para cuando hace frío y un arcón para guardar ropa, así como una pequeña mesa y dos sillas.

12 a 15. *Habitaciones para usos diversos...* Estas habitaciones han tenido diferentes usos a lo largo del tiempo, y pueden cambiar de utilidad entre una y otra visita que los PJs hagan al establecimiento si dejan pasar suficiente espacio entrambas. Han sido posada secreta (al igual que las estancias 4, 10 y 11), garito ilegal dedicado a juegos prohibidos, y mancebía clandestina. La ocupación que de ellas han hecho, hoy por hoy, la banda del Gura es algo temporal, y Cazalillas bien que lo sabe...

## Personajes de la taberna

Ya puede hacerse una idea el Narrador del ambiente que se respira en la taberna y de la fauna que pulula por ella. Sin embargo, nunca está de más referir a los PNJs más importantes, que siempre pueden servir para echar mano de ellos en una u otra aventura.

### Maese Cazalillas

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** cuchillo (-1).
- **Habilidades:** Cocinar 13, Detectar Mentiras 11 y Diplomacia 11.

### Sancheja (su mujer)

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Armas:** garrote (+2).
- **Habilidades:** Callejeo 9, Cultura local 10, Diplomacia 12 y Habla de germanía 9.
- **Ventajas:** Salud de hierro (1).
- **Desventajas:** Problemas de peso (*gorda*).

### Sanchica (su "sobrina", dicen)

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Pelea (-1).
- **Habilidades:** Charlatanería 11, Seducción 12, Servir la mesa 8 y Voluntad 9.
- **Ventajas:** Sentido común.
- **Desventajas:** Voluntad débil (-2).

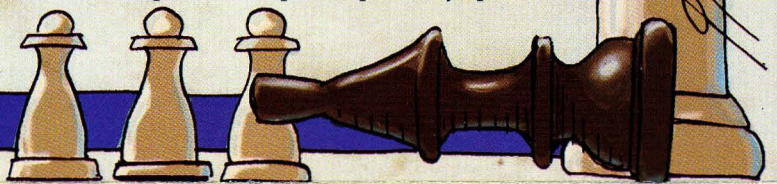
### Cliente habitual

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Armas:** ropera 12/8 (+2).
- **Armadura:** sombrero (1) y camisa acolchada (1).



(Movimiento de reina negra)

En el palacio de los Bandini les informarán que ni el señor de la casa ni su sobrina se encuentran en la Villa, pues han sido invitados por unos amigos que viven en la afueras. Mal puede ninguno de los dos recibir al PJ, por muy urgente que sea. Es posible que el grupo desconfíe, y hará bien, pues no es cosa cierta lo que les han dicho: están en la casa tanto el sufrido Niccola Bandini como su supuesta sobrina, pero tienen los papeles bien preparados para el caso en que los PJs pierdan las buenas maneras y se dediquen a registrar el palacio a base de patadas a los criados y empujones a las puertas (o viceversa). Un grupo de corchetes, al mando de un alguacil de la Ronda, está por las cercanías, avisado como ha sido por uno de los criados que hay un galanteador celoso que ronda a la Cosima sin aceptar nones por respuesta, y que su







natural violento puede hacerle olvidar las buenas maneras... No es de hidalgos ni de bien nacidos dejarse detener por armar escándalo, así que los PJs tendrán que huir o pelear... Y, si hieren o matan a algún corchete o al alguacil, igualmente habrán de irse de la Villa por una temporada... Cosa que es precisamente lo que *madonna* Cosima quiere, como luego se verá.

### Corchetes

- Destreza: 12
- Espíritu: 10
- Fortaleza: 11
- Ingenio: 10
- Reflejos: 11
- Bríos: 11
- Armas: ropera 12/8 (+2) y pistola 11 (+0) [sólo la lleva el alguacil].
- Armadura: sombrero (1), colete de cuero (2) y botas (1).

### Lo que se dice sobre el tal don Antonio

Sendas tiradas de Cultura local (de Madrid) para saber dónde preguntar, y otra de Diplomacia para saber qué preguntar y cómo escuchar, permitirán saber que don Antonio Pimentel de Prado es un joven hidalgo lejanamente emparentado con la familia materna del valido, pero ahí se acaban las honras heredadas de este joven de veintipocos años que nació en Palermo en 1602. De ahí que sea un secreto a voces que quiere tentar la suerte de las armas; pero, al no querer ir a Flandes como un soldado más, está en la Villa y Corte en busca de alguna recomendación que le permita alistarse en un regimiento de honra o, al menos directamente, como oficial o adjunto de alguno de ellos. Si se saca un crítico en alguna de las dos tiradas anteriores y se pasa la otra (aunque sea normalita), se conseguirá otro dato también: que desde hace un par de días se ha al joven visto en compañía de la bella *madonna* Cosima; que, aunque han procurado ser discretos, hay cosas que siempre terminan por saberse...

Esta segunda información debería preocupar a los PJs, en especial a aquellos que, por su conocimiento de la Corte, están al tanto de la política del valido en lo que respecta a los duelos. Aunque sean práctica común, no por ello están menos prohibidos. Y Olivares no puede dejar pasar, sin más, un duelo en el que intervenga un pariente suyo, aunque sea lejano. Así que, si el jovencuelo de Pimentel resulta herido de cierta gravedad o muerto, los corchetes recibirán la orden de remover cielo y tierra en busca del culpable, y la condena por un duelo ilegal es el destierro de la Corte si el contrincante queda herido grave, o la cárcel si éste muere. Por suerte, la afrenta se hizo en lugar público y el PJ podrá, llegado el caso, presentar testimonios que declaren que tuvo que actuar movido por



... la manera en la que lleváis vuestro sombrero.  
A fe mía que hace de bellaco.

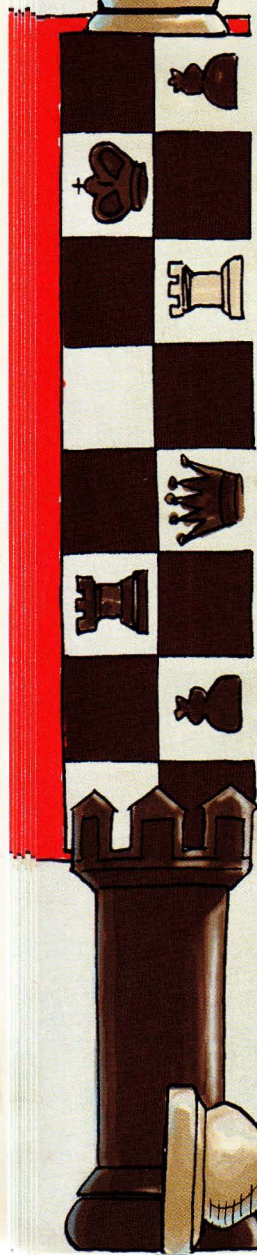
su honor... Ya que, de lo contrario, se expondría a una condena a muerte si su rival muriera en el campo.

Por otro lado, un joven hidalgo que aspira a hacer carrera con las armas no habrá descuidado el manejo de éstas, así que será rival a tener en cuenta... En especial si está tan colérico como aparentaba, pues a buen seguro no se detendrá en dimes y diretes sobre las consecuencias del duelo.

El dato de que *madonna* Cosima está (o puede estar) detrás de todo ello tampoco debería tranquilizar en demasía a los PJs... Más bien todo lo contrario. Sin embargo, saber el motivo auténtico de la disputa con el de Pimentel no arregla el problema. Las reglas del honor (como demostrará una tirada de Etiqueta) exigen que, en caso de pleitos por una dama, el nombre de ésta no se nombre, para no quedar mancillado. Por lo cual, se busca la excusa más idiota para retar al supuesto ofensor de la dama. El de Pimentel se negará a hablar ni siquiera mencionar a *madonna* Cosima, a no ser que se haga con mucho tacto (es decir, una muy buena interpretación o tener una buena racha con los dados).

### EL DUELO. PRIMERA INTERFERENCIA

Mal que le pese al PJ, los asuntos de honor no pueden posponerse, así que a la hora indicada más le vale estar ante las ruinas de la torre del Moro (véase la descripción de ésta en los *Apéndices* de esta segunda parte). Se trata de un sitio harto conocido por los duelistas, pues es un lugar discreto, aunque precisamente por ello, por ser muy poco frecuentado, es también paraje peligroso, en especial tras anochecer.





Pimentel ha llegado en un carruaje, junto con un amigo, un médico y un sacerdote. No pondrá reparos en que el PJ llegue acompañado de una o varias personas (el resto del grupo) siempre que éstos mantengan una actitud decorosa. Por ser el ofendido, el PJ tiene el derecho a elegir con qué arma se van a batir (aunque es de villanos hacerlo con pistola). Por ser el ofensor, tiene Pimentel el derecho a elegir el grado del duelo, y elige que será un duelo a segunda sangre, en este caso y por expreso deseo de Pimentel, hasta que uno de los dos se rinda o reciba una herida (mortal o no) que le imposibilite seguir peleando. (En términos de juego, al llegar a Bríos 0). El duelo, si le place al PJ, puede tener lugar en el patio de las ruinas, lugar lo bastante íntimo para que puedan resolverse lances de sangre sin interrupciones molestas.

Si alguno de los PJs está mínimamente atento a lo que pasa a su alrededor (es decir, si especifica que se mantiene alerta y vigila los alrededores de las ruinas, se queda al cuidado de los carruajes y las cabalgaduras o, simplemente, pasa una buena tirada de Espíritu), se dará cuenta de que hay movimiento en las cercanías. En efecto, un grupo de pícaros, sabedores de que las ruinas suelen ser utilizadas por los pisaverdes para pincharse mutuamente por sus tontos "quítame allá esas pajas", acecha a la espera de que la mayor parte del grupo entre en las ruinas, para mirar de echar mano a carruajes y caballos. Tienen a su pellejo en gran estima, así que los ahuyentará todo combate que no puedan resolver a base de cuchilladas por la espalda: que ver una toledana fuera de su vaina ya es bien sabido que no es cosa sana... Sobre todo si busca un hueco en tus entrañas.

### Pícaros cuatrerros

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Armas:** cuchillo 13/8.
- **Habilidades:** Abrir cerraduras 12, Callejeo 11, Charlatanería 11, Correr 12, Esquivar 6, Habla de germanía 9, Ratear 12 y Saltar 9.

## LA SEGUNDA INTERFERENCIA

Los PJs y Pimentel se encontrarán, para su asombro, con dos personajes que pasean tranquilamente entre las ruinas: uno de ellos es el famoso don Francisco de Quevedo, al que todo el mundo reconoce por sus andares cojos y sus gafas. Su acompañante es un joven de veintitantos años, con el que está conversando con toda la tranquilidad del mundo, como si estuvieran en la rúa del Prado. Si nadie tiene la precaución de registrar a fondo las ruinas, aparecerán charlando, como quien no quiere la

cosa, justo en el momento en que Pimentel y el PJ se disponen a batirse. Quevedo dirá en voz alta:

*Cosa harto curiosa es lo que me contáis, mi buen Bernardino, y es en verdad de necios dejar que los caprichos de las damas lo muevan a uno como si fuera una veleta... Creo que se me está ocurriendo ya una rima... A ver qué os parece:*

*Un jovenzuelo de vestido tudesco,  
retorciendo el mostacho soldadesco  
por el capricho de una dama se sacrifica  
acercándose a un corrillo de gente de pica  
dispuesto está a batirse por ella...*

Pimentel enrojece hasta las raíces de los cabellos al oír esto, y se gira con la espada en mano como si quisiera atacar al poeta. Una simple mirada de don Francisco lo detiene, mientras el compañero de éste ruega al joven que lo escuche. Conseguida así la atención de todos, Quevedo prosigue:

*El señor de Irián —dice señalando a su acompañante— aparte de demostrar tener más seso que vuesa merced, ha demostrado también ser más prudente. Enterado del negocio que os traéis vino a mí, pues sabe que, por mi larga estancia en Italia, algunos contactos retengo y algo sé de la dama por la que os batís. ¡Oh, por Dios, no os hagáis ahora los discretos, que lo que está en juego es vuestra vida, no la mía! ¡Acaso no sabéis que esta dama ya hizo que dos jóvenes se batieran por ella allá en Parma?*

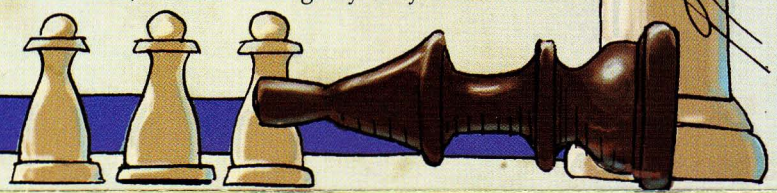
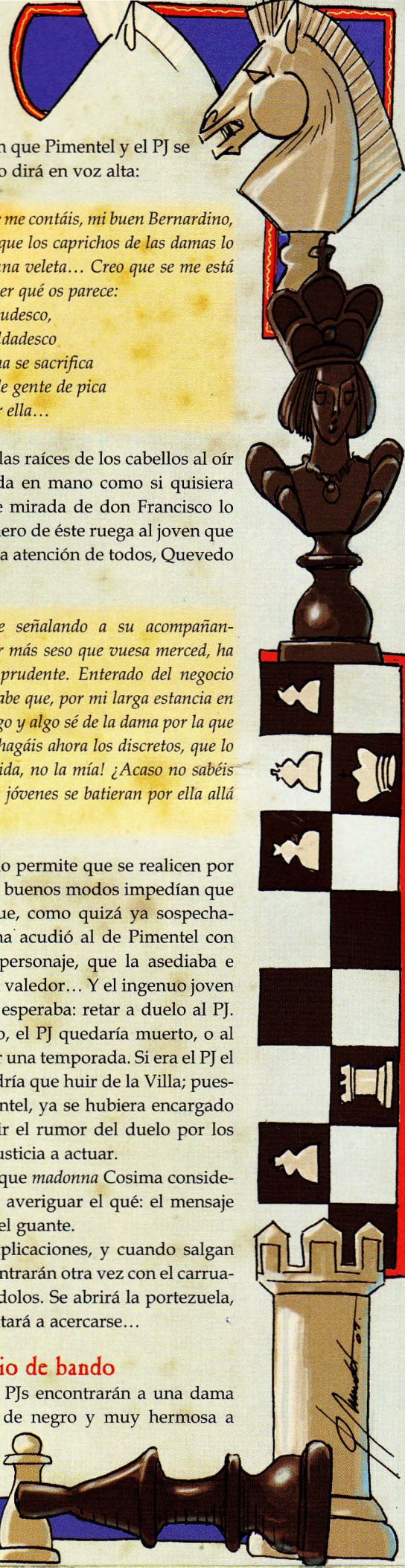
La presencia de Quevedo permite que se realicen por fin las explicaciones que los buenos modos impedían que el PJ diera. Así se sabrá que, como quizá ya sospechasen los PJs, *madonna* Cosima acudió al de Pimentel con llorosas quejas acerca del personaje, que la asediaba e importunaba sabiéndola sin valedor... Y el ingenio joven hizo lo que la astuta dama esperaba: retar a duelo al PJ. Si Pimentel ganaba el duelo, el PJ quedaría muerto, o al menos fuera de combate por una temporada. Si era el PJ el que ganaba el combate, tendría que huir de la Villa; puesto que, de no matar a Pimentel, ya se hubiera encargado *madonna* Cosima de esparcir el rumor del duelo por los mentideros, forzando a la Justicia a actuar.

Y es que el PJ sabe algo que *madonna* Cosima considera peligroso. Y no es difícil averiguar el qué: el mensaje cifrado que estaba dentro del guante.

Dadas las oportunas explicaciones, y cuando salgan los PJs de las ruinas, se encontrarán otra vez con el carruaje negro ante ellos, esperándolos. Se abrirá la portezuela, y una voz femenina los invitará a acercarse...

### Explicaciones y cambio de bando

Dentro del carruaje, los PJs encontrarán a una dama de mediana edad, vestida de negro y muy hermosa a







... la conocen como "la Princesa", en clara alusión a otra tuerta famosa años ha ...

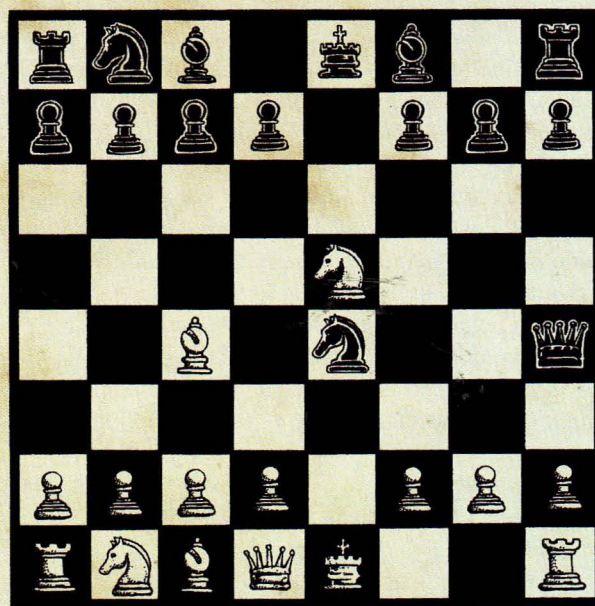
pesar del parche que le cubre la cuenca del ojo izquierdo. Aquellos PJs que tengan la habilidad de Etiqueta y pasen una tirada de Cultura local la reconocerán como Isabel de Galán, condesa viuda de Puñonrostro. Es sabido en la Corte que perdió ojo y marido en un atentado que éste sufrió en la Calle Mayor, hace cinco años, cuando unos asesinos a sueldo le dispararon a boca de jarro varios pistoletazos desde las ventanillas de un carruaje. Es ya menos sabido (por lo que el PJ que haya pasado la tirada solamente lo sabrá si lo hizo por la mitad o menos del valor de su habilidad) que el motivo del suceso fue que el conde era agente de Gaspar de Bonifaz, Caballerizo del Rey oficialmente... y jefe del servicio de espías algo más oficiosamente. Y dicen los atrevidos que la condesa viuda, mujer de armas tomar, heredó la ocupación de su marido, primero dió cuenta de sus asesinos, y luego descubrió que prefería las intrigas de Estado a encerrarse a llorar al marido en casa o en un convento. Es debido al parche en el ojo y al vestir siempre de negro por lo que todos en la Corte la conocen como "la Princesa", en clara alusión a otra tuerta famosa años ha, la princesa de Éboli.

**Isabel Galán de Arias,  
condesa viuda de Puñonrostro ("la Princesa")**

- Destreza: 12
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 12

- Reflejos: 13
- Bríos: 12
- Apariencia: +4/+5 entre hombres (+1 extra en ambientes cortesanos).
- Armas: pistoleta 13 (+0).
- Habilidades: Charlatanería 13, Cultura local (Palacio) 12, Detectar mentiras 15, Diplomacia 13, Etiqueta 13, Latines 11, Seducción 14, Voluntad 14 y Venenos 12.
- Ventajas: Belleza (*guapa*) y Nobleza (2).
- Desventajas: Defecto físico (*tuerta*) y Honor.

Dentro del carruaje, la Princesa distraía, al parecer, sus ocios jugando al ajedrez con una dama de compañía. Al llegar los PJs, alzará la vista, olvidándose al punto de la partida. La dama, en cambio, se mantendrá abstraída en la jugada durante toda la conversación. Si algún PJ tiene curiosidad sobre cómo va la partida, el Narrador le mostrará el siguiente gráfico:



La Princesa explicará lo siguiente al PJ noble en particular (y al resto del grupo en general):

*Mi querido gentilhombre, perdonad si os digo que os habéis comportado como un estúpido y habéis arrastrado en vuestra estupidez a vuestros amigos y seguidores. Hay algo que no sabéis de madonna Cosima y, si me lo permitís, os lo diré: es cierto que procede del ducado de Parma, y ese ducado forma parte de los territorios pontificios. El Santo Padre, además de nuestro guía espiritual y vicario de Cristo en la tierra, es también un gobernante; y, mientras bendice con la mano derecha, no por ello deja de intrigar con la izquierda: madonna Cosima es una de sus agentes; y no demasiado mala, por cierto. Vino a la Villa con un propósito muy concreto, pero se delató como agente papal al hospedarse en casa de micer Bandini, de quien tiempo ha que sabemos que pasa informes para el Papado, informes sobre aquellos ambientes a los que los jesuitas no pueden llegar...*



Puede que los PJs quieran preguntar, en este punto, dos cosas: ¿Qué tienen que ver los jesuitas con el Papa? ¿Y qué arte y parte tiene la Princesa en todo este turbio negocio?

La primera pregunta se resuelve con una tirada de Teología, Cultura local (clero) o, si se formula en voz alta, será respondida impacientemente por la interlocutora: los jesuitas juran obediencia, antes que a ningún rey, al Papa. Eso los convierte en perfectos espías y agentes papales. Por el contrario, la Inquisición española ha jurado obediencia a la Corona antes que al Papa, lo cual hace que los miembros de ambos colectivos no se tengan en demasiada estima...

**Nota para el Narrador: en el universo "paralelo" del Juego de rol del capitán Alatríste, hoy por hoy, solamente hay un jesuita que ocupe un cargo de cierta importancia en el Santo Oficio, y ése es fray Hernando de Montesinos, aunque el buen hombre está allí por entresijos políticos más que por su competencia... Lo que no deja de ser una pena, pues competente lo es, y no poco (otra cosa es su vocación, pero bueno...). Los PJs pueden haber tenido tratos con él si han jugado La Maldegollada (aventura que aparece en la pág. 163 y ss. del manual).**

La segunda pregunta se contesta si antes se sacó una buena tirada en Cultura local (palacio): la Princesa es, a su vez, una agente de la Corona, y su trabajo consiste -precisamente- en controlar a los agentes de potencias enemigas, y frustrar sus planes llegado el caso. Y eso contará a los PJs, más o menos veladamente según lo que sepa el grupo. Siguiendo con su explicación, la Princesa dirá:

*Envié a un hombre a que entrara dentro de la mansión de los Bandini, pero no tuve noticias de él. Luego me enteré de que había sido asesinado, y -cuando vigilaba a sus asesinos- os vi acabar con ellos. Eso llamó mi atención, y os he hecho seguir discretamente. Así me he enterado de este duelo, una maniobra de la Cosima para librarse de vosotros. Eso me induce a pensar que me puedo fiar; ya que, si habéis sido peones de una dama, bien podríais serlo de otra, tanto para vengar vuestro orgullo herido como para servir a la patria...*

Como buenos gentilhombres, los PJs deberían aceptar, y más cuando entrar al servicio directo de una dama tan bien situada en la Corte puede traerles múltiples ventajas... Es el momento de que los PJs, si copiaron o guardaron el mensaje secreto, se lo muestren a la Princesa o, al menos, le hablen de él si se lo devolvieron a madonna Cosima. Sea como fuere, la Princesa no tiene la clave. Siguen estando como antes: saben que la agente papal ha venido a la Villa para cumplir una misión, pero no saben

cuál. Tras meditar unos instantes, la Princesa suspirará y proseguirá:

*Bandini dará una fiesta en su mansión dentro de un par de días, convíte al que ha tenido la osadía de invitarme. Lo arreglaré para que vayáis todos. ¡Hay que descubrir como sea que pretende Cosima!*

La dama de compañía, absorta hasta entonces en la partida de ajedrez, alza la mirada y dice con voz vacilante, ajena a todo lo que se ha hablado:

- Creo que enrocaré el rey blanco, mi señora, para evitar que me hagáis jaque mate con la reina negra y el caballero.

- Sí - responde la Princesa -. Es justo lo que me imaginaba que harías... Habrá que atacarte en tu propia fortaleza...

## RECOMPENSAS

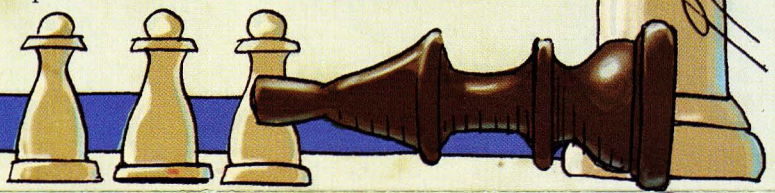
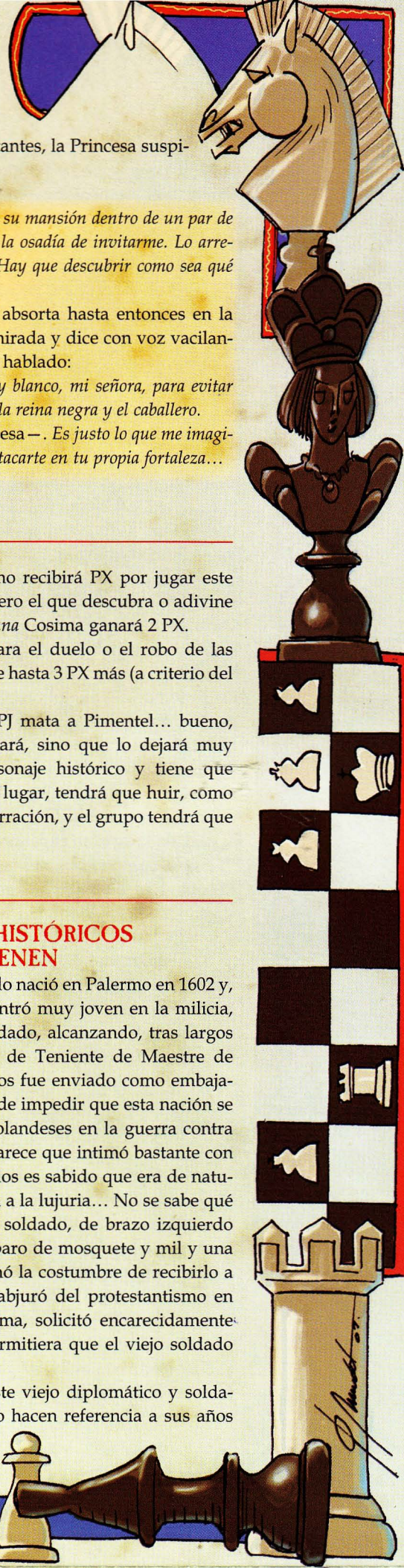
- En principio, el grupo no recibirá PX por jugar este módulo de transición, pero el que descubra o adivine las intenciones de madonna Cosima ganará 2 PX.
- Igualmente, el que evitara el duelo o el robo de las monturas podría llevarse hasta 3 PX más (a criterio del Narrador).
- Si, a pesar de todo, el PJ mata a Pimentel... bueno, primero que no lo matará, sino que lo dejará muy malherido (que es personaje histórico y tiene que sobrevivir). En segundo lugar, tendrá que huir, como bien se ha dicho en la narración, y el grupo tendrá que seguir sin él.

## APÉNDICES

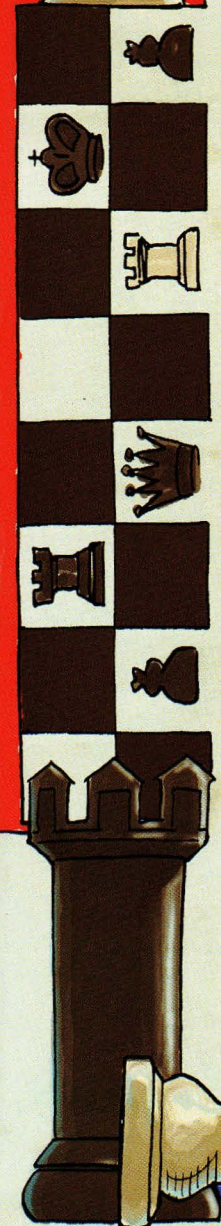
### SOBRE LOS PNJs HISTÓRICOS QUE AQUÍ INTERVIENEN

Antonio Pimentel y Prado nació en Palermo en 1602 y, como dice nuestro relato, entró muy joven en la milicia, al parecer como simple soldado, alcanzando, tras largos años de servicio, el grado de Teniente de Maestre de Campo. A los cincuenta años fue enviado como embajador a Suecia, con la misión de impedir que esta nación se aliara con portugueses y holandeses en la guerra contra España. En la corte sueca parece que intimó bastante con la reina Cristina, que de todos es sabido que era de naturaleza caprichosa y propicia a la lujuria... No se sabe qué le dijo (o hizo) el veterano soldado, de brazo izquierdo estropeado por un mal disparo de mosquete y mil y una cicatrices, pero Cristina tomó la costumbre de recibirlo a diario; y, cuando la reina abjuró del protestantismo en 1655 y se estableció en Roma, solicitó encarecidamente al rey de España que le permitiera que el viejo soldado siguiera a su servicio.

Las características de este viejo diplomático y soldado que aparecen en el texto hacen referencia a sus años







mozos, si el Narrador quiere utilizarlo años más tarde –cuando ya sea veterano soldado y hábil cortesano–, tendrá que aumentarlas convenientemente, añadiendo además la desventaja de Defecto físico (*manco*).

Sobre el amigo de éste, el leonés don Bernardino de Rebolledo, señor de Irián, nació cinco años antes que él, en 1597, pero a los catorce años ya estaba alistado en el tercio de Nápoles, por lo que es muy probable que se conocieran y que fueran, además, conocidos de Quevedo, que durante la segunda década del siglo XVII, como es cosa sabida, realizó misiones de espía a cuenta del duque de Osuna, virrey primero de Sicilia y luego de Nápoles. Bernardino, al igual que Pimentel, también destacó como soldado en su juventud y como diplomático en su madurez, aunque pasó como discreto literato. Luchó bajo las órdenes de Spínola en las campañas de Lombardia, la Vatelina y Breda. Más tarde, luchó en el Palatinado y participó en la Batalla de Nordlingen. Finalmente, fue nombrado conde del Imperio y gobernador del Palatinado. Poco antes de la paz de Westfalia (1648), fue nombrado embajador en Dinamarca, cargo que ejerció durante más de diez años, en los que coincidió –tanto por razones diplomáticas como de Estado– con la misma Cristina de Suecia y con su viejo camarada de armas, Antonio Pimentel.

Tras haber abdicado Cristina, su sucesor –el rey Carlos X de Suecia– decidió en 1658 anexionar el territorio danés a la corona sueca. El rey de Dinamarca, Federico III, solicitó a don Bernardino Rebolledo que formara parte del rápidamente convocado Consejo de Guerra para defender el país, dada su gran experiencia como soldado,

Sobre sus consejos militares en la guerra... son otra historia, y ya la contaremos en otra ocasión.

## SOBRE EL POEMA DE QUEVEDO

Evidentemente, los hechos aquí narrados nunca tuvieron lugar, y los pobres versos, mal escritos y sin ninguna gracia, que el autor de esto ha puesto en boca de Quevedo nunca hubieran sido dichos por éste, ni durante la peor de sus borracheras. Ciertamente es, sin embargo, que Quevedo escribió en cierta ocasión una letrilla jocosa algo parecida, y mucho más lograda, en la que se ha inspirado pobremente este cuevachuelista:

*Un valentón de espátula y gregüesco,  
que a la muerte mil vidas sacrifica,  
cansado del oficio de la pica,  
mas no del ejercicio picaresco,  
retorciendo el mostacho soldadesco,  
por ver que ya su bolsa le repica,  
a un corrillo llegó de gente rica,  
y en el nombre de Dios pidió refresco.  
«¡Den voacedes, por Dios, a mi pobreza  
– les dice –; donde no; por ocho santos*

*que haré lo que hacer suelo sin tardanza!».  
Mas uno, que a sacar la espada empieza,  
«¿Con quién habla? – le dice al tiracantos –,  
¡cuerpo de Dios con él y su crianza!  
Si limosna no alcanza,  
¿qué es lo que suele hacer en tal querella?».  
Respondió el bravonel: «¡irme sin ella!».*



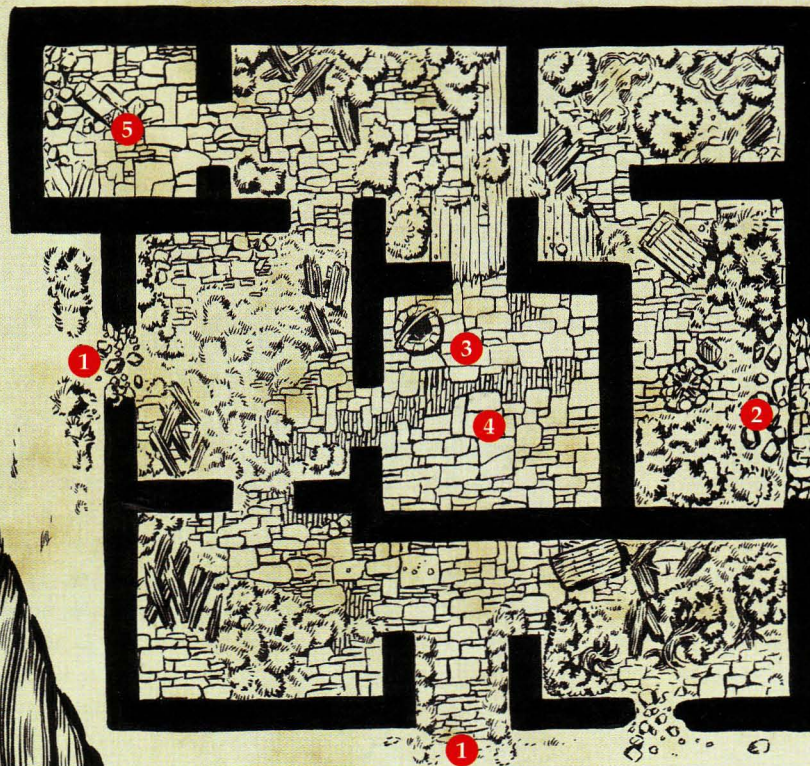
... la torre que milagrosamente aún se alza en pie ...

## LAS RUINAS DE LA TORRE DEL MORO

Se encuentran en la vega del Manzanares, ese rosario de huertas y granjas que se encuentra pasado el puente de Segovia, entre el monte del Pardo y la Casa de Campo, ambas propiedades reales. El nombre de “torre del Moro” es nombre popular, que ya se sabe que la imaginación, cuando nace de la ignorancia, gusta de darle tintes legendarios a las cosas. En realidad se trata de unas ruinas de origen medieval y, aunque es cierto que lo que más destaca de ellas es la torre que milagrosamente aún se alza en pie, también lo es que el recinto parece haberse construido más como vivienda que como fortaleza. Actualmente es refugio de mendigos vagabundos y de bandidos, pues la gente errabunda considera, con razón, que es mejor pasar la noche bajo un techo, aunque sea escaso, que no al raso, en especial cuando llueve.



## LA TORRE DEL MORO



### Leyenda del plano y descripción de la torre

1. Brechas en los muros, por donde se puede pasar sin problemas

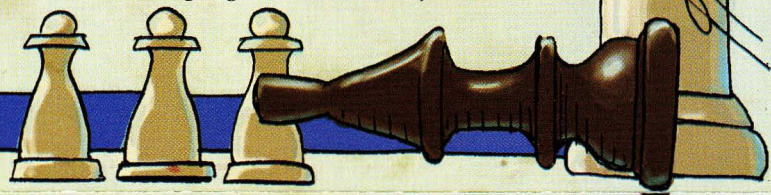
2. Este trecho del muro está derruido, alcanzando apenas la cintura de un hombre en sus tramos más bajos y los hombros de éste en los más altos. Puede, pues, saltarse sin problemas, sin tirada siquiera, siempre que se haga sin estar en combate.

3. Pozo. Seco y cegado.

4. Patio central. Lo utilizan muchos duelistas, ya que -al estar empedrado- no han crecido matojos ni maleza

en él, y los muros que lo rodean proporcionan la necesaria intimidad para dirimir asuntos de honor.

5. Torre. Es la única zona de las ruinas que aún cuenta con un techo, aunque acceder al piso superior es difícil, ya que la escalera hace tiempo que se vino abajo. Con todo, el que logre trepar hasta el piso superior se encontrará en una sala repleta de restos de nidos y guano, y podrá seguir trepando hasta alcanzar el techo almenado de la torre. Aunque ésta presenta abundantes grietas en su fachada, no corre, de momento, peligro de venirse abajo...





## TERCERA PARTE: ZARABANDA

(Jaque al rey negro)

### ASALTO A LA FORTALEZA ENEMIGA

Como ya se ha dicho en otro lugar de esta obrilla, Niccola Bandini es famoso en la Villa por las fiestas que organiza periódicamente en su mansión. En ésta, que aún no se ha realizado, habrá invitado a una quincena de amigos y conocidos; lo que hace, sumando acompañantes, una treintena de personas. Aprovechando que las noches empiezan a ser cálidas, la velada consistirá en una cena y luego algo de entretenimiento, que es lo más esperado, pues son más famosas las excentricidades del italiano que el buen hacer de su cocinero.

La Princesa mueve incansable todos sus contactos para introducir al grupo en la fiesta. Aquellos de origen hidalgo o noble pueden ir como acompañantes de ella; los villanos, como servidores. Ninguno ha sido invitado directamente, pero no podrán vedarles la entrada a la mansión. El plan de la Princesa consiste en que -ante la presencia de los PJs- *madonna* Cosima pierda los papeles, haga que sus sicarios los vigilen, y distraiga así la atención del resto de la casa, lo cual permitirá a uno de los hombres de la Princesa colarse en las demás dependencias de la mansión para registrarlas con tranquilidad en busca de documentos que echen un poco de luz sobre la misión de la agente papal...

### HACIENDO ANTECÁMARA...

Los convidados van llegando a la mansión a partir de la media tarde. Una vez dejadas las capas (y las armas, recordémoslo por si hay fricciones y se quiere echar mano a la toledana) los invitados van formando corrillos en el gran salón (3), y charlan como si de un mentidero se tratase, mientras unos criados pasean entre ellos llevando bandejas con copas de un vino tostado portugués, llamado oporto, poco conocido y aún menos consumido en la Villa. La primera de las muchas excentricidades que les depara la velada. Otros criados portan bandejas con aceitunas, ciruelas, uvas, guindas y almendras, que ya dicen los físicos que la mejor manera de preparar el estómago antes de una buena comida es comer primero algo de fruta a modo de aperitivo. Micer Bandini va jocosamente de un grupo a otro, saludando a los recién llegados como perfecto anfitrión que es. Los PJs por fin tendrán ocasión de verlo de cerca. Se trata de un hombrecillo de cuarenta y pocos años, cargado de hombros sin llegar a ser jorobado, de barriga prominente y piernas cortas y regordetas. Tiene doble papada, que intenta disimular con una barba rala y escasa, y tiende a sonreír en demasía, con una de esas sonrisas más falsas que un ducado de a seis.

### Micer Niccola Bandini

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** +1
- **Habilidades:** Charlatanería 13, Comerciar 15, Diplomacia 14, Etiqueta 13 y Voluntad 8.
- **Ventajas:** Nobleza (3) y Riqueza (6).
- **Desventajas:** Voluntad débil (-5) y Vulnerable al dolor.

*Madonna* Cosima, que no está obligada por la rigidez del protocolo y las buenas maneras, se mueve asimismo de un grupo a otro, dejándose galantear por los caballeros y envidiar por las damas. Todo hay que decirlo, mantendrá una admirable compostura al encontrarse con los PJs, aunque alguien con la ventaja de Intuitivo (véase el manual, pág. 39) o que, en su defecto, saque una tirada *difícil* de Espíritu se dará cuenta de que, al verlos, se le hiela por un instante la sonrisa y aprieta las mandíbulas. Evidentemente, las buenas maneras impiden que los PJs monten una escenita, así que, por mucho que se lo pida el cuerpo, nada de cargar contra la damita en cuestión con la sana intención de estranglarla mientras se la deja de piltrofera para arriba... De hacer esto, los criados y los caballeros del salón se juntarán para echar a patadas al PJ en cuestión, y pronto se sabrá en todo Madrid que éste no sabe comportarse en sociedad. No, el juego que ha provocado la Princesa exige mucho comedimiento, y como mucho sutiles indirectas del estilo de «os esperé en las gradas de la Almudena y no acudisteis, pero tranquila, que maese Pimentel ya me pasó vuestro recado», a lo que Cosima puede responder con un «vaya, estaba mal informada, hubiera jurado que habíais tenido que salir precipitadamente de la Villa». Luego procurará evitar al grupo, al menos de momento. Hay mucha velada por delante...

### Y CONOCIENDO A LOS INVITADOS

Evidentemente, no describiremos aquí a la treintena de personas que se reúnen en el salón, pero podemos citar a las más importantes, con las que los PJs tendrán más contacto:

### Una dama cuajada de sorpresas

Doña Ana de Sandoval es una doncella que hasta hace poco era menina de la reina y ahora está al servicio de la Princesa. Irá como acompañante del PJ noble sobre el que, hasta ahora, se ha centrado un poco toda la acción (si hay





... dejándose galantear por los caballeros y envidiar por las damas.

un segundo PJ de origen noble o al menos hidalgo, irá como acompañante de la Princesa). Doña Ana intentará por todos los medios ser agradable con el PJ, y de hecho hará lo imposible para seducirlo... Lo cierto es que está embarazada -de uno de los monteros de Espinosa, por si quieren saberlo (véase el manual en la página 108)- y, si consigue encamarse con el PJ, tratará de convencerle luego de que el hijo es suyo, a ver si así consigue arrastrarlo hasta el altar. En tal caso, al PJ le espera una triste vida de marido cornudo, que la damita está locamente enamorada de su amante, que por desgracia para ambos, es hombre casado...

### Doña Ana de Sandoval

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +3 /+5 entre hombres.
- **Habilidades:** Charlatanería 13, Etiqueta 13 y Seducción 14.
- **Ventajas:** Belleza (*guapa*).
- **Desventajas:** Secreto (está embarazada, -2).

### El hombre de mundo

Joao de Valdoncelos es un gentilhomme portugués de unos cuarenta años muy bien llevados, de piel curtida por el sol y el viento, cuerpo corpulento y barba entrecana. Tiene como honrosa profesión la de capitán de barco, y

hace apenas dos meses desembarcó en Lisboa procedente de Macao. Está en Madrid visitando unos familiares. Bandini se ha apresurado a invitarlo, pues sabe que el portugués podrá contar mil y una anécdotas de sus viajes y aventuras. Y en efecto, lo hace a poco pie que le hagan: hablará de peces voladores, de zonas del mar donde el aire es tan limpio que se ve perfectamente como el último rayo de sol es de color verde, de cómo da la vuelta el sol cuando se gira el cabo de Buena Esperanza, de lugares extraños donde viven gentes de ojos rasgados, y mil y una historias más... Como muestra ya daremos un botón, un poco más adelante.

Pero si algún PJ tiene paciencia para aguantar tanta charla, pueden sacar de este PNJ un dato interesante: al ver a don Alvar, barón de Rioseco, creyó reconocer en él a un hombre al que conoció hace casi quince años... un mal hombre... Pero eso es imposible, ya que ese hombre... está muerto.

### Joao de Valdoncelos

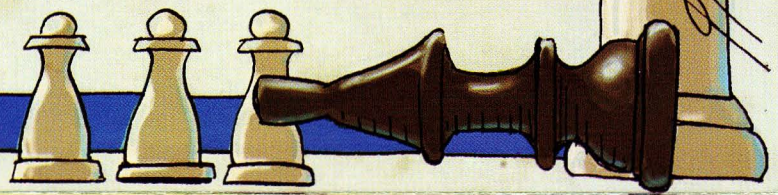
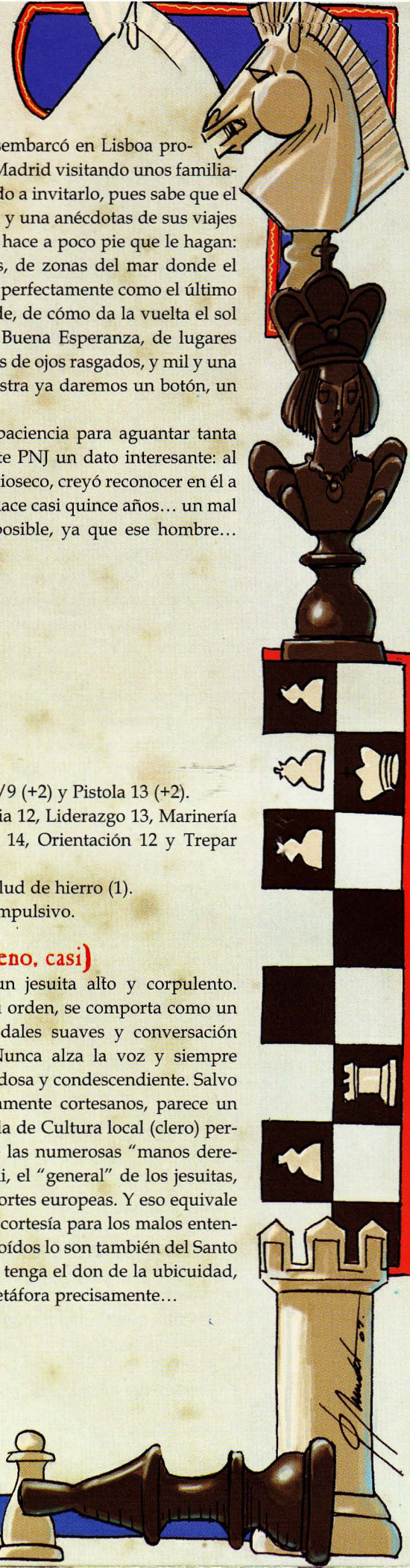
- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** espada corta 13/9 (+2) y Pistola 13 (+2).
- **Habilidades:** Diplomacia 12, Liderazgo 13, Marinería 13, Nadar 12, Navegar 14, Orientación 12 y Tregar 12.
- **Ventajas:** Intuitivo y Salud de hierro (1).
- **Desventajas:** Honor e Impulsivo.

### Los ojos de Dios (bueno, casi)

Giuglio Andreotti es un jesuita alto y corpulento. Como buen miembro de su orden, se comporta como un perfecto cortesano, de modales suaves y conversación ponderada y agradable. Nunca alza la voz y siempre muestra una sonrisa bondadosa y condescendiente. Salvo por sus modales, exquisitamente cortesanos, parece un párroco de aldea. Una tirada de Cultura local (clero) permitirá saber que es una de las numerosas "manos derechas" que Mutio Vitteleschi, el "general" de los jesuitas, tiene en la mayoría de las cortes europeas. Y eso equivale a decir, y lo decimos como cortesía para los malos entendedores, que sus ojos y sus oídos lo son también del Santo Padre, que el hecho de que tenga el don de la ubicuidad, en esta época, no es una metáfora precisamente...

### Giuglio Andreotti

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 9







- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +1/+4 entre católicos.
- **Habilidades:** Detectar mentiras 16, Diplomacia 14, Etiqueta 15, Latín 14, Latines 13, Teología 15 y Voluntad 14.
- **Ventajas:** Cargo, Letrado y Sacerdocio.
- **Desventajas:** Lealtad (al Papa, -3) y Secreto (espía del Papa, -4).

### Los marqueses de Fromista

Don Luís Enríquez y doña Sebastiana Menguado, son los marqueses de Fromista y componen una pareja de cincuenta y tantos años, algo excéntricos, divertidos y (para sorpresa de muchos) enamorados con pasión el uno del otro. A él le fascinan la ciencia y el coleccionismo; a ella, las comidas exóticas. No tienen hijos, pero hace tiempo que dejaron de preocuparse por ello, prefiriendo vivir una vida entregada a los placeres sencillos y a la diversión. Si los PJs se relacionan con ellos, pueden enterarse de un montón de chismorreos divertidos, reales o ficticios, acaecidos en la Villa... Y también podrán enterarse de los diseños que Luís Enríquez ha hecho, mejorando las alas, el traje para ir bajo el agua y el aparato de tela para caer sin hacerse daño de Leonardo da Vinci... Por cierto, solicita voluntarios para probar sus aparatos... ¿Algún jugador quiere sacrificar a su personaje en aras de la Ciencia?

#### Luís Enríquez

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** +1
- **Habilidades:** Artesanía 12, Etiqueta 13 y Latines 15.
- **Ventajas:** Letrado y Nobleza (*marqués*, 12).
- **Desventajas:** Pecadillos (*tozudez*).

#### Sebastiana Menguado

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +2
- **Habilidades:** Charlatanería 15, Detectar mentiras 15, Etiqueta 12 y Sigilo 9.
- **Ventajas:** Nobleza (*marquesa*, 12).
- **Desventajas:** Pecadillos (*glotonería* y *lujuria*)

### Los barones de Rioseco

Don Alvar de Medinaclara es un hombre de casi sesenta años, fríamente consciente de tal dignidad, que nunca ríe y apenas sonríe. Habla poco, y las más de las veces recibe los comentarios rijosos o simplemente amables con una mirada de desprecio, en especial si proceden de gente que considera inferior a él. Está casado con doña Isabel Montoso, una muchacha que apenas cumple los veinte años y que, más que su hija, podría incluso ser su nieta. Es mujer de gran belleza, y muchos opinan que don Alvar se casó con ella simplemente para exhibirla, como exhibe sus joyas o sus caballos de raza. Por lo demás, la trata con el más absoluto de los desprecios, como si fuera una criada. Al fin y al cabo, la considera de su propiedad, y algo de ello habrá, pues se rumorea que la compró a base de ducados a los padres de ella (de rancia nobleza, pero de bolsa escasa).

#### Alvar de Medinaclara

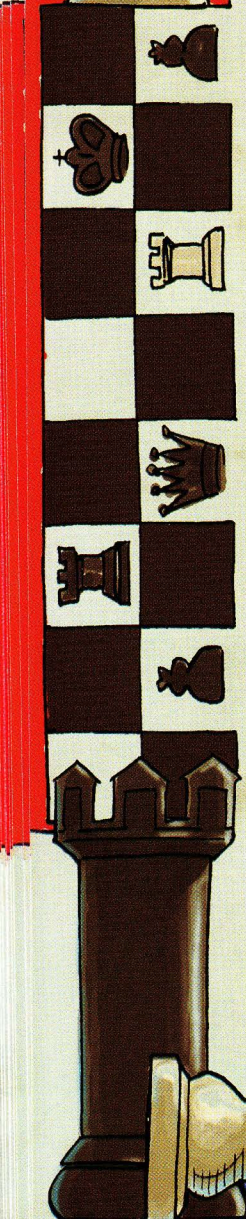
- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1
- **Armas:** pistola 12 (+1) y ropera 8/6 (+1).
- **Habilidades:** Charlatanería 14, Comerciar 14, Etiqueta 13, Fingir 14, Intimidación 10, Sigilo 10 y Venenos 12.
- **Ventajas:** Nobleza (*barón*, 6) y Riqueza (*acaudalado*, 6).
- **Desventajas:** Avaricioso (*codicioso*, -3), Edad (*vejez*, -6), Sanguinario y Secreto (identidad falsa y ex traficante de carne humana, -6, véase *Y el porqué*).

#### Isabel de Montoso

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +3/+5 entre hombres.
- **Habilidades:** Etiqueta 13 y Seducción 13.
- **Ventajas:** Belleza (3) y Nobleza (6).
- **Desventajas:** Mala estrella.

### El hidalgo ocioso

Don Nuño de Cabrera es un caballero de Santiago y gentilhomme de cierta prestancia en los ambientes selectos de la Villa. Anda a la espera, como muchos, de una comisión por sus supuestas hazañas como alférez en Flandes... Aunque aquellos PJs que hayan sido soldados dirán que poca fama tenía el mozo en el campo de batalla, que los que le conocieron dicen que pasó más tiempo







lustrando la silla de montar del Maestre de Campo que empuñando la toledana. Los PJs que se muevan por el mundillo cortesano lo habrán visto merodear por despachos y antecámaras de gente importante y, por mucho que asegure que está a punto de recibir el cargo de Gentilhombre de Cámara en Palacio, es más que posible que dicha afirmación despierte más sonrisas discretas que admiración.

En realidad, es hombre que vive de mujeres, y por una de esas casualidades que tienen poco de casual, es actualmente el amante (léase sacadineros) de doña Isabel, la baronesa de Rioseco. Y tiene la sospecha –no sabe si fundada o no– de que el marido, el barón, lo sabe, y Alvar se ríe a escondidas de que el muy atildado gentilhombre vaya a todas partes tras su mujer, moviendo colita y sacando el rabo como si de un perro pachón se tratara. Pero hay que comer, y aún más aparentar que se come, así que De Cabrera no piensa despegarse de su fuente de ingresos del momento... Eso no quiere decir que no procure pastar en otros campos, y de hecho tanteará tanto a la Princesa como a *madonna* Cosima. De ambas recibirá un “no” por respuesta; seco y rotundo por parte de la primera; risueño, burlón e hiriente de la segunda.

### Don Nuño de Cabrera

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

### Los invitados “de piedra”

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1
- **Habilidades:** Etiqueta 12.

### Las gentes de menor calidad...

Los criados personales de los diferentes invitados pueden ayudar en cocinas y servir directamente a sus

amos (una manera como otra cualquiera de que algún PJ de origen villano, con la excusa de que está sirviendo a su señor, llene la tripa decentemente por una vez en la vida). Los criados también pueden ser “cedidos” para que hagan de sollastre en la cocina (lo que hoy llamaríamos “pinche”: desde lavar platos hasta desplumar pollos, pasando por todo lo que el lector se pueda imaginar). Los cocheros se quedan dentro del carruaje, faltaría más, y –si no han traído nada para comer– pueden, como mucho, ir a mendigar un plato de menudillos o sobras en la puerta de la cocina. Otro tanto hay que decir de los “criados de silla”, es decir, de los mozos que llevan una silla de manos.

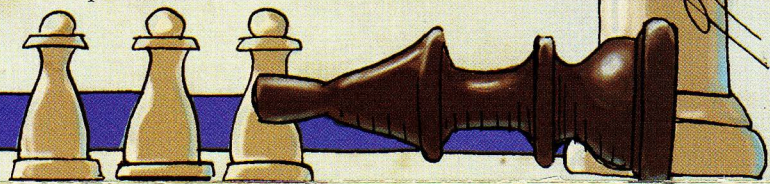
Con todo, hablar con los criados nunca deja de ser trabajo realizado en balde. El último chismorreó sobre *madonna* Cosima es, precisamente, sobre sus criados personales: como el lector recordará, se trajo de Parma dos criados y una dueña. Pues bien, uno de los hombres, sencillamente, ha desaparecido. Un buen día, sin decir esta boca es mía, simplemente se fue...

### TRES LEYENDAS PARA IR ABRIENDO EL APETITO

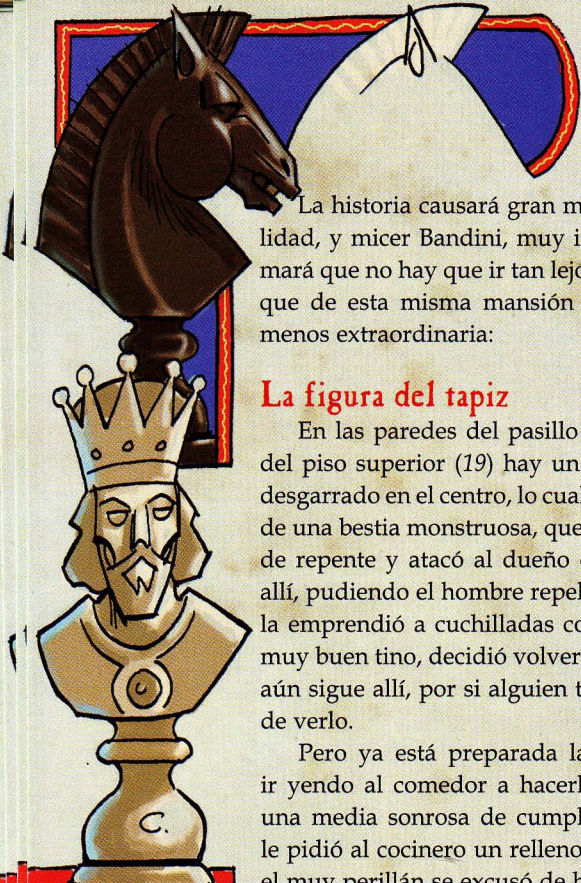
Como ya se ha dicho Joao de Valdoncelos es hombre con muchas aventuras vividas, y aunque algo tímido y reservado, claramente fuera de su ambiente, si se hace lo bastante de rogar contará alguna de sus anécdotas de viajes. Si no lo hace ninguno de los PJs será *madonna* Cosima, la que entre un ir y venir de un invitado a otro, le ruegue que cuente una de sus historias (por cierto, se irá con otro grupo antes de que el pobre marino pueda terminarla). Sea como fuere, si el lector tiene más curiosidad que la italiana, aquí está:

### La historia del Manucodiata

A veces, en las lejanas islas de las Molucas, se encuentra –en la tierra o en el mar– un pájaro muerto llamado *Manucodiata*, que en la lengua de los nativos de esa zona quiere decir “ave de Dios”. Es un pájaro tan extraordinario que es muy difícil ver uno con vida, ya que vive muy alto en los aires, siempre en perpetuo movimiento, pues vuela a tal velocidad que no se le ven las alas, de tan deprisa que las bate. Carece de patas y, al parecer, se alimenta únicamente del rocío. Su pico y cuerpo recuerdan al de nuestras golondrinas, pero sus plumas son mucho más largas y vistosas, y de brillantes colores. Estas aves, para dormir –según dicen los nativos–, enroscan las alas en torno a la rama de algún árbol, pero duermen muy poco, pues son prácticamente incansables. Todo lo hacen en movimiento, incluso procrear; pues, a diferencia de otras aves, no hacen nidos, sino que las hembras –más pequeñas que los machos– ponen e incuban sus huevos sobre la espalda de los machos, en una cavidad que éstos tienen en la espalda a tal efecto...







La historia causará gran maravilla y no poca incredulidad, y micer Bandini, muy interesado en el relato, afirmará que no hay que ir tan lejos para escuchar maravillas, que de esta misma mansión se cuenta una leyenda no menos extraordinaria:

### La figura del tapiz

En las paredes del pasillo que hay en frente al salón del piso superior (19) hay un viejo tapiz deshilachado y desgarrado en el centro, lo cual deforma el dibujo bordado de una bestia monstruosa, que –según se dice– cobró vida de repente y atacó al dueño de la casa, que pasaba por allí, pudiendo el hombre repeler la agresión gracias a que la emprendió a cuchilladas contra la aparición, que, con muy buen tino, decidió volver a su forma de bordado... Y aún sigue allí, por si alguien tiene la curiosidad morbosa de verlo.

Pero ya está preparada la cena, y buena cosa sería ir yendo al comedor a hacerle cumplidos honores. Con una media sonrosa de cumplido, Bandini explicará que le pidió al cocinero un relleno imperial aovado, pero que el muy perillán se excusó de hacerlo pues, al ser un plato reservado a los emperadores alemanes, sería grave afrenta contra la realeza hacerlo aquí...

### El relleno imperial

Si alguno de los PJs manifiesta su ignorancia sobre tal plato (en otras palabras, si no pasa una tirada *difícil* de Etiqueta) recibirá la pertinente explicación, cosa que lo sacará de la ignorancia, al igual que a la mayoría de los presentes: se trata, evidentemente, de una chanza, de un mito. Se cuenta (y es notoriamente falso) que forma parte de la ceremonia de coronación del Emperador del Sacro Imperio Romano Germánico, y es el plato que se le sirve como cena la noche antes de la coronación, para que tenga el estómago fortalecido y no le fallen las fuerzas ante la larga ceremonia:

*Se coge un huevo, que se mete dentro de un pichón, el pichón ha de estar dentro de una perdiz, la perdiz dentro de una polla, la polla dentro de un capón, el capón dentro de un faisán, el faisán dentro de un pavo, el pavo dentro de un cabrito, el cabrito dentro de un carnero, el carnero dentro de una ternera, la ternera dentro de una vaca. [...] Todo eso se asa y el resultado es un manjar sabroso y regalado.*

(Juan Eslava Galán: *Tumbaollas y hambrientos*, en cita al pícaro Estebanillo González)

### EL BANQUETE

Los invitados pasan al salón comedor (5) donde han dispuesto una larga mesa, a la que los invitados se sientan, unos frente a otros. Se trata de cena ligera e informal, por lo que se sirven carnes blancas: gallinas de Indias (es decir, pavos) con salsa de oca, conejos mechados de

tocino, pollos aderezados con ajo, delicadas pechugas de pichón con salsa blanca, perdices asadas y muy condimentadas con pimienta, arteletes (finas empanadillas de carne de pollo con miel y leche, horneadas sobre un papel de estraza cortado de forma octogonal que le sirve de plato y soporte), y truchas negras adobadas en vinagre y emparedadas (es decir, rellenas de tocino, para hacerlas más jugosas) para el que guste del pescado. Tras estos platos se sirve un caldo de carne caliente para ayudar a bajar la comida y, como postres, dulces y repostería. Las reglas de la etiqueta indican que hay que sentarse a la mesa antes que la vianda empiece a servirse, que no es necesario lavarse las manos, y que se puede ignorar el uso del tenedor pese a que –por ser el anfitrión italiano– no ha dejado de poner entre los cubiertos ese utensilio considerado como esnob. Realmente, no hace falta, ya que –siguiendo las costumbres del país– el criado que ejerce de maestresala ya trinchas las diferentes carnes de las fuentes, y prepara así los platos de manera que el comensal solamente tenga que hacer uso del cuchillo y de los dedos índice y pulgar.

Acompañan a esta informal cena –cosa tan habitual que ya casi se nos había olvidado comentarla– crujientes hogazas de pan de trigo, así como cuencos con leche de almendras con azúcar, para limpiar de la boca el sabor de un manjar antes de catar la siguiente vianda. Y no hay para menos, pues todos los platos están muy condimentados: que ya se sabe que la pimienta, la canela, el azafrán y el jengibre son excelentes a la hora de hacer bien la digestión...

### LAS DISTRACCIONES

Durante la cena, un cuarteto de músicos de cuerda habrá estado amenizando la velada con sus composiciones, pero la distracción principal empieza ahora, para dar tiempo a los sufridos estómagos de los glotones a que digieran un poco la comida antes de participar en el baile, si así lo desean.

El entretenimiento que ha organizado Bandini es un grupo de comediantes, de la categoría de *boxiganga* (véase el manual, pág. 136). Se trata de un grupo pequeño, pero muy especial, ya que está formado por un actor ya viejo (el jefe de la compañía), una gitana, tres enanos y un giganteón contrahecho que lleva la cara tapada con una máscara blanca (las fichas de estos PNJs están en los *Apéndices*). El grupo irrumpirá en la sala terminada la comida, y una vez que Bandini haya hecho que los criados retiren de la mesa las cristalerías más finas. El anfitrión hará entonces una señal, el cuarteto terminará bruscamente la música, y la puerta del patio se abrirá con violencia, puerta por la que entraran los tres enanos tocando flautas estridentemente, mientras la gitana, muy joven y guapa, salta descalza sobre la mesa y empieza a bailar –en el centro de la misma– la zarabanda <sup>1</sup>, que es baile prohibido y tenido





... salta descalza sobre la mesa y empieza a bailar en el centro de la misma - la zarabanda.

por impúdico, no solamente porque exige un movimiento continuo de brazos y piernas, que de tanto levantarlas enseñan enaguas y aún parte de la pierna desnuda, sino por las coplas que la acompañan, y que en este momento está cantando el actor viejo, con voz aguda y quebradiza. Tras realizar el impúdico baile, la gitana salta al suelo, los enanos van tras ella y el anfitrión anima a sus invitados a pasar al patio (14).

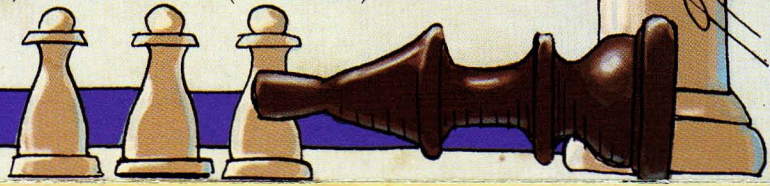
Allí la boxiganga hace su espectáculo: los enanos demuestran ser sorprendentemente hábiles haciendo ejercicios malabares (del estilo de hacer bailar palos y pelotas en el aire y similar), la gitana es mujer aún más ágil, capaz de rodar sobre manos y pies y hacer saltos increíbles hacia delante y hacia atrás, y demuestra ser muy diestra arrojando el cuchillo a una diana improvisada que un enano, simulando muecas de miedo, tiene levantada sobre su cabeza. El gigantón enmascarado, pese a tener un pie más corto que el otro y tener la espalda torcida como si de un viejo se tratase, tiene unos hombros anchos como un armario, y los brazos muy fuertes, y levanta con ellos pesos de tamaño considerable. El espectáculo también incluye una pelea fingida entre los tres enanos y el gigantón, muy cómica y divertida, y concluye con un pequeño entremés, muy gracioso, en el que intervienen todos los actores en mayor o menor medida. En resumen: los invitados se entretienen, que es lo que se esperaba, además con el morbo añadido de ver un espectáculo un

tanto grosero y plebeyo, al que -evidentemente- no están acostumbrados. Lluven monedas sobre los cómicos, que se retiran a las cocinas haciendo reverencias, y allí podrán comer de las sobras de la cena (que no es poco, ni en cantidad ni en calidad).

Los músicos "serios" empiezan a tocar bailes de cuenta, de uso en la Corte (y que exigen, por si algún PJ quiere saberlo, tirada de Etiqueta, que son bailes complicados): la española, la alemana, el pie de gibao, la pavana, la gallarda... Mientras tanto, los criados ofrecen bandejas de vino andaluz, para todo aquel que quiera ayudar a hacer la digestión.

Si los PJs se mantienen mínimamente alerta (que no están aquí para divertirse, recordémoslo), no estaría de más que pasaran sendas tiradas de Espíritu (con las penalizaciones o bonificaciones que el Narrador considere oportunas, según la actitud de los PJs) para darse cuenta de tres cosas: al barón de Rioseco maldita la gracia que le hace el espectáculo de la enanería, y se siente claramente a disgusto; el marino Valdoncelos no para de mirarlo con insistencia y semblante preocupado, durante toda la representación... Y que un criado llega corriendo a susurrarle algo al oído a *madonna* Cosima, que sonríe abiertamente y mira, triunfante, a la Princesa antes de seguir al criado al interior de la mansión. Si hay algún PJ cerca de la Princesa, ésta le dirá que los siga, a ver qué sucede.

<sup>1</sup> Para que se sitúen los jugadores: la zarabanda es antepasada del flamenco y, como éste, se baila con castañuelas. (Nota del Autor)





Lo que sucede es que el hombre de la agente del espía mayor ha sido atrapado por los criados de la casa, que han logrado reducirlo a golpes y preguntan ahora qué hacen con él. Cosima se limitará a decir que lo encierran en la bodega de la mansión, bien atado y amordazado, no sea que se beba todas las botellas... Luego, cuando se vayan los criados, hará llamar a la Ronda para que se lo lleven. Es evidente que se trata de un simple ladrón. Esto último lo dirá con cierto retintín de sorna, en especial si el PJ que acompañó a la Princesa está cerca.

Al torcerse los planes, la Princesa tiene que improvisar: las únicas cartas que le quedan en la mano son los PJs, y no tiene más remedio que ponerlas en juego: así que les dice que intenten colarse al resto de la casa en busca de documentos, pruebas o lo que sea... Con un poco de suerte, Cosima y sus criados no podrán controlarlos a todos a la vez...

### HUSMEANDO POR LA CASA...

Los criados van y vienen, parecen estar un poco por todas partes y, si alguno se encuentra con un PJ en algún lugar donde no debiera estar, le indicará con la mayor cortesía que la fiesta se celebra abajo. El Narrador hará, cada cierto tiempo, una tirada oculta de Suerte por cada personaje o grupo de éstos que se escabulla de la fiesta para registrar la casa. Si se falla la tirada, significará que se tropieza con un criado. Una pifia significa eso, literalmente: que se choca con él. En caso de conseguir esta primera tirada, el Narrador le dirá al PJ o PJs que hagan una tirada de Espíritu para ver si oyen que el criado se acerca. De pasarla, tienen una oportunidad para esconderse tras un tapiz o cortina o, simplemente, escabullirse hacia otro lado; que lo consigan o no se resolverá con una tirada de Sigilo.

Aparte de ver que, en efecto, en el viejo tapiz que adorna la pared del pasillo del primer piso, frente al salón del estrado, hay un desgarrón en el cuerpo de una especie de monstruo (la rotura está disimulada con un jarrón de cristal con flores que han puesto delante del tapiz, en una mesita, pero es fácil encontrarla si se busca) hay cosas que pueden interesar a los PJs en varios lugares de la casa.

**Nota para el Narrador:** la casa en cuestión se describe con más detalle en los Apéndices, al final de esta parte. A continuación sólo se refieren las habitaciones de ésta que tienen mayor importancia para la aventura.

### En la biblioteca (6)

Uno de los libros tiene en el lomo los mismos caracteres que se usaban el mensaje cifrado. Se trata de un libro escrito en alemán, en su interior también hay caracteres hebraicos. Si encuentran este libro, los PJs ya sabrán de dónde salió la clave que usa Cosima... pero seguirán sin poder descifrarla.

Claro que un inquisidor o un PJ que piense un poco puede encontrarle utilidad a este libro: su mera posesión puede llevar a Bandini a las cárceles secretas inquisitoriales, y allí seguro que canta más finamente que un canario...

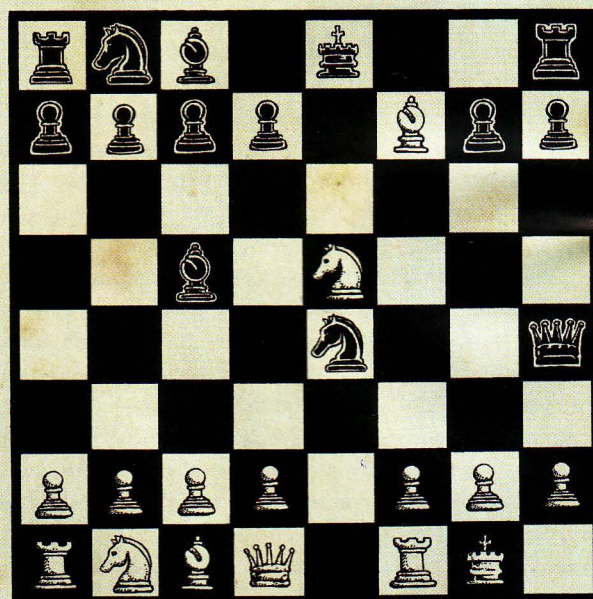
Por si le interesa a alguien, el libro se llama *Libro de Ratziel*, su autor es un judío alemán llamado Eleazar de Worms, que lo escribió en la Edad Media, y este ejemplar e imprimió en el siglo XVII. Según Eleazar, los caracteres son "enochiano" o lenguaje angélico, y en él están escritas las 1.500 claves de los misterios del Universo. Estas claves fueron entregadas a Adán por el ángel Ratziel, para que el hombre recuperara su herencia espiritual cuando estuviera preparado para entenderla... Evidentemente, aún no es el caso, pues todos los intentos de descifrar esas claves han resultado infructuosos.

### En la habitación de invitados ilustres (17)

Esta cámara está cerrada con llave. Alguien se ha instalado aquí y, por las ropas que hay en el armario, no ha sido otro que el mismísimo dueño de la casa (véase a continuación). Es decir, que *madonna* Cosima lo ha echado de su propio dormitorio.

### En el dormitorio del señor de la casa (21)

Esta habitación también está cerrada con llave. Normalmente, duerme en ella Niccola Bandini, pero Cosima le ha desalojado, ya que así tiene más fácil acceso tanto a la sala de baño (20) como al despacho (22). Debajo de la almohada hay un pistolete cargado; en una funda oculta entre los cortinajes del dosel de la cama, una daga; y, en una mesita baja, cerca de la cama, hay un tablero con una partida de ajedrez, con las figuras dispuestas del siguiente modo:





## En el despacho (22)

Al igual que las anteriores dependencias, tiene la llave echada. Si lo PJs consiguen entrar, en un cajón cerrado de la mesa encontrarán (tirada de Espíritu si se toman su tiempo, de Suerte si van a toda prisa) tanto la clave como el famoso documento (si es que no lo tienen ya).

### La clave

X ↔ A	Y ↔ N y Ñ
C ↔ B	Y ↔ O
□ ↔ C	Y ↔ P
└ ↔ D	Y ↔ Q
Π ↔ E	Y ↔ R
λ ↔ G	Y ↔ S
Π ↔ H y F	Y ↔ T
Δ ↔ I y J	Y ↔ U y V
○ ↔ K	Y ↔ Y
⚡ ↔ L	Y ↔ Z
⚡ ↔ M	

Las malas noticias son que, rondando por el pasillo y el balcón, y controlando tanto el dormitorio como el despacho, está el criado personal de *madonna* Cosima... que, si pilla a los PJs forzando alguna puerta, va a enviarlos abajo... por las buenas o por las malas.

### Peruccio (criado italiano)

- Destreza: 13
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 12
- Ingenio: 10
- Reflejos: 13
- Bríos: 11
- Armas: daga 15/9 (+1) y Pelea 12 (+0).
- Habilidades: Esquivar 7, Etiqueta 12 y Sigilo 13.
- Desventajas: Lealtad (a *madonna* Cosima, -2).

Las buenas noticias son que quizá los PJs cuenten con una distracción que no esperaban...

## EL MONSTRUO

Y es que se oye, por toda la casa, un largo grito de agonía. Una tirada de Espíritu permite reconocer que hay en él sorpresa primero, y miedo casi a continuación. El grito acaba con un gorgoteo que se apaga rápidamente, como si alguien hiciera gárgaras. Apenas un par de segundos más tarde se oye un fuerte estrépito de cristales rotos.

El ruido procede del primer piso, de (seguro que lo adivinan) el pasillo donde se encuentra el tapiz. Los que lleguen se encontrarán con una escena dantesca: Alvar de Medinaclara, barón de Rioseco, se encuentra tirado en un charco formado por su propia sangre, charco que crece rápidamente. Tiene horribles heridas en la espalda y en el cuello, y la cabeza casi cortada de cercén. Frente a él, el monstruo del tapiz sigue bordado, tan estropeado como

siempre... pero con las fauces manchadas de sangre. El jarrón de cristal que disimulaba la rotura del tapiz está en el suelo, roto en mil pedazos, y el agua se mezcla con la sangre del barón del mismo modo que las flores se mezclan con los trozos de cristal.

En un extremo del pasillo, en posición fetal y claramente aterrorizado, está uno de los enanos que han participado en el espectáculo. Entre balbuceos, dirá haber visto al monstruo salir del tapiz y atacar al barón... El enano, por cierto, responde al nombre de Burlete. Sin duda es un mote, pero es el nombre que tiene, por el que le llaman y por el que responde desde que tiene uso de su escasa razón...

*Madonna* Cosima y la Princesa intercambiarán una mirada interrogadora. Luego, ambas negarán con la cabeza, la una a la otra, con cara de absoluta perplejidad. Esto que ha sucedido es totalmente ajeno al juego que se traen entre ellas...

### El cómo

Los PJs tendrían que aprovechar la distracción para dedicarse a hacer lo que han venido a hacer, que es encontrar la clave para descubrir la misión de *madonna* Cosima. Pero ya sabemos cómo son, y un misterio es un misterio, y lo cierto es que tanto su jefa en funciones como su enemiga potencial tienen curiosidad, y están dispuestas a hacer una tregua para investigar qué ha sucedido...



... tirado en un charco formado por su propia sangre ...





## Examen del cadáver

Una tirada de Diagnosticar permitirá darse cuenta de que el cuerpo recibió primero una herida a la altura de los riñones; luego, otra en la pantorrilla que le cortó los tendones; y, finalmente, una última en el cuello que lo mató degollándolo brutalmente. Si se tiene tiempo para examinar el cuerpo realmente a fondo (y eso quiere decir desnudarlo y hurgar dentro de las heridas) se encontrará que el cadáver presenta diferentes cicatrices, ya viejas, en su mayoría de arma blanca. En ese caso, es posible encontrar un trocito de cristal incrustado en la primera herida, la de los riñones; pero, para ello hay que conseguir, además, una segunda tirada de Diagnosticar a nivel *difícil*.

## Inspección del lugar de los hechos

Por muy increíble que parezca la historia del enano, parece ser cierta, pues ni éste ni la víctima llevan un arma encima con la que se causaran tan atroces heridas, ni se encontrará arma alguna por mucho que se registren los alrededores. Esta zona de la casa, como se puede apreciar en el plano (véanse los *Apéndices*), carece de ventanas por donde se podría haber arrojado el cuchillo.

Si se rebusca entre los cristales rotos (tirada de Espíritu) es posible encontrar algunas gotas de sangre que manchan un par de fragmentos de cristal. Ese cristal es de calidad diferente al del jarrón, pues parece más grueso y resistente (de hecho, es cristal de roca, véase *Y el porqué*). Pero heridas tan brutales no pudieron deberse a un trozo de cristal y, además, todos oyeron como el jarrón se rompió *después* de oírse el grito, no antes...

Las heridas indican que se atacó a la víctima por la espalda, por lo que parece que ésta se encontraba a punto de abrir la puerta del salón privado, el del estrado (19).

## Cosas que pueden averiguarse preguntando

- *La marquesa de Fromista*, curiosa como siempre, se fijó en que una criada se acercaba al barón y le decía algo al oído. Luego, éste se marchó al poco hacia el interior de la casa. Tiene buena memoria para las caras, y puede identificarla: era la criada italiana de *madonna* Cosima...
- A *Joao de Valdoncelos* el marqués del Rioseco le recordaba, y mucho, a un hombre al que conoció en su juventud en una travesía por el Mediterráneo. Un contrabandista, a veces pirata, a veces asesino, de quien se rumoreaba que no había negocio sucio que no fuera capaz de realizar, y de quien se afirmaba que no vacilaba en raptar muchachas y niños para venderlos como esclavos en tierras de moros. Pero ese hombre murió, según supo luego, en un enfrentamiento contra unos guardacostas, ante las costas valencianas...
- *Los criados de la cocina* dirán que, una vez acabada la comida, los cómicos hicieron mil y una chanzas, y rea-

lizaron una rijosa representación solamente para ellos, improvisando mil y un trucos que daba gozo verlos. Con tal follón no se dieron cuenta de que faltaba uno de los enanos.

- *Niccola Bandini*, blanco como el papel, balbuceará –si le preguntan– que contrató a este grupo de comediantes por consejo de Ariadna, la criada personal de Cosima... La leyenda es una invención, o al menos eso ha creído siempre, pero le gusta contarla en todas las fiestas que celebra, sobre todo en las nocturnas, pues le da un aire de misterio a la casa.

## Lo que dice la lógica

El enano Burlete afirma que la figura salió del tapiz y atacó al barón. Pero, de ser así, hubiera volcado el jarrón antes de que se oyera el grito, no después... A esta última conclusión deberían llegar los jugadores por sí solos, sin tiradas ni zarandajas... Que tampoco está de más que se acostumbren a pensar un poco...

## Y el porqué

Alvar de Medinaclara, barón de Rioseco, compró el título a base de ducados, y fueron ducados mal ganados. Su nombre real es Emilio Dávila, y era todo lo que Valdoncelos ha dicho de él... y mucho más. Pues raptaba niños no solamente para venderlos como esclavos a los moros... sino, a veces, para convertirlos en monstruos. Les hacía crueles cicatrices en la cara, los encerraba en jaulas para retrasar su crecimiento o para que les crecieran atrofiados los miembros, les quebraba huesos para que soldasen mal... Luego vendía sus obras a las cofradías de mendigos o, a veces, a las cortes de los nobles que deseaban tener bufones idiotizados y grotescos.

La callada y siempre fiel Ariadna tuvo, años ha, un hijo. El niño fue raptado por un hacedor de monstruos y nunca supo más de él. Pero llegó a descubrir el nombre de quien lo raptó. Por ello, grande fue su sorpresa cuando reconoció al raptor, a pesar de los años, con otro nombre y un pasado honorable. Y preparó su venganza. Contactó con el grupo de comediantes, con gentes que habían sufrido en sus carnes la crueldad de mercaderes de monstruos como aquél, y juntos prepararon su asesinato.

Ariadna escondió, dentro del jarrón de cristal <sup>2</sup> que disimulaba el roto del tapiz, una daga de cristal de roca tallado que mandó hacer especialmente para la ocasión. Luego, aprovechando una ausencia de su ama, se acercó al barón para decirle que *madonna* Cosima deseaba hablarle con urgencia, y que lo esperaba en el salón del estrado. Sin sospechar nada, el barón fue... y le siguió uno de los enanos que, empuñando la daga de cristal, hizo justicia. Luego limpió rápidamente la daga en el tapiz, y arrojó daga y jarrón al suelo, destruyendo el arma.

<sup>2</sup> Cualquier trozo de cristal (incluyendo la daga) sería prácticamente invisible en el agua. (N. del A.)



Esto confesará Ariadna si su ama la interroga, y ésta colaborará en la investigación con los PJs si así se lo piden. Y tanto la Princesa como Cosima se mirarán, y ambas estarán de acuerdo en que ha muerto un monstruo, y que no vale la pena airear cosas que a nadie importan. Pueden ser enemigas en su sutil guerra particular... pero serán aliadas a la hora de guardar este secreto, quizá porque ellas también habrían hecho lo mismo.

## LOS PLANES DE MADONNA COSIMA

Si los PJs logran descifrar el mensaje de la espía, se darán cuenta de que son unas credenciales y una misión. Por ello ella lo guarda, ya que -sin duda- la identifica como agente papal ante sus homólogos, y le permite pedir la colaboración de éstos para llevar su misión a buen puerto.

Sobre la misión en sí, la Princesa la deducirá al punto de poder leer la misiva: es cosa sabida que el arzobispado de Toledo (el más rico de las Españas, que proporciona más de un cuarto de millón de ducados al año) ha sido concedido al cardenal portugués Alexandre Louçao. Los arzobispados los concede el Papa, y a cambio de algo habrá sido... Pero nadie dice que el pontífice no pueda bendecir con la mano derecha e intrigar con la izquierda. Al Papa le interesa que sus arzobispos y cardenales le tengan absoluta fidelidad, y mal se va a fiar de un prelado impuesto, aunque sea a cambio de una ventajosa negociación. Como bien claro queda, las órdenes de Cosima no son matar al prelado, sino involucrarlo en un escándalo "en su momento de máxima gloria". Y ello solamente puede ser dentro de un par de días, cuando venga a dar misa en la capilla real, ante Sus Majestades los Reyes y toda la Corte. Una vez el nuevo arzobispo caiga en desgracia y tenga que renunciar al cargo, el astuto pontífice podrá nombrar a alguien de su agrado.

Si los PJs no logran tener acceso al código ni al mensaje, aún les queda una carta que jugar, y es el *Libro de Ratzel* encontrado en la biblioteca. Tiene caracteres cabalísticos y extraños, está escrito por un judío y en alemán, y eso bastaría para que los familiares de la Inquisición, alertados por la Princesa, entrasen a saco en la mansión Bandini y arrestasen a todos sus ocupantes. Y como no son nobles, se los llevarían para interrogarlos. Si tienen tiempo, Cosima o Ariadna intentarán quemar los documentos más comprometedores (entre ellos, evidentemente, la clave de la nota), con lo que los PJs seguirán si tenerla en su poder. Claro que quizá no la necesiten.

Pese a que no son de sangre noble castellana, Cosima y Bandini tienen valedores lo suficientemente poderosos como que la cosa no pase de un susto, o de una incomodidad... Pero, si se amenaza lo suficiente a Bandini (es decir, si se "rolea" bien la situación o se pasa una buena tirada

de Intimidación), el italiano puede venirse abajo con bastante facilidad y traicionar a Cosima, revelando todos los secretos de ésta. Que hacer informes sobre lo que se oye aquí y allá de vez en cuando y enviarlos a Roma está bien, pero esto es demasiado grande para él.

## CONCLUSIÓN DE ESTA PARTE Y RECOMPENSAS

- Averiguar (sea del modo que sea) la naturaleza de la misión de *madonna* Cosima supondrá a cada PJ 4 PX.
- Descubrir cómo se asesinó a Alvar de Medinaclara y por qué les dará hasta 3 PX más.
- Una buena interpretación del PJ supondrá un máximo de 2 PX más a cada uno.

## SOBRE MADONNA COSIMA Y EL PJ BURLADO

La relación de Cosima con el PJ al que engañó y manipuló depende mucho del comportamiento de éste: como ya se ha dicho antes, si monta un escándalo propio de un villano, será tratado como tal y arrojado a bastonazos y empujones a la calle. Si se comporta con frialdad, será respondido con la misma manera. Pero quizá, y solamente quizá, si el PJ se comportó antes como los cánones de la hidalguía y el honor mandan, si no se sobrepasó, si el jugador interpreta a su personaje como es debido... quizá Cosima acepte bailar con éste, quizá le diga con voz queda que se alegra de que no sufriera daño, lo que para ella equivale a pedir perdón por ponerlo en un brete que podía haberle costado la cárcel, el destierro o el pellejo. Y quizá, si el jugador interpreta *realmente* bien, y si los dados están con él en las tiradas de Etiqueta y de Seducción, Cosima no duerma esa noche sola... Aunque ambos sepan que están en bandos enfrentados.

Evidentemente, por muy romántica que sea la noche, si *madonna* Cosima lo sorprende husmeando los papeles de su despacho al amanecer, lo echará de casa a pistoletazos...

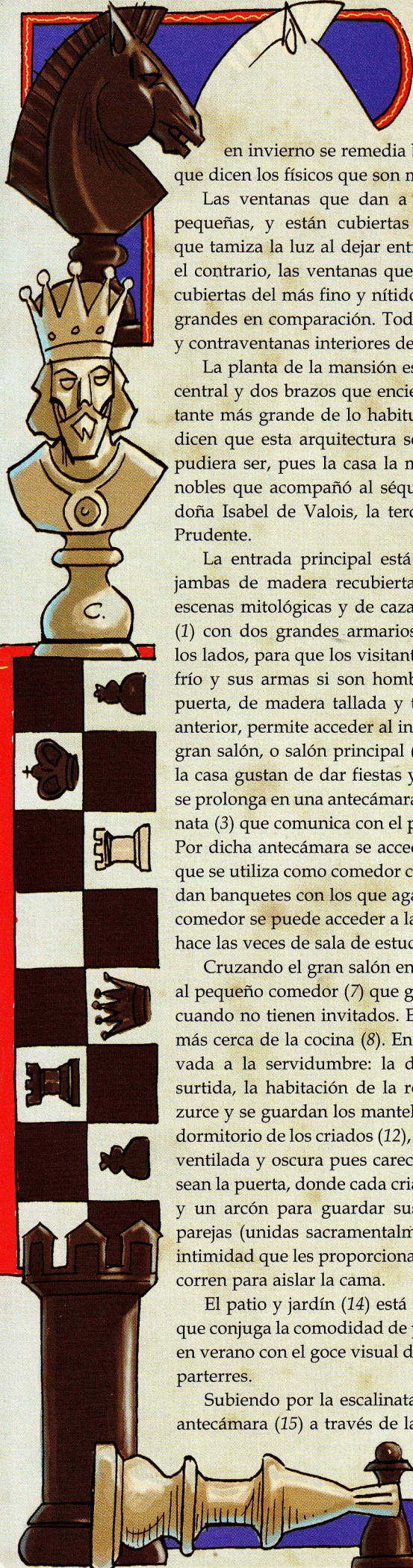
## APÉNDICES

### LA MANSIÓN BANDINI

Está situada en el mejor barrio de Madrid, muy cerca tanto del palacio de Uceda como del Alcázar Real. Es un edificio de exterior austero, cuya única concesión ornamental son los hermosos enrejados de las ventanas, como es costumbre en la Villa, que más de un extranjero se asombra de que la capital del mayor imperio que el mundo ha conocido tenga edificios tan mezquinos. Los que son invitados a pasar a su interior pronto ven cómo se desvanece esa impresión, que dentro abundan los espléndidos muebles, los caros tapices y las obras de arte. La mansión, que antes fue casona, carece de chimeneas, pero







en invierno se remedia bien el asunto con braseros, que dicen los físicos que son más saludables.

Las ventanas que dan a la calle son relativamente pequeñas, y están cubiertas con pergamino encerado, que tamiza la luz al dejar entrar una suave claridad. Por el contrario, las ventanas que dan al patio interior están cubiertas del más fino y nítido de los cristales, y son más grandes en comparación. Todas las ventanas tienen rejas y contraventanas interiores de madera.

La planta de la mansión es rectangular, con una nave central y dos brazos que encierran un patio interior, bastante más grande de lo habitual en la península, aunque dicen que esta arquitectura se usa más en Francia. Bien pudiera ser, pues la casa la mandó construir uno de los nobles que acompañó al séquito de la princesa francesa doña Isabel de Valois, la tercera esposa de Felipe II, el Prudente.

La entrada principal está formada por dos grandes jambas de madera recubierta de adornos dorados, con escenas mitológicas y de caza, que acceden a un zaguán (1) con dos grandes armarios de madera empotrados a los lados, para que los visitantes dejen sus abrigos si hace frío y sus armas si son hombres e hidalgos. Otra doble puerta, de madera tallada y tan grande y recia como la anterior, permite acceder al interior de la casa, y va dar al gran salón, o salón principal (2), donde los ocupantes de la casa gustan de dar fiestas y recepciones. El gran salón se prolonga en una antecámara (4) de donde nace la escalinata (3) que comunica con el piso superior de la mansión. Por dicha antecámara se accede también a otro salón (5), que se utiliza como comedor cuando los dueños de la casa dan banquetes con los que agasajar a los invitados. Por el comedor se puede acceder a la biblioteca (6), que también hace las veces de sala de estudio y ocios.

Cruzando el gran salón en dirección contraria se llega al pequeño comedor (7) que gusta usar la familia Bandini cuando no tienen invitados. Es más cómodo, ya que está más cerca de la cocina (8). Entramos así en la zona reservada a la servidumbre: la despensa (10) siempre bien surtida, la habitación de la ropa (11), donde se cose, se zurce y se guardan los manteles, cortinajes y sábanas y el dormitorio de los criados (12), galería larga y estrecha, mal ventilada y oscura pues carece de otras aberturas que no sean la puerta, donde cada criado dispone de un camastro y un arcón para guardar sus escasas pertenencias. Las parejas (unidas sacramentalmente o no) tienen la escasa intimidad que les proporcionan unas simples cortinas que corren para aislar la cama.

El patio y jardín (14) está empedrado en parte, por lo que conjuga la comodidad de poder dar fiestas al aire libre en verano con el goce visual de poder plantar flores en los parterres.

Subiendo por la escalinata principal (3) llegamos a la antecámara (15) a través de la cual se puede ir, si se gira

a la derecha, a las habitaciones de los invitados (16 y 17). Si en cambio se va a la izquierda, cruzando el pasillo del tapiz (de cuya leyenda ya se ha hablado con anterioridad), llegamos al salón privado (19), donde gusta relajarse la familia y donde está el estrado en el que las damas reciben visitas. Más allá se encuentran las dependencias reservadas a la familia: la sala de baños (20), donde -como su nombre indica- se encuentra la bañera, pues -aunque no es muy sano bañarse- gentes hay, en especial mujeres, que gustan de hacerlo, afirmando que el agua caliente les relaja. Junto a ella está el dormitorio del señor de la casa (21) (que ahora ocupa Cosima) y el despacho (22), donde micer Bandini gusta de estudiar los papeles relacionados con sus múltiples negocios. Dos balcones (18) y una galería cubierta entre ambos (23) completan la arquitectura de la casa y permiten una excelente visión del patio cuando en él se representan comedias o entretenimientos.

Hemos hablado de la puerta y escalera principales, pero evidentemente hay otras más: una puerta llamada «de los criados» (9) permite pasar de la calle a la cocina. Hay otra, la secundaria (13), igualmente discreta, que permite ganar la calle desde una antecámara situada junto a la biblioteca, sin tener que abrir la puerta principal. Igual de discretas son las dos escaleras de caracol (24) que, disimuladas en el interior de dos resaltes que aparecen en la fachada trasera, comunican los dos pisos. Dichos resaltes están rematados, en los balcones, con pequeños capiteles. Estas escaleras las usa sobre todo la servidumbre. Para no ofender la vista de los amos, la puerta de la escalera que comunica la biblioteca (6) con el balcón está oculta tras unos espesos tapices, detalle innecesario en la otra escalera, situada en la zona de la servidumbre.

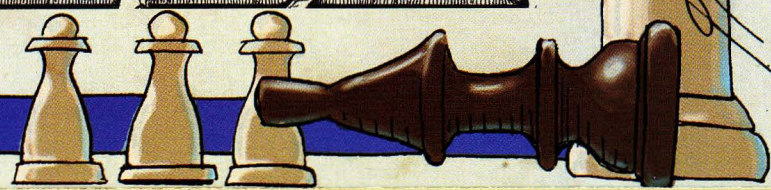
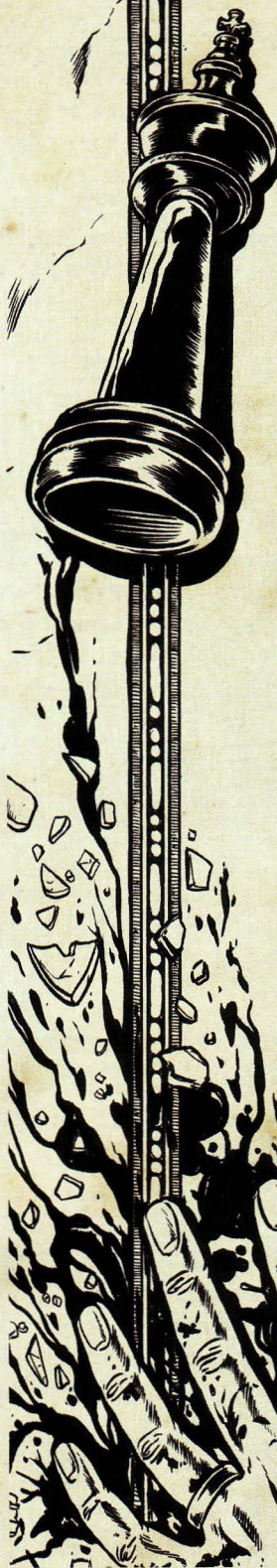
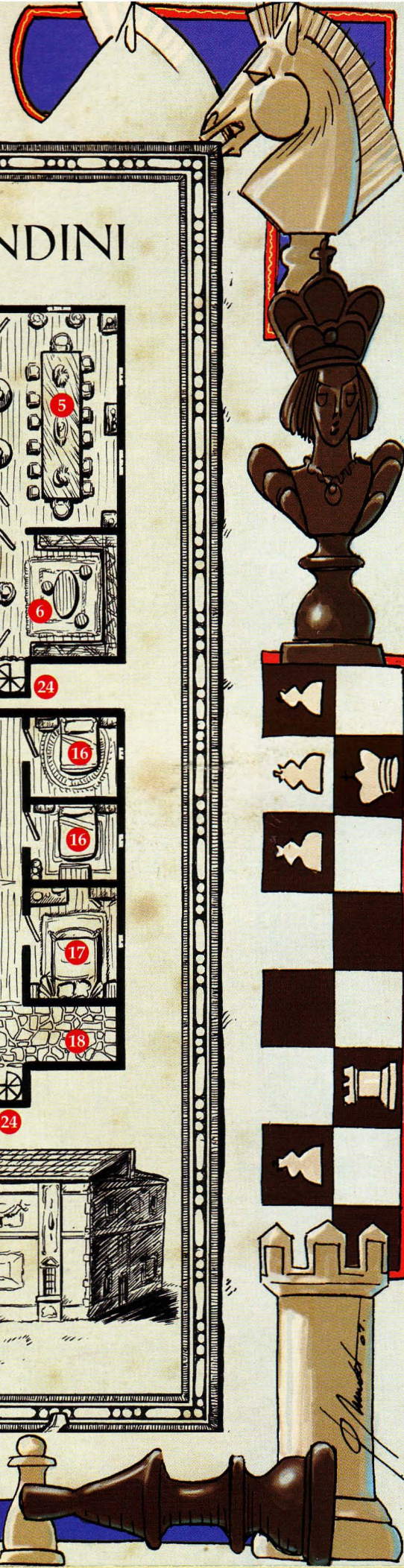
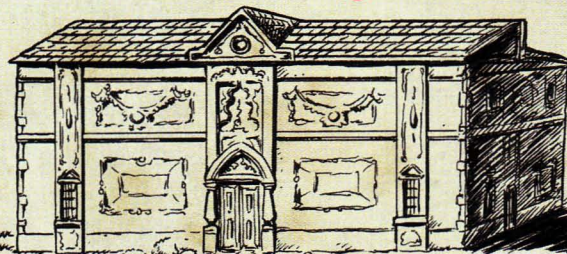
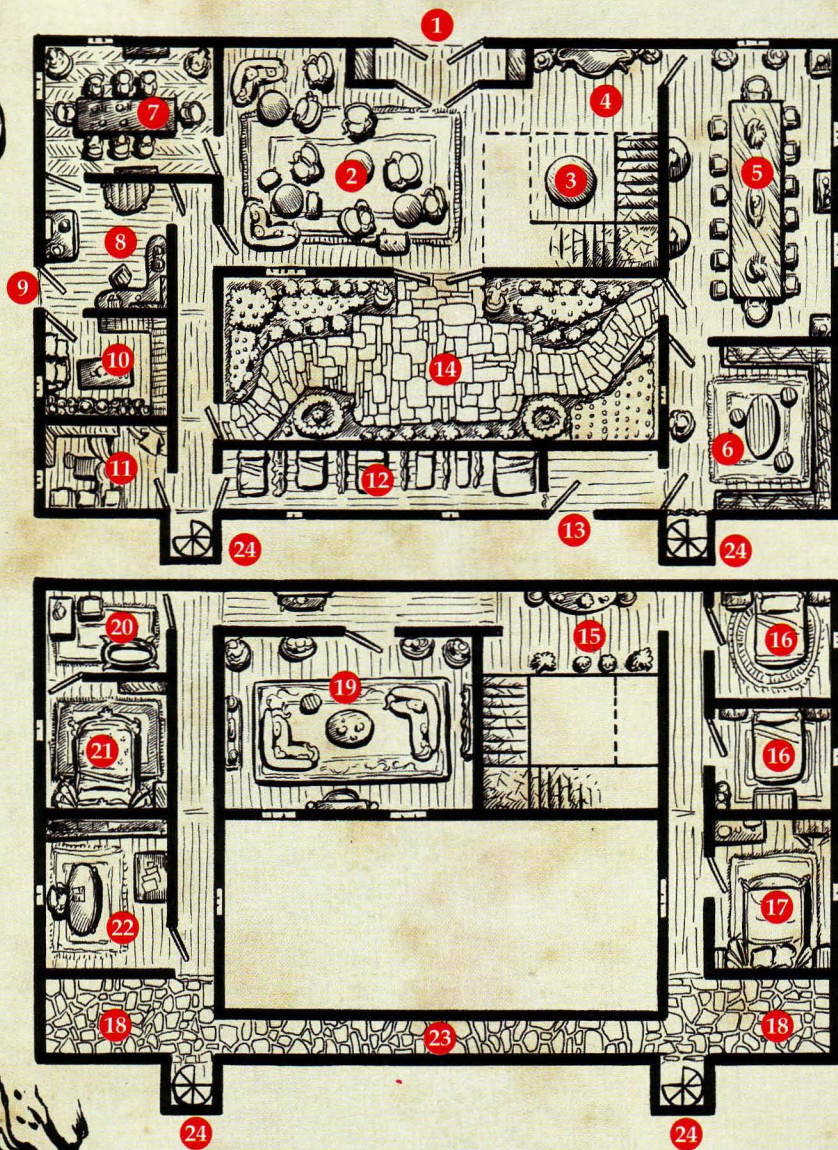
### Leyenda

1. Zaguán
2. Gran salón
3. Escalinata
4. Antecámara
5. Salón comedor
6. Biblioteca
7. Comedor privado
8. Cocina
9. Puerta de los criados
10. Despensa
11. Habitación de la ropa
12. Dormitorio de la servidumbre

13. Puerta secundaria
14. Patio y jardín
15. Antecámara
16. Habitaciones pequeñas de los invitados
17. Habitación de los invitados grande
18. Balcones
19. Salón privado
20. Salá de baño
21. Dormitorio
22. Despacho
23. Galería porticada
24. Escaleras de caracol



# LA MANSIÓN BANDINI





## SOBRE LAS LEYENDAS DE ESTE RELATO Y LA ESCASA IMAGINACIÓN DEL AUTOR

Antes de que me acusen de fantasioso, permítanme que les decepcione: la leyenda del *Manucodiata* aparece en Occidente relatada por primera vez en el libro *De la sutilidad* de Hierosme Cardan, ya en el siglo XVI. Posteriormente, Ambroise Paré, en su libro *Monstres et prodiges* confirmaría la existencia de estos seres, afirmando tener uno disecado en su gabinete. En realidad se trata de las primeras referencias al ave del Paraíso que se tienen en Europa.

Por lo que respecta a la segunda leyenda, la imagen del tapiz, dicen que le sucedió tanto a Carlos V en un palacio de Ratisbona como a su hijo bastardo -Juan de Austria-, en otro palacio, en Namur. Evidentemente, tanto el padre como el hijo tenían lo que hay que tener, y -en lugar de mearse en las calzas como haría cualquier pisaverde de hoy en día- lo que hicieron fue comportarse como los hombres de cuajo que eran: echando mano a la espada y a la daga, que lo que puede matar a buen seguro que podrá morir...

## LA BOXIGANGA

### El jefe de la compañía

Don Cosme Gracián es un viejo poeta, amigo de las causas perdidas. También es el padre adoptivo de toda esta pandilla de monstruos de feria que ha ido recogiendo a lo largo de su ajetreada vida.

### Don Cosme Gracián

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Armas:** daga 9/5.
- **Habilidades:** Charlatanería 14, Conducir carro 10, Diplomacia 14, Interpretar 17 y Latines 13.
- **Ventajas:** Letrado.
- **Desventajas:** Edad (-6) y Villano (-1).

### La bella gitana

Liliana gusta de decir que es hija de un bajá turco y de una bruja gitana, cosa que, por supuesto, nadie cree. También dice que el único hombre que mereció sus amores resultó ser una mujer, una monja escapada de un convento y metida a soldado. Como ya habrán adivinado,

es fantasiosa y alocada, pero muy buena amiga de sus amigos y con un perverso placer a la hora de escandalizar a los bienpensantes. Por el contrario, es reacia a la hora de dar sus favores, aunque haya dinero por en medio...

### Liliana

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +1/+2 entre hombres.
- **Armas:** daga 15 (+1) y Lanzar cuchillos 16 (+1) [lleva 3].
- **Habilidades:** Charlatanería 14, Diplomacia 14, Fingir 13, Interpretación 15, Maña 14 y Seducción 13.
- **Ventajas:** Agilidad y Belleza (*guapa*, 3).
- **Desventajas:** Villana (-2).

### Los tres enanos...

Todos son malabaristas, ágiles y peligrosos. Y mucho menos inofensivos de lo que parece, aunque esto los PJs tendrán que averiguarlo por sí mismos. Gustan de intercambiar sus ropas y de confundir a quien pregunta por ellos, intercambiándose las identidades para mayor confusión del preguntón...

### Birlete, Bravete y Burlete

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 8
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** cuchillo 13/8 (+1).
- **Habilidades:** Abrir cerraduras 15, Charlatanería 12, Diplomacia 12, Interpretar 14, Maña 15, Ratear 13, Recursos 10 y Sigilo 13.
- **Ventajas:** Agilidad.
- **Desventajas:** Defecto físico (enanismo, véase el recuadro lateral).

### Y el gigante

Tiene el rostro cruzado de cicatrices, le cortaron la nariz, los labios y la lengua, y lo encerraron en una celda chica tanto tiempo que la espalda le creció torcida. Pero tiene los brazos extremadamente fuertes, y oculta su deformidad con una máscara blanca.

Como ya se pueden imaginar, está enamorado de Liliana. Como lo están todos.



## Bartolomé

- Destreza: 10
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 15
- Ingenio: 9
- Reflejos: 11
- Bríos: 12
- Apariencia: -5
- Armas: Pelea 15.
- Habilidades: Conducir carro 12, Intimidación 15, Maña 11 y Primeros auxilios 12.
- Ventajas: Resistencia física (2), Salud de hierro (3) y Sentidos desarrollados.
- Desventajas: Defecto físico (*gigantismo*, véase el recuadro lateral) y Fealdad (-4).

## NUEVOS DEFECTOS

Según lo dicho en la página 42 del manual, el autor se ha tomado la palabra a sí mismo para crear dos nuevos tipo de defectos físicos...

### Enanismo (-4 puntos)

El personaje es eso, un enano. Eso le provoca ciertos inconvenientes:

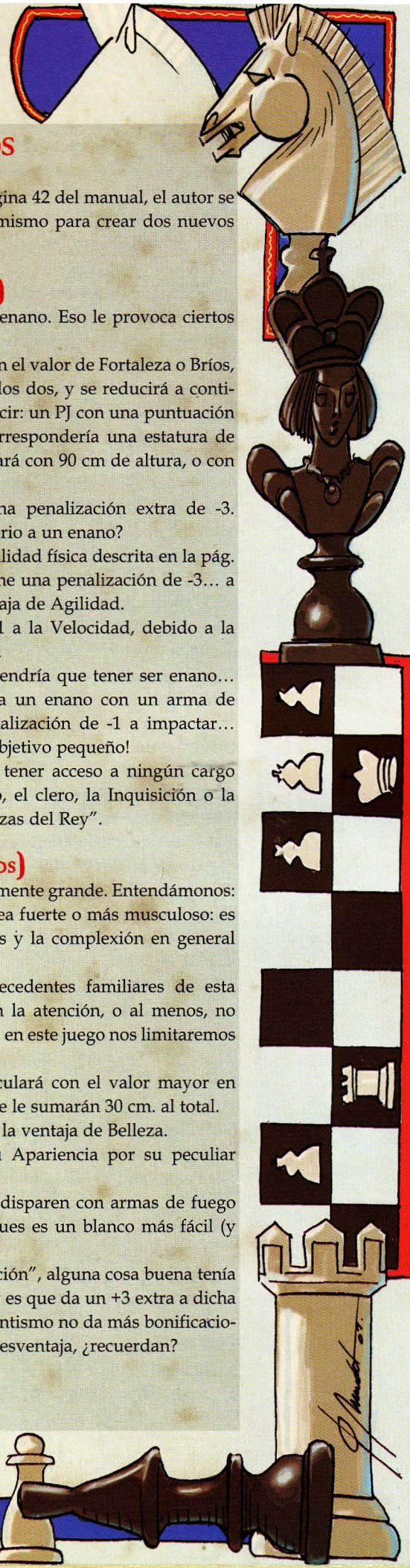
- Su altura se calculará con el valor de Fortaleza o Bríos, el que sea más bajo de los dos, y se reducirá a continuación en 60 cm. Es decir: un PJ con una puntuación de 9 o 10 (al que le correspondería una estatura de 1,50 m-1,60 m) se quedará con 90 cm de altura, o con 1 metro como mucho.
- Su Apariencia sufre una penalización extra de -3. ¿Quién va a tomar en serio a un enano?
- A la hora de Saltar (habilidad física descrita en la pág. 62 del manual) el PJ tiene una penalización de -3... a no ser que tenga la ventaja de Agilidad.
- En combate, tiene un -1 a la Velocidad, debido a la cortedad de sus piernas.
- A cambio, algo bueno tendría que tener ser enano... Aquellos que ataquen a un enano con un arma de fuego tendrán una penalización de -1 a impactar... ¡No es fácil darle a un objetivo pequeño!
- Los enanos no pueden tener acceso a ningún cargo en la Ronda, el Ejército, el clero, la Inquisición o la Corte... salvo el de "piezas del Rey".

### Gigantismo (-4 puntos)

El personaje es anormalmente grande. Entendámonos: No es que sea alto ni que sea fuerte o más musculoso: es GRANDE. Tiene los huesos y la complexión en general mayores de lo normal.

Hay personas con antecedentes familiares de esta enfermedad que no llaman la atención, o al menos, no demasiado. Evidentemente, en este juego nos limitaremos a los casos extremos:

- La altura del PJ se calculará con el valor mayor en Bríos o en Fortaleza, y se le sumarán 30 cm. al total.
- El PJ no puede adquirir la ventaja de Belleza.
- Tiene un -2 extra a su Apariencia por su peculiar aspecto.
- En combate, los que le disparen con armas de fuego tienen un +1 a darle, pues es un blanco más fácil (y más intimidador).
- Hablando de "Intimidación", alguna cosa buena tenía que tener este defecto, y es que da un +3 extra a dicha habilidad. (Y no, el gigantismo no da más bonificaciones. Se trataba de una desventaja, ¿recuerdan?)





## EPÍLOGO: LA BURLA

(El enfrentamiento de las damas)

### DIFAMA, QUE ALGO QUEDA...

Si los PJs logran descubrir las intenciones de Cosima, urge desplazarse a Toledo, o en su defecto usar los contactos que los PJs tengan en la Iglesia, si es que los tienen (buen momento para hablar con fray Hernando de Montesinos, si los personajes han quedado a buenas con él tras jugar *La Maldegollada* o con el padre Lope Hidalgo si los PJs han jugado la aventura de *Secreto de confesión*. Que los favores están para ser cobrados...). De una manera u otra, hay que investigar para ver si los engranajes del plan ya se han puesto en marcha. Y en efecto, así ha sido. No cuesta demasiado enterarse, en los mentideros y en los círculos eclesiásticos de la ciudad, que se tiene en muy escasa estima al nuevo arzobispo, al que se le acusa, entre otras cosas, de borracho, mujeriego y aún de judaizante, delito grave en esta ciudad, sede de la Inquisición, en la que, no obstante, hasta mediados del pasado siglo proliferaban los clérigos de linaje converso. Pero ya se sabe que, en determinados círculos, decir "portugués" equivale a decir "judío", por mucho que el valido se empeñe en cambiar las tornas del dicho por el bien de la maltrecha economía de la Corona.

Si alguien del grupo se molesta en intentar seguir el origen de los rumores (a base de tiradas de Diplomacia), necesitará no menos de tres tiradas normales (o un crítico) para descubrir sin demasiada sorpresa que estos malos dichos los están propagando jesuitas, los perros fieles del Papado.

### CRiado NUEVO, CONOCIDO VIEJO

Por suerte, el nuevo arzobispo de Toledo, Alexandre Loução, es todo lo que un prelado de la Iglesia ha de ser: es sobrio sin llegar a ser asceta, sencillo sin llegar a ser simple, culto sin llegar a pedante, y cortés sin llegar a ser frívolo. La Princesa encargará a los PJs que se ocupen de vigilarlo noche y día, tanto en Toledo como en el mismísimo infierno si hace falta, temerosa de lo que Cosima pueda hacer, o lo que pueda haber dejado preparado para caso que la Inquisición la haya dejado fuera de circulación.

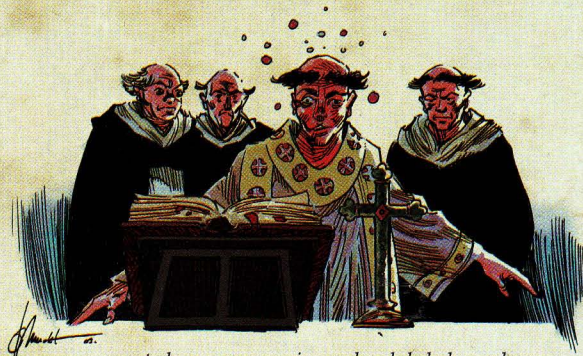
### Alexandre Loução (arzobispo calumniado)

- Destreza: 10
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 9
- Ingenio: 13
- Reflejos: 12
- Bríos: 12
- Apariencia: +4 entre católicos.

- **Habilidades:** Diplomacia 14, Etiqueta 14, Latines 13, Latín 14 y Teología 15.
- **Ventajas:** Cargo (5), Letrado y Sacerdocio.
- **Desventajas:** Enemigos (el Papa, -4).

Y hace bien en preocuparse, pues *madonna* Cosima ya ha dejado incubado el huevo de su intriga. Y ese huevo se llama... Cesco.

Como recordará el lector atento, Cosima llegó con dos criados italianos y una dueña. A uno de los criados, Peruccio, ya lo conocen los PJs; pero el otro, según los criados de Bandini, abandonó inexplicablemente el servicio de su ama. La razón es que encontró un nuevo puesto... como ayuda de cámara del arzobispo de Toledo.



... en un estado que se asemeja mucho al de la borrachera ...

El plan, en sí, es muy simple: el día de la ceremonia religiosa en la capilla real, Cesco rociará la camisa de su señor -la que ha de ir debajo de los hábitos religiosos y en contacto con la piel- con un perfume "especial". Que las prendas blancas sean rociadas con agua de olor no es nada raro, y nadie tiene nada que sospechar... Lamentablemente, este perfume contiene ámbar gris (que es excitante y afrodisíaco). La esencia se filtrará dentro de la piel del buen arzobispo cuando empiece a sudar, cosa que no tardará en suceder, siendo como es mayo mes tibio y constando la vestimenta sacerdotal de numerosas capas de ropa. Así drogado, el arzobispo Alexandre deberá pasar una tirada *difícil* de Voluntad para evitar balbucear y tener tics nerviosos en plena ceremonia, comportamientos que, gracias al buen hacer de la lengua viperina de los jesuitas, confirmarán que quizá el prelado no sea la persona más adecuada para el puesto.

De sentirse acosado (por ejemplo, si ve a los PJs rondando demasiado cerca de su persona o la del arzobispo, o si se siente descubierto), Cesco rociará abundantemente la ropa blanca con el preparado, esperando que con ello sea suficiente. En el caso de que le dejen hacer, piensa redondear su trabajo mezclando, en el vaso de leche de burra que el arzobispo acostumbra a tomar como desayuno, una

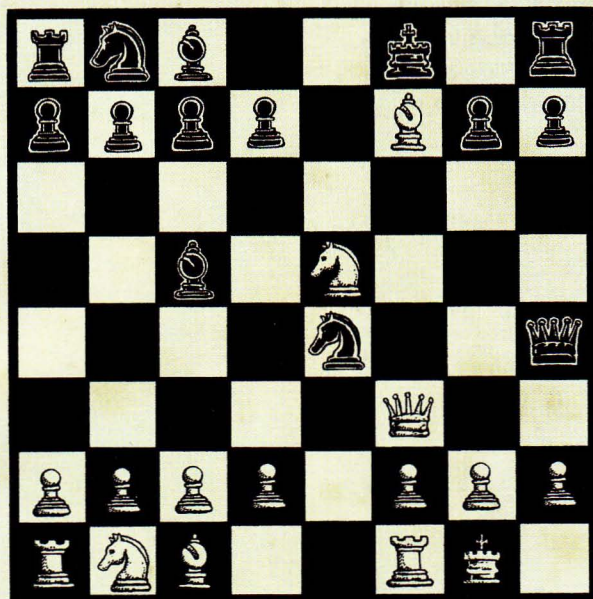


pequeña dosis del bebedizo conocido como culantro. Esta pócima se extrae del cilantro, hierba muy común usada como especia en multitud de guisos humildes. Los efectos visibles de esta pócima están en que quien los sufre cae al poco drogado en un estado que se asemeja mucho al de la borrachera, con desvaríos, voz estrepajosa, cambios bruscos de humor y dificultad para mantenerse derecho. Además, su cuerpo empieza a oler mal, pues es veneno que el cuerpo elimina por el sudor, y hace que huela como a orines de mula. Si Cesco consigue llevar a cabo todo el plan... nada podrá evitar que el nuevo arzobispo caiga en desgracia, tenga que renunciar a su cargo y se vaya a purgar sus "pecados" a alguna ermita perdida en esos mundos de Dios...

### Cesco (criado italiano infiltrado)

- Destreza: 12
- Espíritu: 14
- Fortaleza: 10
- Ingenio: 10
- Reflejos: 13
- Bríos: 12
- Armas: daga 13/8.
- Armadura: ropa acolchada (1).
- Habilidades: Charlatanería 15, Diplomacia 14, Etiqueta 10, Sigilo 12 y Venenos 12.

Por cierto, en las habitaciones del arzobispo, los PJs pueden encontrar (y seguro que lo esperaban) un tablero de ajedrez con otra partida empezada, tal como se ilustra a continuación:



### Cosas a tener en cuenta por el Narrador

- Si Cesco se ve amenazado, rocía con esencia de ámbar gris la camisa del arzobispo antes de que los PJs lo detengan.

- En caso contrario, espera a que su señor se traslade a la Villa para hacer los preparativos al amanecer, de manera que el arzobispo se ponga en ridículo ante los reyes con la misa de la mañana, que debe oficiar.

## CONCLUSIÓN DE LA AVENTURA Y RECOMPENSAS

- Si el grupo consigue frustrar los planes de Cosima, cada PJ ganará 5 PX extra, además de un favor por parte de la Princesa. Si ésta ha quedado especialmente satisfecha con la actuación del grupo, quizá cuente con ellos para otras intrigas en las que se vea envuelta... Que es difícil encontrar buenos agentes hoy en día.
- Respecto a Cosima, si los PJs no se han comportado como unos auténticos brutos, no les guardará rencor alguno. Al fin y al cabo, la vida da muchas vueltas, y ya se girarán las tornas. Incluso puede que, si quedó a buenas con algunos de los PJs, sea ella la que necesite del grupo en un futuro...

## APÉNDICES

### DESENLACE

*Causó gran sensación y no poca extrañeza la partida de escaques que jugaron dos bellas damas, en la fiesta palaciega de anoche. Llegado a un punto del juego, sin duda cansadas del mismo, ambas se miraron, se echaron a reír y, aprovechando que los músicos iniciaban una pavana, empezaron a bailar con gran comedimiento de gestos, que tal parecía que en verdad fueran pareja. Una dama vestía de blanco, la otra de negro...*

(Jerónimo de Barrionuevo: *Los avisos de la villa de Madrid*)

### SOBRE LA PARTIDA DE AJEDREZ

Los tableros pretenden ilustrar los diferentes momentos de la acción, y si el Narrador considera que van a distraer la atención de sus jugadores (en especial de aquellos que le buscan tres y hasta seis pies al gato) siempre puede, simplemente, suprimir las menciones a los tableros. Sea como fuere, quizá algunos jugadores tengan interés en desarrollar sobre un tablero de ajedrez este particular "juego de damas", así que aquí están todas las jugadas:

	Blancas	Negras
1	P4R	P4R
2	C3AR	C3AR
3	A4AD	CxP
4	CxP	D5TR
5	OO	A4AD
6	AxP+	R1AR
7	D3AR	...

Es el turno de las negras, que abandonan de momento.

Quizá otro día las dos damas continúen su partida; pero, por ahora, ha llegado el

FIN





## EN PREPARACIÓN

### MAESTROS DE ESGRIMA

Por Sergi Escuriet y Ricard Ibáñez

Accesorio de juego que detalla y amplía las distintas escuelas de esgrima existentes en el siglo XVII. Incluye nuevas maniobras. Escrito y compilado por Sergi Escuriet. Incluye una aventura original de Ricard Ibáñez.

### LAS AVENTURAS DEL CAPITÁN ALATRISTE

Por Ricard Ibáñez

En esta aventura, los jugadores recibirán una misión que corre paralela a la que vive Diego Alatraste en la primera novela de Arturo Pérez-Reverte. Suplemento indispensable para obtener toda la información acerca de "el mundo de la carda".

### SÓLO MADRID ES CORTE

Por Antonio Catalán y Jordi Zamarreño

Accesorio de juego con toda la información necesaria para sobrevivir y relacionarse en el Madrid de los Austrias. Los juegos de cañas, las embajadas, el Real Alcázar, las casas de conversación... El quién es quién del mundo del capitán Alatraste.



Devir Iberia, S.L.  
Rambla de Catalunya, 117  
08008 Barcelona, España  
Teléfono: 932 389 870  
[www.devir.es](http://www.devir.es)





¡Bienvenido al mundo del Capitán Alatríste!

En este accesorio de juego encontrarás las Pantallas del Narrador, un resumen exhaustivo de todas las tablas necesarias para arbitrar una partida del juego de rol en la Corte de Felipe IV.

Las pantallas incluyen también una aventura original del creador del juego, Ricard Ibáñez: *Juegos de Damas*. Una intrigante y oscura trama política en la que dos de las mujeres más influyentes de Madrid moverán los hilos de los que penden los personajes jugadores, en pos de sus intereses.

La aventura, ilustrada por Joan Mundet, describe también nuevas desventajas de juego: enanos y gigantes.

Este accesorio por sí solo no basta para jugar una partida de rol de El Capitán Alatríste. Es necesario disponer del Reglamento de Juego.

**dyir**

