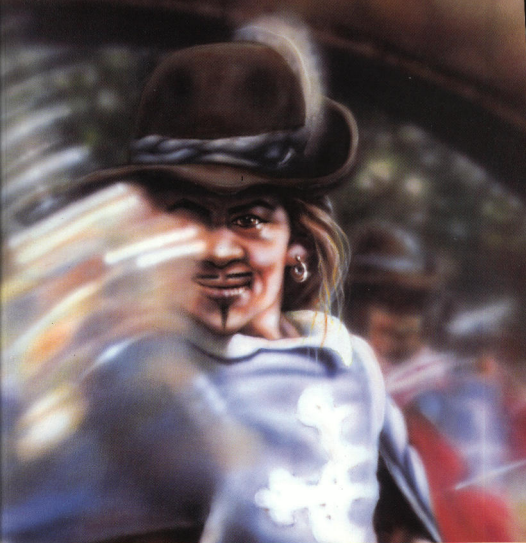




Los Mosqueteros

Un libro temático para

ROLEMASTER



Los Mosqueteros

Autor y diseñador:

Kevin Scrivner

Editor:

Monte Cook

Material adicional:

Gorham Palmer y Matt Forbeck

Ilustraciones interiores:

Keith Harrell-Steward

Contribuciones especiales al proyecto:

Dirección artística: Jessica Ney-Grimm

Contribuciones editoriales: Coleman Charlton

Ilustración de portada:

Vicenç Lujan

Traducción:

Martí Cullell Young

Deborah Cullell Young

Producción:

Montserrat Vilà Planas



Rolemaster Los Mosqueteros

Edición en castellano: Abril de 1997

Quedan reservados todos los derechos. Prohibida toda reproducción sin permiso de los autores.
El texto corresponde a la primera impresión de la segunda edición americana (1993).

Copyright 1993 © de Iron Crown Enterprises Inc.

Publicado por JOC Internacional, S.A., con autorización de Iron Crown Enterprises, Inc.
c/. Sant Hipòlit, 20 – 08030 Barcelona – España

Compaginación: Edilínia, S.L.

Impreso en Hurope, S.L.
c/. Recared, 2 – Barcelona

ISBN: 84-7831-159-9 D.L.: B-13473-1997

Impreso en España – Printed in Spain



CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	5	7.2 Qué hacer cuando ambos mundos se contradicen	56
2. CREACIÓN DE LOS PERSONAJES		7.3 Un ejemplo: Gáulica	59
2.1 Profesiones estándar	7	8. DESCRIPCIÓN GENERAL E HISTÓRICA	
2.2 Nuevas profesiones	7	8.1 La ambientación	63
2.3 Las habilidades	10	8.2 Descripción histórica	64
2.4 Magia y utilización de hechizos	13	9. LAS GENTES Y LA CULTURA DEL SIGLO XVII	
3. EN EL JUEGO DE ROL		9.1 Los adversarios	70
3.1 Creación del historial de los personajes	15	9.2 El papel de las mujeres	72
3.2 Armas y equipo	18	9.3 Artes y espectáculos	72
4. EL COMBATE		9.4 El matrimonio y la vida familiar	74
4.1 Secuencia de un asalto de combate	19	9.5 La religión	75
4.2 Excepciones en la secuencia de un asalto de combate	19	9.6 Crimen y castigo	77
4.3 Armas de fuego	19	9.7 Ciencia y medicina	78
4.4 Ventaja abrumadora	25	9.8 Magia y superstición	79
4.5 Granadas y explosivos	25	9.9 El dinero y el comercio	81
4.6 Esguima	29	9.10 La guerra en el siglo XVII	83
4.7 Otras armas	29	10. PERSONAJES DEL SIGLO XVII	
4.8 Armaduras	32	10.1 Personajes históricos	86
4.9 Situaciones especiales de combate	32	10.2 Personajes de ficción	104
5. INFORMACIÓN PARA LOS DIRECTORES DE JUEGO		10.3 Características de los personajes	109
5.1 Qué hacer primero	37	11. LA AMBIENTACIÓN	
5.2 Cómo preparar las partidas	38	11.1 Francia	111
5.3 Cómo arbitrar las partidas	40	11.2 Inglaterra	116
5.4 Consideraciones históricas	40	11.3 El resto de Europa	120
6.0 EL GÉNERO DE LAS AVENTURAS DE CAPA Y ESPADA		12. TESOROS	129
6.1 Aventuras	41	13. MÓDULOS	
6.2 Los subgéneros de capa y espada	42	13.1 Los enviados de Su Eminencia	131
6.3 El papel de los PNJ	46	13.2 Buscando ayuda	135
6.4 Consejos varios	49	13.3 Por su propio bien	138
7. CÓMO ADAPTAR MOSQUETEROS A UNA CAMPAÑA DE FANTASÍA		13.4 Una mujer rechazada	141
7.1 Qué cambiar	53	13.5 Módulos cortos	146
		13.6 Ideas para nuevos módulos	152
		13.7 Ejemplos de historial de personajes	152



1. INTRODUCCIÓN

Armand "la Rata" logró detener, aunque por poco, la espada del conde Mancini con la suya propia. El conde profirió una imprecación.

"Señor conde, tenéis los modales de un cerdo", dijo Armand con una ligereza que en realidad no sentía. El italiano era un maestro en esgrima, y su constitución le otorgaba una importante ventaja. Además, Armand podía oír a los sicarios del conde tratando de derribar la puerta de la habitación.

"¡No permitiré que lacayos y enanos me enseñen modales!" silbó el conde, a la par que dirigía un terrible tajío a la cabeza de la Rata. Súbitamente, Armand saltó hacia adelante, rodó entre las piernas extendidas del sorprendido conde y se dio la vuelta para clavar su arma en la espalda del conde. Mientras éste caía al suelo, con la boca abierta, Armand pensó: "No es una táctica propia de un Mosquetero"; y sin embargo él no pertenecía aún al cuerpo de los Mosqueteros. Cogió los papeles de la casaca del conde. En ese momento, la puerta cayó al suelo. Gritos de ira y desesperación siguieron a Armand mientras éste corría hasta el balcón, saltaba a su caballo y se alejaba a toda prisa. Con un poco de suerte, podría atravesar la frontera de Francia con Saboya antes de que los esbirros del conde diesen la alarma.

Bienvenido al mundo de *Mosqueteros*. Este libro permite a los jugadores de *Rolemaster* emular las gestas de d'Artagnan, de Cyrano de Bergerac y de los héroes de capa y espada de Hollywood. Contiene todo lo necesario para crear personajes de la época, representar el combate y la manera de vivir del siglo XVII y preparar aventuras en la tradición de Alejandro Dumas y Edmond Rostand. *Mosqueteros* lo tiene todo: estoques resplandecientes, siniestras maquinaciones, duelos desesperados, candelabros oscilantes, pasadizos secretos...

Los jugadores que se adentren en el París de Molière o en el Londres de Shakespeare no tendrán que buscar aventuras; ellas les encontrarán solas. La Europa del siglo XVII es un lugar excitante, aunque peligroso. Es una época de ardiente nacionalismo, fanatismo religioso e intrigas sin fin. Los aventureros deberán ser rápidos con su inteligencia y sus armas, si quieren defender a su rey, a su honor y a sus vidas.

¿QUÉ ES MOSQUETEROS?

Mosqueteros es el primero de una serie de libros diseñados para ser utilizados con las reglas de *Rolemaster*, aunque también se pueden usar con *El Señor de los Anillos (MERP)* y *Space Master*. Todo lo que necesitas para jugar

es el *Manual de Personajes y de Campañas*, el *Manual de Combate* y el *Manual de Hechizos*. La principal diferencia que hay entre este libro y otros de la serie de *Rolemaster* es el papel poco importante que la magia juega en *Mosqueteros*; tanto es así, que es perfectamente posible que la magia sea completamente inexistente. Pretendemos que *Mosqueteros* sea un juego más o menos realista, no fantástico, pero a pesar de ello incluimos en el libro pautas para adaptar esta información a una campaña de *Rolemaster* en curso.

Este libro contiene información detallada acerca de cómo jugar a rol en la Francia y la Inglaterra de 1603-1661. Las campañas en Francia incluirán el escandaloso reinado de Enrique IV, su asesinato, el papel de títere de Luis XIII bajo el cardenal Richelieu y la minoría de edad de Luis XIV bajo el cardenal Mazarino. Las campañas en Inglaterra incluirán los atribulados reinados de Jacobo I y Carlos I, la Guerra Civil inglesa y el Protectorado puritano de Cromwell. En ambas campañas, los jugadores se enfrentarán a nobles intrigantes y poderosas facciones religiosas a los que les encantaría reducir el poder del monarca.

En este libro también encontrarás pautas para crear PJs espadachines y pistas que te ayudarán a conseguir que los personajes sobrevivan en este maquiavélico mundo. También incluimos cuatro módulos completos, multitud de ideas para futuras aventuras, notas sobre la cultura y la historia de la Europa del siglo XVII y las características de más de 25 personajes históricos y de ficción. Con este libro y las reglas de *Rolemaster*, serás capaz de probar tu acero y tu habilidad contra los ejércitos de España y los sicarios del cardenal Richelieu.

¿CUANDO UN MOSQUETERO NO ES UN MOSQUETERO?

Hay que dejar algo muy claro: no es lo mismo un Mosquetero de Francia que un mosquetero de cualquier ejército europeo del siglo XVII.

Un Mosquetero (así, en mayúsculas) es un miembro de la guardia personal del rey de Francia, un cuerpo de elite cuyos miembros son famosos por su valor y por lo caro de sus vestiduras. Los Mosqueteros son una especie de híbrido entre agentes secretos y soldados profesionales, y en tiempos de guerra se encuentran bajo las órdenes directas del rey de Francia. Los Mosqueteros son los gallardos espadachines que deben servir de inspiración y modelo a los PJs. Su equivalente en Inglaterra son los Alabarderos del Rey, acantonados en la Torre de Londres. Hasta 1640, los Alabarderos del Rey eran todo el ejército profesional existente en Inglaterra.

Un mosquetero (en minúsculas) es un soldado del siglo

XVII armado (como no) con un mosquete. La función de los mosqueteros consistía en acribillar la caballería enemiga cuando ésta cargaba, pero por desgracia se veían obligados a retirarse tras hileras de piqueros con el objeto de recargar los mosquetes. Los mosqueteros no son tan llamativos como los Mosqueteros, pero los PJs no deberían cometer el error de menospreciarles. De hecho, lo más probable sea que comiencen su carrera militar en el ejército regular, hasta que llegue el momento en que sus hazañas y/o sus contactos les permitan unirse al cuerpo de los Mosqueteros.

NOTA PARA LOS JUGADORES

No os desaniméis si no sabéis nada acerca de la época histórica en que transcurre la acción de *Mosqueteros*. El siglo XVII presenta todos los elementos presentes en otros géneros de juegos de rol para poder crear interesantes aventuras. Si te gusta el espionaje, el combate singular espectacular, las persecuciones desesperadas por ciudades extranjeras, resolver o cometer crímenes o rescatar damiselas en peligro, todo esto y más lo encontrarás en este libro.

Los jugadores deben tener siempre en cuenta que sus personajes están involucrados en una implacable lucha entre su rey y sus muchos enemigos. Deberán tener cuidado en quién depositan su confianza, hablar con educación a personas que tienen el poder de ascenderles o destruirles, y no presumir demasiado de sus hazañas, no fuese que acabasen por despertar la envidia de alguien más poderoso que ellos. Los enemigos de los personajes no siempre estarán a la vista, no siempre jugarán limpio y podrán convertirse a veces en sus

aliados (y luego otra vez en sus enemigos) dependiendo de la dirección en que sople el viento político.

Tened también en cuenta que aún faltan muchos años para que estallen las revoluciones americana y francesa. La sociedad europea pone mucho énfasis en el conformismo; a los que son demasiado individualistas o independientes se les considera un peligro público y son tratados como tales. Únicamente dispones de los derechos civiles que puedas pagar. Los reyes pueden ejecutar a sus súbditos o enviarles a prisión con sólo quererlo (y de hecho lo hacen), y no es infrecuente que cortesanos caídos en desgracia sean secuestrados y llevados a la Bastilla con nombre falso sin ninguna clase de juicio previo ni con derecho de apelación. Los monarcas pueden ser también bastante volubles, y suelen olvidar o ignorar las veces que los personajes han arriesgado sus cuellos sirviendo a los intereses reales.

NOTA PARA LAS JUGADORAS

Para hacerlo todo más sencillo, todas las referencias contenidas en este libro sobre personajes, jugadores y directores de juego se han dado en género masculino. No pretendemos sugerir con ello que únicamente personas de sexo masculino están capacitados para utilizar este suplemento. La sociedad del siglo XVII estaba dominada por los hombres, pero las mujeres podían jugar un papel muy activo en la política, la literatura y los negocios de la época (y de hecho algunas lo hicieron). ¡Muchas de ellas fueron incluso tan llamativas como sus equivalentes masculinos! La sección 9.2 contiene más información al respecto.



2. CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

2.1 PROFESIONES ESTÁNDAR

A pesar de que la sociedad del siglo XVII era en muchos aspectos una sociedad en transición, no se diferenciaba mucho de la sociedad del Renacimiento. Muchas de las profesiones que aparecen en *Rolemaster* son perfectamente aplicables a *Mosqueteros*, siempre y cuando tengas en cuenta la época en que transcurre la acción y modifiques el historial de los personajes de acuerdo a ella.

ROLEMASTER

Guerrero	(Armas)
Ladrón	(Armas)
Bribón	(Armas)
Animista	(Canalización)
Profesión sin oficio conocido (MP, 14.2.1)	(Varía)

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (MERP)

Guerrero	(Armas)
Explorador	(Armas)
Animista	(Canalización)

COMPLEMENTO DE ROLEMASTER I

Bárbaro	(Armas)
Ratero	(Armas)

COMPLEMENTO DE ROLEMASTER II

Erudito	(Armas)
Mercader	(Armas)
Chamán	(Canalización)
Hechicero	(Canalización/Esencia)

COMPLEMENTO DE ROLEMASTER III

Saqueador	(Armas)
Asesino	(Armas)
Bashkar	(Armas)
Granjero	(Armas)
Duelista	(Armas)
Artesano	(Armas)
Cortesano	(Armas)
Trashumante	(Armas)
Marinero	(Armas)
Luchador	(Armas)
Experto manual	(Varía)
Estafador	(Mentalismo)

Indagador	(Canalización)
El Profesional	(Varía)

COMPLEMENTOS DE ROLEMASTER IV, V Y VI

Líder	(Armas)
Romántico	(Armas)
Librepensador	(Armas)
Buscador	(Mentalismo/Esencia)
Creador	(Mentalismo/Canalización)
Cultista	(Canalización)
Cazador de brujas	(Canalización)

En una campaña histórica, los personajes de profesión Bárbaros deberían ser cosacos rusos, guerreros africanos o miembros de una tribu de indios americanos; los personajes al estilo de *Conan el Bárbaro* no tienen cabida en las aventuras de este libro. Los jugadores que deseen tener personajes usuarios de hechizos deberán atenerse a las profesiones arriba indicadas y no utilizar las listas de hechizos más poderosas. En una campaña histórica ambientada en la Europa del siglo XVII, los usuarios de hechizos son temidos y perseguidos por todo el mundo. Gran parte de la opinión pública considera que toda clase de magia es automáticamente malvada, y los miembros de estas profesiones sobreviven o bien gracias a la protección de un gran señor, o bien por llevar un estilo de vida muy discreto. Los usuarios de hechizos deberán tener cuidado de no hacer gala de sus habilidades de forma demasiado ostentosa, ni siquiera entre amigos. Si lo desean, los personajes Alquimistas pueden redefinir sus características y convertirse en primitivos Científicos; para ello, deberán seguir las pautas que indicamos más adelante.

En una campaña de fantasía, el Director de Juego deberá decidir la influencia que la magia tiene en la ambientación de *Mosqueteros*. Si las gentes que viven en dicha ambientación temen o incluso no creen en la magia, la situación puede llegar a cambiar radicalmente y dejar a los usuarios de hechizos bastante desconcertados. Una persecución de usuarios de hechizos puede dar lugar a situaciones verdaderamente interesantes.

2.2 NUEVAS PROFESIONES

EL DIPLOMÁTICO (2.2.1)

Los diplomáticos representan a su soberano en las cortes de los reyes extranjeros. Además de ejercer presiones y de

negociar, los diplomáticos se mantienen alerta ante los posibles cambios en la actitud del rey y en la opinión pública del país, los cuales podrían dar lugar a un cambio en la política exterior. Un diplomático siempre es vigilado de cerca por el país que lo acoge, por creer que realiza espionaje (y de hecho lo hace). El gobierno del país del que procede el diplomático también le vigila, aunque no tan de cerca por culpa de la distancia que separa a ambos. El diplomático es bastante inconstante; ningún truco es demasiado sucio si se utiliza por el bien de la seguridad nacional, siempre y cuando no se le pille con las manos en la masa. Los diplomáticos se relacionan con los miembros de la alta sociedad, participando en todas las fiestas de disfraces y recepciones de estado con el propósito de obtener información y contactos. Con frecuencia realizan contrabando de documentos y de personas, tanto desde como hacia la nación que los acoge, y siempre están envueltos en intrigas políticas. Sin embargo, al contrario que ocurre con otras clases de espías, los diplomáticos no pueden volver a su país una vez el trabajo sucio ha sido finalizado; están obligados a vivir durante años en el extranjero. A menudo tanto él como sus anfitriones establecen una relación de amor-odio, desviviéndose por complacerse el uno al otro y participando al mismo tiempo en un combate de inteligencia y habilidad.

Habilidades de armas: 2/6, 3/7, 4, 6, 6, 9, 9, 9, 9	
Maniobras con armadura: Cuero blando:2/* Cuero rígido:2/* Cota de malla:4/* Armadura completa:8/*	Habilidades mágicas: Listas de hechizos:15 Runas:5 Bastones y varas:4 Canalización:4 Hechizos dirigidos:10
Habilidades especiales: Emboscar:2 Lingüística:1/* Movim. adrenales:3/7 Defensa adrenal:10 Artes marciales:4/7 Desarrollo corporal:2/5	Habilidades generales: Tregar:3 Nadar:2 Montar:2/5 Desactivar trampas:4 Forzar cerraduras:3/9 Acechar y ocultarse:2/5 Percepción:1/3
Habilidades secundarias: El coste de desarrollo de las habilidades que indicamos a continuación son característicos de la profesión de los Diplomáticos. Todas las demás habilidades tienen un coste de desarrollo idéntico al de los Bardos. Modif. Características: Pr/Rz	
Habilidades académicas: Astronomía:2/5 Conocimiento de los Demonios/Diablos:5 Conocimiento de los Dragones:5	Habilidades de subterfugio: Actuar:1/3 Falsificación:2/5 Sobornar:1/3
Habilidades sociales: Diplomacia:1/2 Seducción:1/3	Habilidades generales: Tocar un instrumento:2/5
Bonificaciones por nivel: Combate:+1 Habilidades generales:+1 Habilidad de subterfugio:+3 Habilidades sociales:+3	

EL NOBLE DE TOGA (2.2.2)

Pertenece a la cada vez más importante clase media. La riqueza e influencia de estos juristas, hombres de negocios

y miembros de las profesiones liberales les ha convertido prácticamente en una nueva aristocracia; de ahí que se les conozca como la "nobleza de toga" (a los aristócratas tradicionales se les conoce como la "nobleza de espada"). Los nobles de toga suelen ser miembros del Parlamento, de los Estados Generales o de la judicatura. Muchos de ellos suelen ser también calvinistas. Si el Director de Juego lo desea, puede hacer que los PJs gocen de algún privilegio especial, como por ejemplo riqueza o ser el juez de algún tribunal local.

Los funcionarios públicos siempre están dispuestos a aceptar "regalos"; de hecho, son famosos por su avaricia. El sueldo que les paga el estado no es ninguna maravilla, y además sus funciones oficiales les supone una pérdida de tiempo que podrían dedicar a sus granjas o sus negocios. Por otra parte, se encuentran sujetos a una presión social que les obliga a imitar a la aristocracia de espada en lo que a la moda, las costumbres domésticas y a la manera de divertirse se refiere. Incluso los funcionarios relativamente honestos complementan sus salarios con un buen número de "donaciones" y recargos no oficiales. Es la manera que tienen de ganarse la vida.

Habilidades de armas: 2/4, 3/8, 6, 6, 8, 11, 11, 11, 11	
Maniobras con armadura: Cuero blando:1/* Cuero rígido:1/* Cota de malla:2/* Armadura completa:4/*	Habilidades mágicas: Listas de hechizos:15 Runas:4 Bastones y varas:6 Canalización:4 Hechizos dirigidos:10
Habilidades especiales: Emboscar:6 Lingüística:2/* Movim. adrenales:3/7 Defensa adrenal:18 Artes marciales:4/6 Desarrollo corporal:2/5	Habilidades generales: Tregar:3 Nadar:3 Montar:2/4 Desactivar trampas:6 Forzar cerraduras:4 Acechar y ocultarse:3/8 Percepción:2/4
Habilidades secundarias: El coste de desarrollo de las habilidades que indicamos a continuación son característicos de la profesión de los Nobles de toga. Todas las demás habilidades tienen un coste de desarrollo idéntico al de los Bribones. Modif. Características: Pr/In	
Habilidades académicas: Administración:1/3 Heráldica:1/4 Matemáticas:1/3	Habilidades de subterfugio: Actuar:2/6 Sobornar:1/3
Habilidades sociales: Diplomacia:1/4 Liderazgo:1/3 Seducción:1/3	Habilidades lingüísticas: Comercio:1/4 Propaganda:1/4
Bonificaciones por nivel: Habilidades académicas:+1 Habilidades lingüísticas:+3 Habilidad de subterfugio:+1 Habilidades sociales:+3	

EL POETA/ACTOR (2.2.3)

Los artistas ambulantes dependen de sus habilidades para vivir, viéndose muchas veces obligados a cantar (recitar, interpretar, hacer juegos malabares, etc.) a cambio de comida. La gente siente por ellos una mezcla de admiración y desprecio; disfrutan con su trabajo o interpretación, pero consideran al artista como un ser de baja estopa. Estas acti-

tudes se mantendrán incluso si el PJ llega a ser rico y/o famoso, y no ayuda demasiado el hecho que pase gran parte de su tiempo en tabernas y posadas y que a veces se vea obligado a suplementar sus ganancias con pequeños hurtos. Los poetas dedican poesías y obras de teatro a grandes señores, con la esperanza de llamar su atención y obtener su protección. Por desgracia, los poemas de tono subido y las obras de teatro de sátira política pueden llamar demasiado la atención, con lo que a veces el Poeta/actor será un hombre buscado por la justicia. Los actores interpretan obras de teatro (escritas por ellos mismos o por otros escritores) varias veces a la semana; pueden ser artistas ambulantes o vivir permanentemente en una ciudad. Tanto en un caso como en el otro, el Poeta/actor ganará poco dinero y se verá obligado a compaginar sus dotes creativas con una o dos profesiones más (como por ejemplo la de participar en aventuras). Las poetisas suelen publicar sus obras con un seudónimo masculino.

Habilidades de armas: 2/4, 4/7, 6, 6, 6, 9, 9, 9, 9	
Maniobras con armadura: Cuero blando:1/* Cuero rígido:1/* Cota de malla:3/* Armadura completa:6/*	Habilidades mágicas: Listas de hechizos:20 Runas:5 Bastones y varas:7 Canalización:5 Hechizos dirigidos:12
Habilidades especiales: Emboscar:3 Lingüística:1/* Movim. adrenales:2/7 Defensa adrenal:9 Artes marciales:3/6 Desarrollo corporal:2/5	Habilidades generales: Tregar:2/5 Nadar:2/5 Montar:4 Desactivar trampas:6 Forzar cerraduras:4 Acechar y ocultarse:2/5 Percepción:2/4
Habilidades secundarias: El coste de desarrollo de las habilidades que indicamos a continuación son característicos de la profesión de los Poetas/actores. Todas las demás habilidades tienen un coste de desarrollo idéntico al de los Bardos. Modif. Características: Me/Pr	
Habilidades gimnásticas: Acrobacia:1/4 Caminar con zancos:1/4 Caminar por una cuerda:1/5 Malabarismo:1/3	Habilidades de subterfugio: Actuar:1/2 Disfraz:1/2 Mendigar:1/3 Mímica:1/3
Habilidades sociales: Engañar:1/3 Liderazgo:4 Seducción:1/3	Habilidades lingüísticas: Imitación:1/2 Ventriloquismo:1/3
Bonificaciones por nivel: Habilidades acrobáticas: ..+1 Habilidad. de subterfugio: ..+2	
Habilidades lingüísticas: ..+2 Habilidades sociales:+3	

EL DISIDENTE RELIGIOSO (2.2.4)

El Disidente religioso cree que la religión oficial del estado está equivocada o es una herejía, y únicamente él y sus correligionarios son capaces de reformarla. Con el objeto de impulsar esta reforma religiosa y lograr que la gente se convierta, el Disidente religioso está dispuesto a arriesgar sus posesiones, su carrera e incluso su vida.

Los Disidentes religiosos necesitan tener una buena Presencia (para poder influir sobre los demás) y mucha Autodisciplina (para perseverar ante los obstáculos). Dado



Habilidades de armas: 2/4, 3/6, 4/8, 6, 6, 9, 9, 9, 9	
Maniobras con armadura: Cuero blando:1/* Cuero rígido:1/* Cota de malla:4/* Armadura completa:8/*	Habilidades mágicas: Listas de hechizos:12 Runas:9 Bastones y varas:9 Canalización:3 Hechizos dirigidos:15
Habilidades especiales: Emboscar:3 Lingüística:2/* Movim. adrenales:3/8 Defensa adrenal:14 Artes marciales:3/6 Desarrollo corporal:2/4	Habilidades generales: Tregar:4 Nadar:3 Montar:2/7 Desactivar trampas:4 Forzar cerraduras:5 Acechar y ocultarse:3/8 Percepción:1/4
Habilidades secundarias: El coste de desarrollo de las habilidades que indicamos a continuación son característicos de la profesión de los Disidentes religiosos. Todas las demás habilidades tienen un coste de desarrollo idéntico al de los Guerreros. Modif. Características: AD/Pr	
Habilidades académicas: Conocimiento de los Demonios/Diablos:2/5 Filosofía/Religiones:1/3 Táctica:1/4	Habilidades de subterfugio: Camuflaje:1/4 Ocultar objeto:1/5 Trucos:1/5
Habilidades sociales: Liderazgo:2/4 Seducción:6	Habilidades lingüísticas: Hablar en público:1/2 Propaganda:1/4
Bonificaciones por nivel: Habilidades académicas: ..+1 Combate:+1 Habilidad. de subterfugio: ..+1	
Habilidad. de lingüística:+2 Habilidades generales:+1 Habilidades sociales:+2	



que sus creencias son impopulares (o incluso ilegales), los Disidentes están acostumbrados a transmitir información de forma rápida y discreta, ocultando documentos o sacerdotes perseguidos por la justicia; saben también de la existencia de “casas seguras”, en las que les protegerán. Su fe no les obliga a evitar el combate; los Disidentes suelen ser fanáticos luchadores.

Un Disidente religioso suele seguir un código moral estricto, con el objeto de servir de ejemplo a los “apóstatas” con los que vive; en consecuencia, tiende a ser un puritano. Evita las diversiones de sus compañeros (la bebida, los juegos de azar, ir al teatro, las mujeres de mala vida), pero a cambio es un personaje leal y de toda confianza. También puede dar pie a situaciones interesantes, tanto para sí como para sus compañeros: negarse a descubrirse al paso de la carroza real, sermonear a una taberna repleta de borrachos por su mal lenguaje, ocultar libros prohibidos en el equipaje de sus compañeros de viaje, etcétera.

EL CIENTÍFICO (2.2.5)

Al contrario que su equivalente moderno, el científico del siglo XVII es un generalista. Se interesa por numerosas ciencias, pero carece de verdadera experiencia en ellas, especialmente porque las bases de las mismas se están comenzando a descubrir. También tiende a tener algo de artesano, ya que se debe fabricar o inventar sus instrumentos científicos. Su curiosidad es inagotable; si alguien le lanza un garrote a la cara, se agachará pero al mismo tiempo se hará preguntas acerca de la densidad relativa de la madera y del cráneo humano y del porqué del ruido que hacen los objetos cuando son arrojados por el aire.

El científico no deja de hacer preguntas (¿Cuál es la naturaleza del universo? ¿En qué parte del cuerpo está situada el alma? ¿Por qué la gente se comporta de la forma que lo

hace?) y nunca duda en especular sobre las consecuencias finales de sus descubrimientos; por todo ello, ponen muy nerviosas a las autoridades. Algunas de sus conclusiones pueden ofender a las autoridades religiosas, las cuales (al ser los guardianes de la religión y la filosofía) están acostumbradas a tener las respuestas correctas para todo.

A los PJs Científicos les conviene llevar un estilo de vida muy discreto. Con toda probabilidad, es una buena idea que tarden mucho en hacer públicos sus descubrimientos, en especial si se oponen a las ideas comúnmente consideradas como válidas, si quieren seguir disfrutando de la protección de un gran señor, o si quieren no ser acusados de herejía. Para ellos es más fácil relacionarse con personajes de otros países que para los demás PJs, porque los científicos ya se están convirtiendo en una comunidad internacional; son frecuentes los viajes al extranjero para consultar y trabajar con otros colegas.

Habilidades de armas: 2/4, 4/8, 8, 8, 8, 12, 12, 12, 12	
Maniobras con armadura:	Habilidades mágicas:
Cuero blando:1/*	Listas de hechizos:10
Cuero rígido:1/*	Runas:.....3
Cota de malla:4/*	Bastones y varas:3
Armadura completa:8/*	Canalización:5
	Hechizos dirigidos:.....9
Habilidades especiales:	Habilidades generales:
Emboscar:.....5	Trepar:4
Lingüística:1/*	Nadar:3
Movim. adrenales:4	Montar:3
Defensa adrenal:.....14	Desactivar trampas:2
Artes marciales:.....4/8	Forzar cerraduras:.....3
Desarrollo corporal:3/6	Acechar y ocultarse:.....3
	Percepción:1/4
Habilidades secundarias: Todas las demás habilidades tienen un coste de desarrollo idéntico al de los Eruditos.	
Modif. Características: Rz/In	
Bonificaciones por nivel:	
Habilidades académicas: ..+3	Habilidades lingüísticas: ..+2
Combate:+1	Habilidades generales:+2

2.3 LAS HABILIDADES

Se deberán aplicar todas las reglas normales, añadiendo además las que aquí describimos.

HABILIDADES DE ARMAS

Las habilidades de armas en *Mosqueteros* son las mismas que se describen en *Rolemaster*, con una excepción.

Las habilidades de armas son nueve, y a ellas se les debe asignar los costes de desarrollo. Las habilidades son:

- Armas de fuego a una mano
- Armas de fuego a dos manos
- Armas de fuego de apoyo
- Armas de filo a una mano
- Armas contundentes a una mano
- Armas a dos manos
- Arcos
- Armas arrojadizas
- Armas de asta

Los jugadores que deseen jugar con personajes pertenecientes a profesiones descritas en otros libros de la serie de *Rolemaster* deberán usar su coste de desarrollo más alto (más difícil de aprender) para así cubrir las categorías adicionales. Esto no quiere decir que las categorías nuevas (Armas de fuego a una mano, etc.) deben tener costes de desarrollo elevados; los costes se deben asignar como el jugador quiera, tal y como se describe en la página 52 del *Manual de Personajes y de Campañas*. Nótese que las nuevas profesiones descritas en *Mosqueteros* ya tienen indicadas nueve costes de desarrollo de habilidades de armas.

Nótese también que en *Mosqueteros* se deberán aplicar las reglas de utilización de armas similares (secciones 13.1.1 y 14.1.5 del *Manual de Personajes y de Campañas*). De este modo, la bonificación por rango de habilidad del personaje con un arma particular es la que se posee con ella o bien la mitad (redondeando hacia arriba) de la bonificación por rango de habilidad si se utiliza un arma similar (se aplica el valor más alto de los dos).

HABILIDADES GENERALES

Las habilidades generales presentes en *Mosqueteros* son en esencia las mismas que las que aparecen en *Rolemaster*, con la excepción de dos habilidades nuevas que se describen a continuación:

Las acciones relacionadas con alguna de estas dos habilidades se deberán resolver como Maniobras con vehículos (MV). La sección 4.9.1 contiene más información al respecto.

Conducir vehículos (Ag/Ra) (MV). Al igual que ocurre con Montar animales, esta habilidad se deberá desarrollar para cada tipo de vehículo por separado. Poseer un rango de habilidad permite saber los fundamentos de cómo manejar el vehículo. Los rangos posteriores representan un incremento en la habilidad de manejo y en la rapidez de las maniobras. Esta habilidad sólo es válida para vehículos terrestres, tales como carruajes y carretas tiradas por caballos.

Manejar barcos (Ag/Ra) (MV). Esta habilidad permite manejar cualquier clase de naves, incluyendo botes, gabarras y submarinos primitivos. Al igual que en las habilidades de Montar animales y Conducir vehículos, los rangos de habilidad de Manejar barcos se deberán desarrollar para cada tipo de nave por separado.

HABILIDADES ESPECIALES

Los jugadores pueden desarrollar cualquier habilidad especial de las reglas, a excepción de la de Artes marciales, en la que nunca podrán tener un rango superior a 1 (representa conocimientos básicos de lucha al estilo tabernario). Los espadachines suelen arreglar disputas con sus estoques, no con sus puños, y un enemigo desarmado se encuentra en franca desventaja si se enfrenta a estoques y armas de fuego. Las reglas oficiales de boxeo y lucha libre aún no han redactado, y los conocimientos de Artes marciales del Lejano Oriente son un secreto celosamente guardado. Los asiáticos consideran que los europeos son unos bárbaros que no merecen poseer dichos conocimientos; por su parte, los europeos creen que las costumbres orientales son o bien inferiores a las europeas, o simplemente diabólicas.

Puntería (Ninguna) (Especial). De forma similar a la Emboscada, esta habilidad permite a un atacante que utilice un arma de fuego, un arma arrojada o un arco ajustar un



acierto crítico contra un blanco. Al igual que en la Emboscada, el blanco no debe haber detectado la presencia del atacante y debe estar básicamente inmóvil. Si el atacante obtiene un acierto crítico, puede modificar el resultado de la tirada del crítico sumándole un número igual al rango de habilidad que posea en Puntería.

Supervivencia (AD/Me) (Acción estática). Tener éxito en la tirada de dado indica que el personaje ha logrado evitar los efectos perniciosos del ambiente que le rodea. Suele ser necesario hacer una tirada cada 24 horas, pero la frecuencia de la misma y los modificadores que se deberá aplicar dependerán de la dureza del ambiente, del número de personas que componen el grupo y del equipo de que dispongan los personajes. Es preciso desarrollar esta habilidad para tres ambientes diferentes: Cálido/húmedo (Jungla), Cálido/seco (Desierto) y Frío (Ártico). Esta habilidad incluye la búsqueda y obtención de comida, además de la capacidad de encontrar o construir un refugio adecuado.

IDIOMAS

En el transcurso de una campaña histórica, los idiomas más útiles para los PJs serán el inglés y el francés, aunque otros idiomas europeos cuyo conocimiento puede ser útil son: español, italiano, alemán, holandés, danés y sueco. Los miembros de la privilegiada alta sociedad sabrán leer y escribir en latín, y quizás también en griego y hebreo. Algunas minorías culturales también poseen su propio idioma; son ejemplos los galeses en Inglaterra, los bretones, los occitanos (que hablan en provenzal) y los vascos en Francia, etcétera. (N. de los T.: también en Francia, y desde el año 1659, los catalanes del Rosellón y la Cerdeña, que con la firma de la Paz de los Pirineos pasaron a manos del rey francés).

HABILIDADES SECUNDARIAS

Las habilidades secundarias son imprescindibles para acabar de definir a los personajes y lograr que éstos se ajusten bien al género de aventuras de capa y espada. Las habilidades que describimos a continuación son especialmente útiles para los personajes de *Mosqueteros*.

Acrobacia (AG/RA) (Dinámica). Tal y como se describe en *Rolemaster*. Es imprescindible para los espadachines al estilo de las películas de Hollywood.

Administración (IN/EM) (Estática). Otorga una bonificación a determinar el organigrama de una organización. Esta habilidad permite a los PJs descubrir quién da realmente las órdenes dentro de un aparato burocrático (podría no ser la persona que tiene el título y el salario más altos); puede servir también para tratar con burócratas y "arreglar" asuntos haciendo caso omiso de las normas oficiales, organizar grupos de presión, etcétera. Esta habilidad servirá de gran ayuda a los personajes que tengan pensado pasar gran parte de su tiempo en la Corte.

Agilidad con armas (RA/AG). Otorga una bonificación a desenvainar o a cambiar de armas. En determinadas ocasiones, el Director de Juego puede permitir a un jugador cuya tirada de dado supere en 101+ a la de su adversario disparar un arma de fuego y determinar las consecuencias de dicho disparo antes de que el adversario pueda hacer lo propio.

Artes visuales (IN/EM). Otorga una bonificación a crear y entender las obras de arte. Es necesario desarrollar esta habilidad para cada disciplina artística (dibujo, pintura o escultura).

Barrios bajos (PR/IN). Otorga una bonificación a tratar con el lado más tenebroso de la sociedad: cómo encontrar el mercado negro, hablar con matones, obtener información, etcétera. De no conocer el lenguaje utilizado en este ambiente, todo se hace mucho más difícil. Puede ser peligroso no tener éxito en una tirada de Barrios bajos, ya que a esta gente no le suelen gustar los que hacen demasiadas preguntas. Esta habilidad es especialmente útil para Ladrones, Bribones, Poetas/actores y cualquier otra profesión que pueda tener la ocasión de tratar con criminales.

Caídas (AG/AD, AG) (Dinámica). Tal y como se describe en *Rolemaster*. Es imprescindible para los espadachines al estilo de las películas de Hollywood.

Carpintería (RZ/AG, AG) (Acción estática). Otorga una bonificación a una determinada habilidad manual. Es necesario desarrollar cada habilidad por separado. Son ejemplos: Armería, Carpintería propiamente dicha, Carpintería de buques, Fabricación de instrumentos, Salitrería, Talla óptica, Tonelería.

La habilidad de Fabricación de instrumentos otorga una bonificación a fabricar y calibrar instrumentos de precisión (por ejemplo instrumentos de navegación, relojes, barómetros, telescopios, etcétera). La de Talla óptica otorga una bonificación similar a tallar lentes y cristales para gafas, telescopios y microscopios. La de Salitrería la otorga a mezclar pólvora. Los maestros armeros (conocedores de Armería) suelen ser también buenos tallistas, ya que sus armas suelen estar ricamente decoradas.

Cirugía (AD/EM/IN) (Acción estática). Otorga una bonificación a practicar la cirugía al estilo de los Reformistas: amputaciones, curación de heridas de bala, extracción de piedras de los riñones, extracción de dientes, etcétera. En pocas palabras, la cirugía del siglo XVII es un arte rápido y poco higiénico que es, en realidad, un último intento desesperado

para salvar la vida del paciente. Las operaciones se realizan sin anestesia y sin antibióticos. Un cirujano puede o no trabajar junto a un médico.

Demolición (AG/RZ). (Maniobra/Acción dinámica) Otorga una bonificación a la manipulación de pólvora en grandes cantidades. Se trata de una habilidad muy útil a la hora de determinar la longitud adecuada de las mechas, colocar cargas explosivas y demoler murallas de castillos y fortalezas sin que uno explote en mil pedazos.

Desarmar al enemigo, con armas (AG) (Maniobra). Otorga una bonificación a la acción de desarmar a un adversario por medio de tu arma. Si el intento tiene éxito, el adversario debe pasar una TR contra el nivel (número de rangos de habilidad) de la habilidad de desarmar utilizada. Hay cuatro categorías que los personajes pueden aprender. Una de ellas será la habilidad principal, y es posible utilizar las otras tres, pero con la mitad del rango de habilidad de la principal. Cada categoría refleja el tipo de arma utilizada por el adversario que se desea desarmar. Las categorías son: arma a una mano, arma a dos manos, arma de asta, y combinación de dos armas.

Desarmar al enemigo, sin armas (AG) (Maniobra). Como más arriba, pero otorga una bonificación a la acción de desarmar a un adversario sólo con tus manos. Las categorías son: arma a una mano, con filo; arma a una mano, de aplastamiento; arma a dos manos; arma de asta; y combinación de dos armas.

Diplomacia (PR/IN). Otorga una bonificación a tener éxito en los tratos con organizaciones corporativas (el gobierno, organizaciones criminales, una empresa importante), pero no ayuda a desenvolverse por el interior de ellas.

Doma de animales (EM/IN). Otorga una bonificación a adiestrar un determinado tipo de animal.

Farmacología (ME/RZ/EM) (Acción estática). Otorga una bonificación a mezclar medicinas y a identificar sustancias que supuestamente poseen propiedades curativas. Los farmacéuticos del siglo XVII suelen examinar a pacientes, emitir un diagnóstico y recetar medicinas.

Interrogar (IN/EM). Otorga una bonificación a obtener información de una fuente de conocimientos (por ejemplo, otro ser humano). Esta habilidad puede o no suponer molestias al objeto del interrogatorio, aunque en el siglo XVII suele incluir elaboradas torturas físicas. Si el sujeto interrogado es molestado (ya sea física o mentalmente), se deberá añadir una bonificación adicional de +25.

Sin embargo, si el sujeto es molestado y el resultado final de la tirada de Interrogar es menor que cero, éste sufrirá graves daños físicos o mentales o incluso la muerte. Cuando esto ocurre, el sujeto deberá hacer una TR (usando los modificadores por AD/CO) para determinar la importancia de las heridas.

Lanzar garfio de abordaje (AG) (Maniobra). Otorga una bonificación a la acción de lanzar un garfio de abordaje y hacer que se quede enganchado en el lugar al que se arrojó. Es posible lanzar el garfio hasta a 6 metros de distancia (en horizontal) y a 3 metros de distancia (en vertical) por cada rango de habilidad aprendido (se deberán aplicar también los modificadores por Fuerza). Muy útil en el momento de lanzarse uno al abordaje de otro barco o para entrar y salir de un castillo sin ser visto.

Liderazgo (PR) (Acción estática). Otorga una bonificación a animar a otros personajes y lograr que cumplan tus órdenes, y también a convencer a los demás de que eres un líder nato y sabes lo que haces. Esta habilidad incluye la capacidad de elevar la moral de los que están a tus órdenes.

Los personajes de profesión militares necesitarán esta habilidad para tener éxito en el campo de batalla y obtener ascensos.

Medicina (AD/RZ/ME/EM) (Acción estática). Otorga una bonificación a diagnosticar enfermedades y a proponer recetas y tratamientos. En el siglo XVII los licenciados en Medicina suelen trabajar poco con sus manos, dejando este trabajo a barberos, cirujanos y comadronas, los cuales utilizan sus conocimientos en Primeros auxilios.

Propaganda (IN/EM). Otorga una bonificación a influir sobre otras personas por medio de métodos indirectos, y no utilizando la conversación directa. Incluye la capacidad de iniciar rumores y preparar campañas de desinformación de gran envergadura.

Sobornar (PR/EM). Otorga una bonificación a tener éxito en sobornar a otros personajes, saber cómo proponer un soborno y saber cuánto ofrecer. Esta habilidad es útil para sobornar a funcionarios (y no sólo a los menos importantes). También ayuda a los personajes a no tener problemas cuando un intento de soborno no ha tenido éxito. Tened en cuenta que si una persona no ha aceptado un soborno vuestro, esto no quiere decir que en un futuro no vaya a cambiar de opinión.

Táctica (RZ/ME) (Acción estática). Otorga una bonificación a evaluar situaciones militares y determinar cuál de las posibles decisiones es la más adecuada.

El Liderazgo permite a un personaje convencer a otros que sabe lo que hace; la Táctica le permite saber qué hacer durante una situación militar de cariz estratégico. Es posible para un PJ inspirar confianza (al menos durante un cierto tiempo) a los demás y ser un oficial incompetente, o ser un oficial brillantísimo pero ser incapaz de inspirar a sus hombres en el combate. Los buenos oficiales necesitarán ambas habilidades.

Tolerancia a las drogas (CO/AD). Otorga una bonificación a resistir los efectos de cualquier veneno o sustancia química intoxicante. La bonificación se debe aplicar directamente a la TR. Esta habilidad se deberá aplicar por separado para cada tipo de droga (por ejemplo alcohol, arsénico, etc.). No hace falta que el personaje esté consciente para poder recibir la bonificación.

Toxicología (ME/RZ/EM) (Acción estática). Otorga una bonificación a identificar, aislar, evaluar y neutralizar los efectos de los venenos. Se trata de una habilidad muy útil para diplomáticos, asesinos, médicos y farmacéuticos. Los farmacéuticos suelen conocer las habilidades de Farmacología y Toxicología, vendiendo medicinas legales a médicos y pacientes, y venenos ilegales a asesinos y políticos.

Valorar objetos (IN/RZ). Otorga una bonificación a determinar el valor material de un objeto o una mercancía. Esta habilidad se debe desarrollar para cada área de especialización. Son áreas de especialización las siguientes: joyas y metales preciosos, animales de granja, maderas, y productos agrícolas (tabaco, especias, etc.).

2.4 MAGIA Y UTILIZACIÓN DE HECHIZOS

La magia juega un papel muy limitado en una campaña de *Mosqueteros*, y ello se debe a varias razones. En el contexto de una campaña histórica, el aumento de los conocimientos científicos y el culto a la Razón han hecho que el

número de gente que aún cree en la magia sea cada vez menor. Los racionalistas tienden a desdeñar el mundo de lo sobrenatural, llegando incluso a convertirse en ateos. Es más, los que creen en la magia suelen ser perseguidos por las autoridades. La Biblia condena de forma específica la adivinación del futuro y otras prácticas ocultistas; la Reforma protestante ha dividido a la Cristiandad, pero también ha hecho que las convicciones religiosas de los creyentes sean más intensas. Los pueblos que una vez dieron su apoyo a una "mujer sabia" ya no están dispuestos a tolerar estos vestigios de paganismo. En opinión de muchos, un usuario de hechizos "bueno" es algo que no existe. Por tanto, la magia es ahora objeto de burla y está desapareciendo.

En el género de aventuras de capa y espada, la magia es algo muy sutil y sus consecuencias (maldiciones, adivinaciones, bendiciones, etcétera) difíciles de observar. Nunca da lugar a efectos importantes o dramáticos. Por ejemplo, una bruja puede ser capaz de convertir a alguien en rana, pero dicha transformación tendrá lugar cuando los PJs se hayan alejado del lugar. Su amigo simplemente desaparecerá, y la sirvienta recordará que ese mismo día encontró un asqueroso anfibio dando saltos en la habitación del desaparecido. La utilización de hechizos suele suponer la realización de rituales prolongados, en los que además suelen jugar un papel importante las cocciones caseras y las drogas alucinógenas. Por todo ello, el Director de Juego puede prohibir determinadas listas de hechizos, a cambio de hacer que los PJs deban utilizar la habilidad de Rituales mágicos que aparece en el CM II. Los PJs de profesiones que pueden aprender hechizos podrán usar únicamente las listas de hechizos que indicamos a continuación:

HECHICERO: Artes de la Conjunción, Maestría de la Naturaleza, Magia de las Velas, Auras, Magia de las Pociones, Visiones.

CHAMÁN: Convocar a los Espíritus, Maestría de los Espíritus, Curación de los Espíritus, Artes de los Animistas, Visiones, Trances, Maestría de las Hierbas, Necromancia.

ANIMISTA: Artes de la Superficie, Conocimiento de la Naturaleza, Maestría de las Plantas, Canalización Directa, Maestría de los Animales.

VIDENTE: Percepción Verdadera, Visiones Mentales, Percepción a través de los demás, Visiones del Pasado, Visiones del Futuro.

Los PJs que sean sacerdotes pueden utilizar la lista de hechizos *Campeón Sagrado* (una lista básica de los Clérigos que aparece en el *Complemento del Usuario de Hechizos*), siempre y cuando se eliminen de la lista los siguientes hechizos:

- Aura del Campeón
- Templo vigilado
- Habla bendecida
- Extasis santificado
- Sacrificio
- Santa destrucción
- Puente celestial

Los sacerdotes pueden usar también los hechizos de la lista "Ceremonias", que aparece en el CM I. No se permite aprender ni utilizar las listas básicas normales de los Clérigos.

ALQUIMIA

En *Mosqueteros*, la alquimia es una ciencia rudimentaria que permite a los personajes inventar pócimas y artilu-

gios diversos, pero no verdaderos objetos mágicos. No dispone de varas, varitas ni anillos de poder, aunque la piedra de un anillo podría contener una droga o veneno que puede luego ser vertido en la copa de algún incauto. Todos los efectos de la pócima deben tener una explicación racional o pseudocientífica. De este modo, un alquimista podría crear una pócima que estimulase el sistema nervioso de quien la ingiere, permitiendo a dicha persona correr, reaccionar o sanar de sus heridas con mayor rapidez de lo que sería normal, pero los efectos no pueden ser espectaculares; además, podría haber multitud de efectos secundarios. Ninguna poción hará que un personaje pueda volar, pero varias bufetas de animales infladas con gas podrían ser suficientes para ello. Los alquimistas pueden llegar a fabricar preparados que den lugar a bolas de fuego o murallas de hielo (un lanzallamas o hielo carbónico, por ejemplo), pero el origen del fenómeno será indudablemente químico y éste dispondrá de la misma

posibilidad de fallos críticos que el resto de la ciencia del siglo XVII.

Un buen alquimista deberá disponer también de habilidades secundarias no relacionadas con la magia para poder crear sus artilugios mecánicos (por ejemplo: Demolición, Farmacología, Herrería, Toxicología, etc.). Fabricará una espada inusualmente afilada de la manera normal; la BO adicional derivará de su habilidad en Herrería y de los materiales de excelente calidad que utiliza. No habrá espadas llameantes flotando en su laboratorio. La alquimia debe ser algo poco fiable; fantástica cuando funciona, pero peligrosa o cómica cuando falla.

Quienes tengan acceso al libro *Complemento del Alquimista* pueden utilizar la información sobre la alquimia histórica que en él aparece, amén de las nuevas profesiones que incluye. Dichas profesiones complementan las descritas en los demás libros de esta colección.



3. EN EL JUEGO DE ROL

3.1 CREACIÓN DEL HISTORIAL DE LOS PERSONAJES

El historial de los personajes juega un papel muy importante en un género en el que el destino de un aventurero puede depender de sus orígenes familiares, de la provincia en la que nació, de las ropas que lleva o de la religión que profesa. La clase social a la que uno pertenece lo es todo. Los personajes pueden lograr ascender en la escala social, pero no lo tienen fácil. Los jugadores deben dedicar un tiempo a pensar qué tipo de aventuras quieren correr y cuáles son los objetivos que sus personajes desean alcanzar.

Sus vidas pueden llegar a cruzarse, pero Jacques du Blois, hijo de una familia acaudalada, se moverá en círculos sociales muy distintos a los de Armand "la Rata", un huérfano que ha crecido en las peores calles de París. Jacques podría haber sido invitado a la fiesta en la que Richelieu planea robar los herretes de diamantes de la reina. Si tiene suerte y logra casarse con la persona adecuada, puede llegar a convertirse en un (lejano) pariente de la familia real, siempre y cuando no sea un protestante. Por su parte, Armand puede toparse con los matones del Cardenal cuando éstos tratan de sacar los herretes de París. Si es listo y va con cuidado, puede convertirse en un buen suboficial del ejército o montar su propio negocio. Una vez hecho esto, puede llegar a ser funcionario del estado. Ambos personajes pueden llegar a ser ricos, convertirse en consejeros del rey, salvar a Francia y meterse en muchos problemas para ello, pero sus aventuras no serán exactamente las mismas.

LOS TIPOS DE PERSONAJES (3.1.1)

Los héroes que aparecen en las películas y novelas de capa y espada suelen seguir determinados estereotipos. Los jugadores no están obligados a seguir estas descripciones a la hora de preparar sus personajes, pero pueden servir para que tengan una primera idea del personaje que quieren tener.

EL VENGADOR

Este personaje ha dedicado su vida a vengar un terrible insulto o crimen cometido contra él o contra su familia. Es un personaje obsesionado por una idea, que con el objeto de alcanzar su objetivo puede llegar a ser hasta despiadado a la

hora de utilizar a otros personajes. Algunas campañas se desarrollarán alrededor de los conflictos que este personaje tiene con la persona u organización que le causaron la afrenta, aunque los demás PJs pueden llegar a cansarse de hacer siempre lo mismo en sus aventuras. Otros personajes se convierten en Vengadores para una sola partida o sesión, después de que alguien a quien quieren haya sido deshonrado/a o humillado/a. Los Vengadores suelen ser hábiles en el combate y pueden ser tanto hombres como mujeres.

EL BASTARDO

Este personaje es el fruto del desliz de un noble, que por lo general es dejado al cuidado de un tutor. Su objetivo puede ser el de ser reconocido por su rico e influyente padre; la otra posibilidad es que no tenga ni idea de cuál es la identidad de sus padres. En este último caso, a veces ocurre que justo antes o durante el duelo final con el villano de la aventura, el personaje descubre que el villano es en realidad su papá. Cuidado: este recurso suele funcionar sólo una vez.

Para interpretar al Bastardo es necesario saber jugar bien a rol, porque es un personaje situado entre dos mundos. Su posición social es incómoda; no es un aristócrata pero tampoco es un plebeyo. Posee las cualidades y los deberes de un noble, pero no sus privilegios; además, debe soportar los cuchicheos y las indirectas de los nobles que le rodean. A menudo sucede que el Bastardo está enamorado de la hija de su tutor, con la que ha vivido desde su más tierna infancia, pero la familiaridad de trato y las atenciones de numerosos pretendientes cargados de títulos y riquezas hacen que ella no se dé cuenta del amor del Bastardo. Suele suceder que el Bastardo corre aventuras para merecer ser digno de su enamorada o para ponerle de manifiesto que su último pretendiente es un despreciable y egoísta matasietes. También suele suceder que al Bastardo le echan de casa; su tutor no está de acuerdo con la carrera que ha escogido o con sus ideas políticas, o puede suceder que al hacer preguntas acerca de sus progenitores estalle alguna clase de escándalo.

EL HONRADO DELINCUENTE

Este personaje ha sido separado de la mujer que ama, tras haber sido acusado de un crimen que no ha cometido. Logra escapar de las autoridades y se convierte en un temido pirata o salteador, pero suele ser caballeroso con las mujeres, los niños y los débiles, convirtiendo así sus hazañas en una especie de protesta social o política. El Honrado delincuente, que puede ser el centro de una campaña de aventuras, al final logra redimirse a ojos de su amada y de las autoridades dirigiendo su banda contra los enemigos de su patria.



EL NOBLE DESHONRADO

Un escándalo ha obligado a este aristócrata a abandonar su título y propiedades para ingresar en el ejército con el objeto de "olvidar el pasado". Suele vivir lejos de su casa y ocupar un rango muy por debajo del que debería tener de acuerdo a su nivel social. Hasta el momento en que pueda recuperar el honor y reclamar su herencia, su vida anterior es un secreto que sólo él conoce, aunque su manera de comportarse le suele delatar.

Un recurso literario bastante utilizado es hacer que el Noble deshonrado descubra que el responsable de su deshonra está vivo/a y gozando de buena salud. Es más, ¡se trata del malvado que ha estado haciendo la vida imposible a él y a sus amigos! El personaje debe enfrentarse a su antiguo enemigo y destruirle, ya sea con la espada o con pruebas de los antiguos crímenes por él cometidos (o ambas cosas a la vez). El Noble deshonrado es un hábil luchador con conocimientos de táctica y puede llegar a ser muy condecorado. Los personajes de esta clase suelen ser hombres, pero también pueden ser mujeres disfrazadas (ver más adelante).

EL DUELISTA

Este personaje tiene un corazón de oro y un temperamento muy quisquilloso. Puede tener una deformación física o ser un hijo ilegítimo, tener fuertes convicciones políticas o religiosas, o simplemente agrada la idea de un buen combate y de la fama que con ello consigue. En todo caso, es fácil ofenderle y nunca duda en aceptar o lanzar desafíos.

El Duelista atrae los problemas del mismo modo que un imán atrae a los metales, pero es una buena persona que conviene tener cerca. Es muy hábil en el uso de determinadas armas y maniobras, y sabe mucho acerca de otros duelistas famosos. No es necesario que sea un espadachín; su arma

preferida puede ser la pistola o (lo que es más raro) puede preferir luchar con los puños. Suele ser perseguido por familiares de los hombres que ha matado o por jóvenes advenedizos que desean demostrar que pueden ganarle. Además, el Duelista puede tener la reputación de ser un buscaillos.

EL JOVEN ESPADACHÍN

Este personaje es un muchacho que acaba de salir del pueblo por primera vez en toda su vida, dispuesto a hacer fortuna con su inteligencia y la espada de su padre. Es inteligente, pero a menudo también es demasiado confiado y algo ingenuo. Los rústicos modales del Joven espadachín tienden a ofender a personajes más sofisticados, que muchas veces se meten en problemas por su culpa. Suele suceder que el Joven espadachín frustra accidentalmente un intento de secuestro o asesinato, obteniendo con ello un nombramiento en el ejército o en una guardia personal, además del odio eterno del villano de la campaña. Gracias a las hormonas juveniles que corren por sus venas, suele ser presa fácil de las Mujeres fatales.

El Joven espadachín suele tener conocimientos básicos de esgrima y equitación, aprendidos de su padre (un antiguo soldado). Es un luchador efectivo, pero aún tiene que mejorar. Los personajes de esta clase son casi siempre hombres.

EL MAESTRO DE ESGRIMA

Este personaje enseña a otros el arte de cómo defenderse, a cambio de un salario; suele disponer de un asistente que se encarga de la academia de esgrima mientras su amo se va en busca de aventuras. Al contrario que el Duelista, el Maestro de esgrima no siente la necesidad de demostrar nada a nadie y suele evitar los duelos. Es posible que considere poco ético retar a otros espadachines menos hábiles que él, o quizás crea que no vale la pena hacerlo. Cuando se ve obligado a desenvainar la espada fuera de la academia, tiende a convertir el combate en una lección de esgrima, alabando o burlándose de la habilidad de su adversario. La necesidad de mantener el negocio abierto hace que no pueda participar en aventuras prolongadas. Por otra parte, dispone al menos de una fuente constante de dinero.

El Maestro de esgrima es un experto espadachín que sabe mucho acerca de un gran número de armas y estilos de esgrima. Sabe también juzgar la calidad y el origen de un arma. Por otra parte, conoce una maniobra o técnica especial que jamás enseña a sus estudiantes y que raras veces utiliza en público; para él, es una especie de seguro de vida. El Maestro de esgrima suele ser un hombre.

EL PETIMETRE

Este personaje muestra una preocupación fastidiosa por su aspecto físico. Siempre va bien vestido y perfumado, los rizos de su cabello son impecables, va siempre a la última moda y se proclama a sí mismo como un experto conocedor de las reglas de etiqueta social. El Petimetre tiende a ser vanidoso hasta el colmo, deteniéndose un momento mientras huye de los guardias del Cardenal para mirarse en un espejo. Hará todo lo que pueda para afeitarse durante una aventura, incluso mientras los personajes estén atravesando un pantano.

Su forma de actuar puede hacer que sus adversarios le subestimen, pero el Petimetre se comporta como un león durante el combate. Suele ser rápido con la espada y muy bueno en las paradas (siempre para proteger su casaca con ribetes de oro y su camisa de seda). Es también hábil en descubrir quién ha sido invitado a la Corte y cuáles son los

cuchicheos más recientes. El Petimetre puede ser tanto hombre como mujer.

LA INGENUA

Este personaje es un ser inocente que ha crecido mimado y protegido en una casa de las clases privilegiadas. Tiende a ser vigilada de cerca por una tutora o protectora, y los villanos siempre la subestiman. Suele sentir alguna clase de afecto o interés romántico por otro PJ.

Este papel es difícil de interpretar, ya que la Ingenua es por definición fácil de engañar y poco hábil en el combate. Tiende a ser el objetivo de los planes amorosos de malvados villanos, y es posible que carezca de los medios necesarios para librarse de ellos. Sin embargo, no es necesario que el villano recurra a la fuerza para conseguirla; ella estará dispuesta a acompañar a su sicario, convencida de que la ha llamado para que atienda a una viejecita enferma.

Lo bueno de este personaje es que suele ser el primer PJ en entrar en acción y el primero en descubrir lo que realmente está pasando. No es estúpida, y el villano nunca pensará que ella será capaz de engañarle. Lo que a la Ingenua le falta en esgrima le sobra en una serie de habilidades que le permitirán acabar con el "malo" de la aventura. Por otra parte, ella suele tener amistades influyentes además de los PJs: ella es la hija del gobernador, la compañera de juegos favorita del Delfín, la mascota del 18º Regimiento de Infantería, etcétera.

La Ingenua suele tener mucha Presencia e Intuición, además de habilidades como Hablar en público, Seducción y Acechar/Esconderse. Tendrá también un par de habilidades completamente inesperadas, como Inmovilización (sus hermanos se metían mucho con ella), Forzar cerraduras, Contorsionismo o increíbles rangos de habilidad en jugar a tenis o similares (Atletismo), lo que le permitirá bombardear al villano de turno con pelotas de tenis.

Si ningún jugador está dispuesto a interpretar a la Ingenua, puede aparecer en el juego en forma de PNJ. La Ingenua es casi siempre mujer; es la heroína típica de las aventuras de capa y espada. Los Ingenuos masculinos que aparecen ocasionalmente en estas aventuras suelen ser muchachos jóvenes; Jim Hawkins de *La isla del Tesoro* es el ejemplo clásico.

EL MUJERIEGO

Si dejase a los miembros del sexo opuesto en paz, este personaje podría tener éxito en la profesión que ha escogido. Sus conquistas son siempre mujeres casadas jóvenes, doncellas prometidas en matrimonio o mujercitas no demasiado recomendables. Para el Mujeriego estos pequeños detalles carecen de importancia y las corteja a todas ellas (y con éxito, para su desgracia) y siempre es perseguido por maridos celosos y airados padres de familia. Es capaz de mantener varias amantes a la vez, las cuales pueden o no saber de la existencia de las demás. Dado que se mete en las vidas de los demás, suele estar involucrado en numerosas intrigas.

Es preciso que el Mujeriego tenga mucha Presencia (y probablemente también una buena Apariencia, si es que estás utilizando esta característica), una lengua fácil y ser rápido en la carrera. Suele ser pobre, ya que gasta todo su dinero en flores, bombones, comidas caras y músicos contratados. El Mujeriego puede ser tanto hombre como mujer.

LA MARIMACHO CON ESPADAS

Este personaje no se preocupa por las reglas sociales, ya que se ha quitado su miriñaque y ha adoptado la carrera de

las armas. Sus razones para ello pueden ser muy variadas: debe vengar el asesinato de su padre; no soporta la idea de estar separada del hombre al que ama y se ha alistado también en el ejército; el Honrado delincuente es su hermano o prometido; es una Ingenua que se hartó de que todos le tomasen el pelo. La Marimacho con espadas debe siempre demostrar que ella es tan buena o mejor que cualquier hombre. Se suele enfrentar a los prejuicios de los hombres ocultando su sexo (y esto puede dar lugar a situaciones interesantes, en especial si se enamora de otro PJ) o acabando con cualquier hombre que se atreva a burlarse de ella.

La Marimacho debe ser hábil en el combate. Es una ágil espadachina que sustituye la fuerza por la velocidad. Suele tener también muy buena puntería con la pistola. Sus adversarios suelen subestimar a la Marimacho, y el Director de Juego puede otorgarle una bonificación por sorpresa cuando se enfrente a enemigos que súbitamente descubran que se están enfrentando a una mujer. Como podéis suponer, la Marimacho es siempre una mujer.

EL CRIADO DE CONFIANZA

Este personaje es el criado de otro PJ. Puede ser un cobarde Lou Costello, un cínico Sancho Panza o un Gunga Din dispuesto a sacrificarse por su amo, pero siempre le servirá lealmente. Es bueno disponer de un criado, porque él se encargará siempre de los trabajos sucios: lavar los cubiertos, limpiar las botas, buscar comida en bosques repletos de enemigos, retirar los cadáveres de los que tuvieron la ocurrencia de retar a duelo a su amo, etcétera. Con todo lo que debe aguantar, el Criado suele considerar justo enriquecerse a costa de su amo, y tiende a tener algo de matón y de ladrón.

El Criado puede ser difícil de interpretar en una partida de rol, dada su posición de subordinación a su amo. Suele ser menos hábil en el combate que los demás personajes (con la única excepción de la Ingenua). Por otra parte, muchas veces ocurre que durante su carrera ha adquirido algunas habilidades esotéricas o incluso extrañas, las cuales una y otra vez logran salvar la vida a su amo. ¿Crees que esto le hace merecer un aumento de sueldo? ¿Bromeas, o qué?

Algunos Criados sirven leal y obedientemente a su amo durante años. No obstante, es normal que el personaje vaya mejorando con el tiempo hasta convertirse en un héroe por derecho propio. Si esto sucede, su amo debería despedirle y buscar otro Criado de confianza. Este proceso suele ser desagradable para los demás PJs (y en especial para los que pertenecen a las clases privilegiadas), porque quizás no estén dispuestas a aceptar al antiguo Criado como un igual.

Además de habilidades ocupacionales como Cocina o Primeros Auxilios, el Criado suele ser algo experto en las artes de los ladrones (Forzar cerraduras, Acechar/Esconderse, Trucos). También ha adquirido algunas de las habilidades propias de la profesión de su amo y otras que son únicas a su carácter, como por ejemplo ser hábil en el manejo de un lazo o el conocimiento de la cultura de los vascos.

Si ningún jugador está dispuesto a interpretar a un personaje secundario con menos habilidad en combate que el personaje medio de la campaña, el Criado de confianza puede ser un PNJ. Muchos relatos de capa y espada tendrán al menos uno de estos criados; en *Los tres mosqueteros* cada uno de los protagonistas tenía uno. Tanto si es un PJ como si es un PNJ, el Criado de confianza será siempre un personaje individualista y algo caprichoso. El Criado puede ser tanto hombre como mujer, pero siempre del mismo sexo que su amo o ama.

3.2 ARMAS Y EQUIPO

Cualquier personaje puede tener habilidades de combate, ya que el ejército le permitirá alistarse (o le obligará a ello), sea cual sea el origen social del personaje. Sin embargo, poseer un arma y utilizarla en público ya es otra cosa. Las armas de naturaleza militar (armas de fuego y armas de asta) sólo deberán ser utilizadas por soldados en servicio activo y serán únicamente propiedad de soldados (a no ser que el personaje haya ahorrado lo suficiente como para comprar una). Por tanto, los soldados que no estén de servicio no deberían poder entrar en una taberna blandiendo un mosquete o alabarda, aunque sí pueden poseer una espada o daga propia. Los personajes no pertenecientes al ejército que vayan públicamente armados llamarán mucho la atención de los transeúntes y de la guardia de la ciudad, tal y como D'Artagnan observó cuando se encaminaba a París. Esto será especialmente cierto si los personajes poseen armas de fuego (aunque se permite utilizar mosquetes para cazar en el campo).

Una vez el personaje ha dejado el ejército, las posibilidades que tiene de llevar armas dependerán de la clase social a la que pertenece, en parte por lo que se espera de él y en parte porque las armas son caras. Los miembros de la nobleza llevan estoques del mismo modo que los hombres de negocios de la actualidad llevan corbatas de seda. Se les permite mostrar sus armas en público en todo momento, menos cuando las autoridades hayan promulgado leyes que limiten la utilización de armas con el objeto de prohibir los duelos. Asistir a una fiesta o ceremonia pública sin espada es un error similar al de olvidar el cinturón o los calcetines en casa justo el día en que debías dar un informe en una reunión del consejo de administración de la empresa. Posiblemente no pase nada, pero si alguien se da cuenta de tu error, te morirás de vergüenza. Dado que la caza es el pasa-

tiempo de los ricos, cualquier personaje que sea lo bastante rico como para poseer propiedades en el campo deberá comprar varios mosquetes o incluso un rifle.

Es menos probable que los personajes que pertenezcan a la clase media vayan armados. Un juez, mercader o campesino rico pueden poseer una espada o un par de pistolas de caballería en casa, pero lo más probable es que las lleve encima únicamente cuando se vea obligado a viajar o en ocasiones especiales. Estos personajes, que imitan en todo a la nobleza, pueden también poseer un mosquete para cazar o para ahuyentar a los cazadores furtivos.

Los personajes que sean pobres o que pertenezcan a la clase media baja son los que lo tienen peor a la hora de ir armados. No solamente no se pueden permitir comprar armas, sino que no se espera que miembros de esta clase social vayan armados. Si eres pobre y posees armas, la gente pensará automáticamente que eres un cazador furtivo o un ladrón. Los PJs de nivel social bajo se defenderán con armas de múltiples usos y fáciles de ocultar: cuchillos, bastones, útiles de labranza, etc. Con toda probabilidad, se lo pensarán dos veces antes de atacar a soldados, aunque se sabe de casos en los que granjeros airados tendieron una emboscada y acabaron con grupos de soldados desprevenidos.

Los PJs pueden llevar encima y utilizar las armas que quieran, pero el Director de Juego deberá aplicar las reglas propias del género de aventuras y hacer que sufran las consecuencias de sus actos. La Policía de París o la Guardia Cívica de Londres no van a quedarse cruzadas de brazos si ven que a su ciudad llegan entre cuatro y ocho hombres armados hasta los dientes; además, así armados será difícil para los PJs obtener la cooperación de taberneros y comerciantes. Por otra parte, es también propio de este género de aventuras esquivar a las autoridades y molestar a taberneros poco dispuestos a ayudarles.



4. EL COMBATE

4.1 SECUENCIA DE UN ASALTO DE COMBATE

Debido a la aparición de armas de fuego, el combate en *Mosqueteros* se organiza en asaltos cuya secuencia es idéntica a la que aparece en *Space Master*. Las armas que puedan disparar dos veces por asalto lo harán una vez en la fase de disparo (A) y otra en la fase de disparo (B). Las armas arrojadizas y las que puedan disparar una sola vez por asalto (arcos, por ejemplo) sólo podrán disparar en la fase de disparo (B). En las partidas de *Mosqueteros* no suele haber hechizos, por lo que la secuencia de un asalto de combate es más corta que la de *Rolemaster*. La secuencia es la siguiente:

1. Fase de disparo (A)
2. Fase de resolución de los disparos (A)
3. Fase de movimiento/maniobra
4. Fase de disparo (B)
5. Fase de resolución de los disparos (B)
6. Fase de combate cuerpo a cuerpo
7. Fase de resolución de los combates cuerpo a cuerpo
8. Fase de orientación final

4.2 EXCEPCIONES EN LA SECUENCIA DE UN ASALTO DE COMBATE

Además de las excepciones que ya aparecen en las reglas estándar de *Rolemaster*, recomendamos encarecidamente que en las partidas de *Mosqueteros* se utilicen las reglas opcionales 9.1, 9.2 y 9.3 del MC.

Recomendamos también utilizar las reglas de recarga (9.4 del MC), aunque con la Tabla de recarga que incluimos en estas páginas.

TABLA DE RECARGA

TIPO DE RECARGA	% DE ACTIVIDAD
Flechas:	
Arco corto	60
Arco largo	80
Balas:	
Arma de fuego (no pistola) de mecha o de rueda (pólvora suelta)	600
Pistola de mecha o de rueda (pólvora suelta)	300
Arma de fuego (no pistola) de chispa (pólvora suelta)	300
Pistola de chispa (pólvora suelta)	150
Arma de fuego (no pistola) de mecha o de rueda (cartucho)	400
Pistola de mecha o de rueda (cartucho)	200
Arma de fuego (no pistola) de chispa (cartucho)	200
Pistola de chispa (cartucho)	100
Cañón	800*
Otras actividades:	
Sacar el mecanismo de disparo	50
Colocar el mecanismo de disparo	50
Desenvainar un arma	20
Envainar un arma	30
Recoger un arma	40
Cambiar de armas	50
Pasar arma a la otra mano	10
* Hasta cuatro jugadores pueden trabajar en equipo para recargar un cañón, con lo que reducen la actividad al 200%.	

4.3 ARMAS DE FUEGO

Toda arma de fuego tiene un mecanismo de disparo, que será de mecha, de rueda o de chispa.

ARMAS DE MECHA

Cuando se acciona el gatillo de un arma de mecha, un percutor en forma de S llamado "serpentina" entra en la cazoleta del cebador. La serpentina está provista de una mecha que se debe mantener encendida durante toda la batalla. La llama de la mecha enciende primero la pólvora del cebador, y ésta la pólvora del cañón, disparando así la bala de plomo.

Las armas de mecha son baratas y fáciles de fabricar. Tropas de todos los ejércitos las utilizan desde principios del siglo XVI hasta mediados del XVII. En la década de 1620 son superadas por las nuevas armas de chispa, pero su bajo precio y su facilidad de fabricación hacen que aún se sigan usando.



El principal defecto de las armas de mecha es la misma mecha. Para poder disparar el arma, es necesario disponer de una mecha encendida de una cierta longitud. Esto puede ser peligroso en el momento de recargar el arma, e incluso desastroso cuando se hace cerca de los barriles de pólvora de la cubierta de un barco o de un tren de artillería. Además, tus enemigos te podrán ver mejor guiándose por la humeante mecha que tienes a tu lado. Dado que es imprescindible disponer de la mecha encendida en todo momento, las armas de mecha son casi inútiles cuando llueve. Más aún, las pistolas de mecha (pocas, pero las hay) son poco eficaces; después de todo, no puedes guardar una mecha encendida en la funda de la pistola.

ARMAS DE RUEDA

El mecanismo de disparo de un arma de rueda consiste en una rueda con un muelle de metal serrado y un trozo de pirita de hierro. Al accionar el gatillo, la rueda gira contra el trozo de pirita, creando chispas que entran en la cazoleta del cebador. Para volver a preparar la rueda, es preciso darle cuerda con una pequeña llave. Antes de poder disparar el arma, el percutor que contiene la pirita se debe bajar hasta situarse junto a la rueda.

Comparadas con las armas de mecha, las armas de rueda son caras y necesitan de un maestro artesano que las fabrique. Aparecen por primera vez a comienzos del siglo XVI y son reemplazadas por las armas de chispa a mediados del XVII. Su uso nunca se generalizó, siendo más un arma de nobles y caballeros que de soldados de a pie. Algunas unidades de caballería las usaron, ya que es casi imposible disparar un arma de mecha a caballo. Durante la Guerra Civil inglesa no era raro que los soldados de caballería llevaran dos pistolas de rueda en las fundas de la silla y una carabina de rueda en el cinto.

Son muchas las ventajas de las armas de rueda. En primer lugar, por fin es posible fabricar pistolas eficaces. En segundo lugar, las armas de rueda se pueden guardar cargadas y listas para disparar. Y en tercer lugar, al no necesitar una mecha encendida, las condiciones climáticas no les afectan tanto como a las armas de mecha. (De hecho, como que gran parte del mecanismo de disparo está dentro del arma, son más inmunes al clima que las armas de chispa). Las desventajas de las armas de rueda son su precio (son caras) y el tiempo de recarga (tanto como las armas de mecha).

ARMAS DE CHISPA O PIEDRA

Cuando se acciona el gatillo de un arma de chispa, un trozo de piedra golpea contra otro de metal, creando chispas que caen en la cazoleta del cebador. Para volver a preparar el arma, lo único que tienes que hacer es mover el percutor hacia atrás.

Las armas de chispa se inventaron antes de comienzos del siglo XVII. Su uso se generalizó después de 1620; sin embargo, los ejércitos europeos no comenzaron a utilizarlas hasta después de 1650, lo que no deja de ser sorprendente dadas las muchas ventajas de las armas de chispa.

La cadencia de fuego de un arma de chispa es mucho mayor que la de un arma de mecha o de rueda. Es más fácil de usar; y aunque es algo más cara que un arma de mecha, es mucho más barata que una de rueda. Cualquier pirata que se precie escogerá siempre un arma de chispa.

DESCRIPCIÓN DE LAS ARMAS DE FUEGO (4.3.1)

MOSQUETE

Se trata del arma estándar de la infantería: un arma de fuego de cañón largo que se carga por la boca y que dispara balas esféricas. Cuanto más largo sea el cañón, mayor será la precisión del arma. Es necesario recargar el arma tras cada disparo. Es un arma pesada; los mosqueteros suelen apoyarla en una vara antes de disparar.

CARABINA

Este arma de caballería es básicamente un mosquete de cañón corto. Al ser un arma más corta, la carabina es más ligera que el mosquete estándar y más fácil de utilizar a caballo. El mecanismo de disparo de las carabinas suele ser de chispa o de rueda, lo que también contribuye a su mayor facilidad de manejo.

RIFLE

Los rifles son más caros, más difíciles de encontrar y menos fiables que los mosquetes normales, de ánima lisa. No obstante, los rifles son más precisos que los mosquetes y carabinas. Dado su coste y su poca fiabilidad, no suelen ser utilizados por los soldados. En cambio, son populares entre los nobles, que los utilizan para cazar.

ARCABUZ

El arcabuz, predecesor del mosquete, fue utilizado por la infantería del siglo XVI. Es un arma extremadamente pesada que dispone de un mecanismo de disparo de mecha. Un soldado que utilice un arcabuz está obligado a apoyarlo en algo para poder disparar. Su uso va haciéndose menos frecuente a partir de 1620.

TRABUCO

Es en realidad la escopeta de cañones recortados del siglo XVII. Tiene más o menos la misma longitud que la carabina, aunque de mayor calibre que ésta. No dispara una sola bala, sino numerosos perdigones. Es más fácil dar en el blanco con un trabuco, pero su efectividad disminuye rápidamente con la distancia.

Para resolver ataques con trabuco se deberá utilizar la Tabla de ataque con armas de fuego, pero los aciertos críticos serán de Metralla y no de Penetración.

PISTOLA

Arma de fuego a una mano de entre 30 y 45 centímetros de longitud. La pistola es un arma popular entre los soldados de caballería, ya que es un arma relativamente ligera y fácil de manejar.

CAÑÓN

Existen numerosos tipos de cañones, y en muchos aspectos no son más que armas de fuego gigantes. Grupos de cuatro o más personajes pueden cargarlos y dispararlos (la sección 9.10 contiene más información al respecto).

Para disparar cañones se deberá usar la habilidad de Artillería que se describe en el CM II, considerando que cada clase de cañón es en realidad un tipo de arma similar en lo que al aprendizaje de la habilidad se refiere. Para todos aquéllos que no posean el CM II, reproducimos aquí la descripción de la habilidad:

Artillería (In/Ag, AG). La bonificación de esta habilidad forma parte de la BO total de combate que se deberá aplicar al utilizar catapultas, balistas u otras clases de artillería (cañones). Cada arma se debe aprender como una habilidad por separado. Sin embargo, para cada clase de cañón que no se haya aprendido a utilizar se podrá disponer de una habilidad (por armas similares) igual a una tercera parte de lo que se tenga en las clases de cañones de manejo aprendido. Se tarda ocho asaltos en recargar un cañón. Hasta cuatro personajes a la vez pueden participar a la vez en la recarga de un cañón, con lo que el tiempo de recarga se reduce a dos asaltos de combate.

RECARGA DE ARMAS DE FUEGO (4.3.2)

En *Rolemaster*, se considerará que las armas de fuego tienen los mismos costes de aprendizaje que los arcos, mientras que en el combate se comportan igual que las balistas. Al contrario que los arcos, las armas de fuego no funcionan bien cuando están mojadas, tardan mucho en recargarse y precisan de unos cuidados mínimos de limpieza y engrase. Las armas de fuego cargadas tienen un +10 a sufrir un fallo crítico en condiciones de llovizna, un +25 en una lluvia normal y un +50 en una lluvia intensa. En situación de lluvia o lluvia intensa no es posible recargar un arma de fuego; sí es posible recargarla cuando hay llovizna, pero en tal caso el modificador a sufrir un fallo crítico será de +25.

Recargar un arma de fuego del siglo XVII, sea cual sea su mecanismo de disparo, es un proceso lento y laborioso. En primer lugar, viertes una cierta cantidad de pólvora negra sin refinar por el cañón y la aprietas con la baqueta del arma. A continuación, dejas caer por el cañón una pieza de relleno (papel, tela o lo primero que tengas a mano) y la

aprietas contra la pólvora. Dejas luego caer por el cañón la bala esférica de plomo y algo más de relleno, que aprietas contra la bala (para evitar que ésta se caiga). Luego cebas la cazoleta (que pone en contacto el mecanismo de disparo con el cañón del arma) con algo de pólvora refinada, asegurándote con ello de que la pólvora sin refinar del cañón llegará a prender. Después de colocar la baqueta bajo el cañón del arma y amartillar el mecanismo de disparo, tu arma ya está lista. Un mosquetero experto es capaz de recargar un arma en 60 segundos (que equivalen a 6 asaltos de combate). Las pistolas se recargan del mismo modo; gracias a su pequeño tamaño, el tiempo de recarga se reduce a la mitad.

Se tarda seis asaltos en recargar un arma de fuego de mecha o de rueda con pólvora suelta; se tarda tres asaltos en recargar una de piedra. Los cartuchos de papel reducen el tiempo de recarga a cuatro asaltos para armas de mecha y de rueda, y a dos asaltos para armas de piedra. En una situación especialmente peligrosa (por ejemplo, cuando uno va a recibir una carga de caballería), el Director de Juego puede obligar a los PJs a hacer una tirada de Maniobra estática con el objeto de determinar si logran o no recargar su arma. De fallar, pueden volver a intentarlo al final del siguiente asalto, y así hasta que lo consigan.

A partir de 1630 es posible adquirir cartuchos de papel, consistentes en un tubo de papel que contiene una determinada cantidad de pólvora y una bala de mosquete envuelta en más papel. Al recargar tu arma, rasgas primero el cartucho y viertes la pólvora en el cañón del arma; el papel que envolvía la pólvora se utiliza luego de relleno. Por último, con la baqueta fuerzas la bala (aún envuelta en papel) por el cañón; el envoltorio de la bala servirá de relleno. Los mosqueteros de los regimientos de infantería solían llevar estos cartuchos en bandoleras sobre el pecho.

ARMAS DE FUEGO DE MÚLTIPLES CAÑONES

Ni se te ocurra recargar una de estas armas durante un combate. Para ello, es preciso recargar por separado cada uno de los 9 a 15 mosquetes que contiene. Un máximo de dos personas puede recargar una de estas armas a la vez. En términos de juego, y suponiendo que los dos personajes están cargando tan de prisa como pueden, tardarán unos 15 asaltos (equivalente a dos minutos y medio) en recargar por completo una de estas armas. Si está siendo recargada por un solo personaje, el tiempo de recarga será de 30 asaltos (unos 5 minutos).

UN CONSEJO SOBRE LA RECARGA DE ARMAS DE FUEGO

Como es de suponer, toda esta información deberá tener alguna clase de influencia sobre las tácticas de combate de los personajes. Cuando estés envuelto en combate, no dispares tus armas hasta que te veas obligado a ello. Y cuando las dispares, hazlo rápido y desenvaina tu espada; no malgastes tu tiempo en tratar de recargarlas. Si lo haces, es muy probable que te corten en pedazos antes de acabar de recargarlas. A algunos personajes les gusta aumentar su potencia de fuego llevando siempre encima un segundo par de pistolas ya cargadas y listas para disparar. Sin embargo, ésta no era una práctica común y el Director de juego deberá otorgar a los PJs que lleven armas cargadas encima penalizaciones por disparos accidentales. Estas pistolas suplementarias podrían dispararse solas cuando al personaje menos le interesa (al caerse, por ejemplo) o fallar por haber estado cargadas y sin usar durante tanto tiempo.

ANDANADAS (4.3.3)

Unicamente es posible realizar una andanada de disparos con un arma de fuego de múltiples cañones o cuando gran número de mosquetes disparan a la vez. Ambos ataques son de un solo disparo; entre cada andanada es preciso recargar los mosquetes. Varias hileras de infantería pueden mantener un fuego continuo si van disparando por hileras; la hilera de delante dispara mientras que la de atrás recarga los mosquetes. Este disparo por hileras precisa de un alto nivel de cooperación y es difícil de mantener en el transcurso de un combate.

Es posible utilizar una andanada de varias maneras. El atacante puede:

- 1) Barrer un arco de fuego justo delante del atacante, con el objeto de afectar a más de un blanco.
- 2) Barrer un arco de fuego justo delante del atacante, con el objeto de afectar a un solo blanco e incrementar así la probabilidad de darle.
- 3) Concentrar los disparos sobre un único blanco, tratando de causarle así un daño mayor de lo que habría sido posible de otro modo.

A continuación se describe con mayor detalle cada una de estas situaciones.

BARRIDO DE MÚLTIPLES BLANCOS

Es posible barrer un arco de 60 grados a distancia corta (DC), un arco de 30 grados a distancia media (DM) o un arco de 15 grados a distancia larga (DL). El atacante únicamente debe escoger entre 2 y 5 blancos que se encuentren dentro del área del arco de barrido y que estén relativamente cercanos entre sí; está obligado a declarar en voz alta cuáles son sus intenciones. Los blancos afectados por el barrido deben estar seguidos; no es posible "saltarse" a blancos que estén en medio. Si el atacante dispara de forma indiscriminada contra un grupo de blancos, el DJ deberá determinar al azar a qué cinco blancos se dispara.

BARRIDO DE UN ÚNICO BLANCO

Se permite disparar una andanada contra un único blanco con el propósito de incrementar la probabilidad de acertarle. El atacante obtiene un +25 a su BO para este ataque, pero cada acierto logrado se deberá resolver como un disparo por separado en la Tabla de ataque con armas de fuego.

Por otra parte, la andanada tiene una cierta probabilidad de afectar a hasta otros cuatro blancos secundarios. La sección 4.3.4 contiene más detalles acerca de la determinación de posibles blancos secundarios. El modificador a la BO por andanada no se aplica a los ataques a blancos secundarios.

CONCENTRACIÓN DE DISPAROS SOBRE UN ÚNICO BLANCO

Es posible concentrar varios disparos sobre un único blanco, con el objeto de darle con más de una bala. El ataque se resolverá de la forma normal en la Tabla de ataque con armas de fuego. Incrementa todos los puntos de golpe en un 150%. Los aciertos críticos que se obtenga serán de Metralla.

DISPARO DE METRALLA CON CAÑONES (4.3.4)

Los cañones que disparen metralla tienen una posibilidad de afectar a más de un blanco.

Si el blanco principal de un disparo de cañón está junto a otro blanco potencial, este blanco secundario sufrirá la aplicación de una tirada de combate (de blancos secundarios) siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

- 1) La distancia que separa al blanco secundario del principal es menor o igual que el 5% (en desplazamiento lateral) de la distancia que separa al blanco principal del cañón.
- 2) El atacante dispone de una línea de fuego despejada hacia el blanco secundario.

Con el objeto de simular el menor efecto que una descarga de cañón tiene sobre un blanco secundario, la tirada de combate contra un blanco secundario tendrá una BO de +0.

TABLA DE ARMAS DE FUEGO

Características de las Armas																		
Nombre	Tipo	Cadencia de fuego	Fallo crítico	Alcance (m)				Modificadores por alcance				Modificadores por armadura						Acierto crítico
				QM	DC	DM	DL	QM	DC	DM	DL	20-17	16-13	12-9	8-5	4-1		
Pistola	1mp	1 cada 6/3 asaltos	9	3	12	24	60	+10	0	-50	-100	-5	+5	+5	+10	+10	Penetración	
Pistola de duelo	1mp	1 cada 6/3 asaltos	9	3	15	30	75	+10	0	-50	-100	-5	0	+5	+5	+5	Penetración	
Carabina	2mp	1 cada 6/3 asaltos	10	6	30	60	90	+10	0	-50	-75	-5	+5	+5	+5	+5	Penetración	
Mosquete	2mp	1 cada 7/4 asaltos	10	3	36	75	111	+10	0	-50	-75	0	+10	+10	+10	+15	Penetración	
Arcabuz	2mp+	1 cada 7/4 asaltos	11	6	39	84	120	+10	0	-50	-75	0	+10	+10	+10	+15	Penetración	
Trabuco	2mp	1 cada 6/3 asaltos	10	3	24	51	105	+20	0	-50	-100	-15	-5	0	+10	+20	Metralla	
Granada	a	1 cada asalto	6	3*	9*	30*	45*	+100*	+50*	+30*	+0*	0	0	0	0	0	Metralla	
Cañón, con metralla†	De apoyo	1 cada 8 asaltos	2	3	25	50	100	-25	0	+25	0	0	0	0	0	0	Metralla	
Cañón, con bola maciza§	De apoyo	1 cada 8 asaltos	2	3	25	50	100	-25	0	+25	0	0	0	0	0	0	Impacto	

Tipo: a - arma arrojadiza; 1mp - arma de proyectiles a una mano; 2mp - arma de proyectiles a dos manos; 2mp+ - arma de proyectiles a dos manos, que en el momento de disparar se debe apoyar en una horquilla clavada en el suelo (de no ser así, -10 a la BO).

Cadencia de fuego: 1 cada ## asaltos. El primer número corresponde a armas de fuego de mecha y de rueda; el segundo número corresponde a armas de fuego de chispa. De usar cartuchos de papel, la recarga del arma dura 2 asaltos menos para armas de mecha y de rueda y 1 asalto menos para armas de chispa.

Alcance: QM - quemarropa; DC - distancia corta; DM - distancia media; DL - distancia larga.

* - Aplicar sólo al determinar la precisión del lanzamiento.

† - Utilizar la Tabla de ataque con armas de fuego conjuntamente con las reglas de metralla (ver sección 4.3.4).

§ - Utilizar la Tabla de ataque con granadas, como si se tratase de 2'5 kilogramos de explosivos.

UTILIZACIÓN DE DOS ARMAS A LA VEZ (4.3.5)

Es posible utilizar determinadas combinaciones de armas en el mundo de *Mosqueteros*. Cuando un personaje esté utilizando dos armas de combate cuerpo a cuerpo a la vez, el DJ puede o bien seguir las reglas indicadas en el *Manual de Combate*, o bien usar las reglas que describimos a continuación. Cuando un personaje esté utilizando un arma de fuego en cada mano, o un arma de fuego en una mano y una de cuerpo a cuerpo en la otra, el DJ está obligado a seguir las reglas de la presente sección.

Cuando un personaje utilice dos armas a la vez, se le deberá aplicar importantes penalizaciones al manejo de armas con su mano no experta (N. de los T.: es decir, la mano izquierda si es que el personaje es diestro). Nótese también que, a no ser que el atacante esté actuando de forma acelerada, únicamente podrá atacar a un único blanco con ambas armas.

La BO total para un ataque con combinación de armas realizado en una determinada fase de combate no podrá ser

mayor que la BO superior de las armas que se está utilizando. Por ejemplo, si un personaje está manejando dos armas y dispone de una BO de +20 para una de ellas y de +60 para la otra, la BO total de la combinación de armas no podrá ser mayor que +60. Por otra parte, no se permite incrementar la BO del arma de menor BO por encima del valor máximo alcanzable por habilidad.

Ejemplo: de acuerdo con el ejemplo arriba indicado, un ataque con esa combinación de armas podría constar de un ataque (el mejor) de +40 y otro (el peor) de +20. La BO total del atacante seguirá siendo igual a +60.

MANEJO DE ARMAS CON LA MANO NO EXPERTA (4.3.6)

Las habilidades de armas se deben desarrollar por separado para cada mano (por ejemplo, disparar una pistola con la mano izquierda en vez de con la derecha). Cuando se maneja un arma con la mano no experta, se considerará que se trata de una habilidad de carácter similar. Por tanto, para uti-

TABLA DE ATAQUE CON ARMAS DE FUEGO

	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
01-0X	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
0X-39	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
40-42	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
43-45	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0
46-48	0	0	1	2	2	2	2	0	0	0	0	0	3	2	0	0	0	0	0	0
49-51	0	1	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	3	3	2	0	0	0	2	0
52-54	1	1	2	2	2	2	2	2	0	0	1	2	4	3	3	2	0	0	3	2
55-57	1	1	2	2	2	2	2	2	0	1	2	2	4	4	3	2	0	1	4	3
58-60	1	2	2	3	2	2	2	3	1	1	2	3	4	4	4	3	1	1	5A	4
61-63	1	2	3	3	2	2	3	3	1	2	3	3	5	5	4	4	1	2	5A	5
64-66	1	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	5	5	5	5	2	2	6A	6A
67-69	1	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	5	6	5	5A	2	2	6A	6A
70-72	2	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4A	6	6	6	6A	2	3	6B	6A
73-75	2	4	4	4A	3	4	4	5A	3	4	4	4A	6	6	6A	6A	2	3	6B	6A
76-78	2	4	4	5A	4	4	5	5A	3	4	4A	5A	6	7	6A	7A	3	4A	7B	7B
79-81	2	4	5A	5A	4	5	5A	6A	3	4	5A	5A	6	7	7A	7A	3	5A	7B	7B
82-84	2	4	5A	5B	5	5	6A	6B	4	4	5A	6B	7	7A	7A	7B	4A	6A	8C	8B
85-87	3	5	5A	6B	5	6	6A	7B	4	5A	6B	6B	7	7A	7B	7B	5A	6B	9C	8C
88-90	3	5A	6A	6B	5	6	7A	7B	4	6A	6B	7B	7	8A	8B	8B	6B	7B	10C	8C
Resultados máximos para pistolas de duelo																				
91-93	3	6A	6A	7B	6	7A	7A	8B	5	6A	7B	8B	8B	8B	8B	9B	7B	8B	12C	9C
94-96	4	6A	7A	7B	6	7A	8A	8B	5	6A	7B	8B	8B	9B	9B	10B	8B	9C	13C	11C
97-99	4	7A	7A	8B	7A	8A	8A	9B	6	7A	8B	9B	9B	9B	10B	11B	9C	10C	15D	13D
100-102	4	7A	8A	8B	7A	8A	9A	10B	6	7A	8B	9B	9B	10B	11B	12B	10C	12C	17D	15D
103-105	5	8A	8A	9B	8A	9A	9A	11B	7A	8A	9B	10B	10A	11B	12B	13C	11C	14C	19D	17D
Resultados máximos para pistolas																				
106-108	5	8A	9A	9B	8A	9A	10A	12B	7A	8A	9B	10B	11B	12B	13C	14C	12C	16D	21D	19E
109-111	6	9A	9A	10B	9A	10A	11A	13B	8A	9A	10B	11B	12B	13C	15C	19D	14D	18D	22E	21E
112-114	6	9A	10A	11B	9A	10A	12B	14B	8A	9A	10B	11C	13C	14C	17D	18D	16D	20D	23E	23E
115-117	7	10A	10A	12B	10A	11A	13B	16C	9A	10B	11B	12C	14D	16D	19D	20D	18D	22D	24E	25E
118-120	7A	10A	11A	13B	10A	12A	14B	18C	10A	11B	12B	13C	15D	18D	21D	22E	20D	24D	25E	27E
Resultados máximos para carabinas y mosquetes																				
121-123	8A	11A	11B	14B	11A	13B	15B	20C	11B	12B	13C	14C	16D	20D	23E	24E	22D	26E	27E	29E
124-126	8A	11A	12B	15C	11A	14B	16C	22C	12B	13C	15C	16D	18D	22E	25E	26E	24E	28E	29E	31E
127-129	9A	12A	12B	16C	12B	15B	17C	24C	13C	14C	17D	18D	20E	24E	27E	28E	26E	30E	31E	33F
130-132	9A	12B	13B	17C	13B	16C	19C	26C	14C	15D	19D	20D	22E	26E	29E	30E	28E	32E	33F	35F
133-135	10A	13B	14B	18C	14B	18C	21C	28D	15C	16D	21D	22E	24E	28E	31E	32F	30E	34F	35F	37G
Resultados máximos para arcabuces y trabucos																				

Nota: todos los aciertos críticos son de Penetración, a excepción de los del trabuco, que son de Metralla.

01-0X = Fallo. De haber fallo, volved a tirar 1D10: 01-05 = Disparo fallido; 06-09 = Fallo crítico; 10 = Explosión (véase granadas).

TABLA DE FALLOS CRÍTICOS PARA ARMAS DE FUEGO Y GRANADAS			
	PROYECTILES (A UNA MANO)	PROYECTILES (A DOS MANOS)	GRANADAS
01-25	Por alguna razón desconocida, decides no disparar en este momento.	Un momento de duda hace que pierdas la oportunidad de disparar en esta fase.	No estás seguro de tu puntería, y por ello no lanzas la granada.
26-30	Tu inútil maniobra hace que pierdas una excelente oportunidad de disparar. Espera hasta la siguiente fase.	No sujetas bien el arma y el retroceso te causa 10 puntos de daño. Además, fallas el disparo.	Tu lentitud con la granada hace que esperes a lanzarla hasta la siguiente fase.
31-40	Distraído por Dios sabe qué pensamientos, no disparas este asalto.	Disparas al aire, tras lo cual estás aturrido durante 1 asalto porque te has dado cuenta de la tontería que has hecho.	Decides no lanzar la granada hasta que haya pasado un asalto completo.
41-50	Que alguien te mire la vista. Ves doble durante un instante y decides esperar hasta el siguiente asalto (y tienes además un -50 a todas las acciones).	Disparas al suelo. Tu absoluta incompetencia te cuesta estar aturrido durante 2 asaltos.	Tu bolsa vuelca y todas tus granadas se caen al suelo.
51-60	La serpentina se engancha en tu cinto. Tardarás 1-2 asaltos en preparar otra arma o 1-6 asaltos en liberar la serpentina.	Ligera torcedura en la muñeca de la mano que no suele empuñar un arma; todos los ataques futuros con un arma a dos manos tienen un -20. Pierdes 5 puntos de vida.	Un estado de confusión y una crisis personal te aturden durante 2 asaltos.
61-70	Tu espasmódico disparo acaba a tres metros de distancia del blanco. -30 a todas tus acciones durante el siguiente asalto.	Te rompes un dedo y sufres 8 puntos de daño. Estás aturrido durante 2 asaltos y todos los ataques de armas con esa mano tienen un -70.	Lapsus mental: ¿he llenado esta granada con pólvora o con ron? No haces nada durante 3 asaltos.
71-80	Tratando de apuntar mejor el arma, te metes un dedo en el ojo. +8 puntos de daño. -20 a todas las acciones y aturrido durante 2 asaltos.	Mientras apuntabas, el gatillo resbala. Haces un ataque (sin modificadores) contra tu adversario más cercano.	Dejas ir la granada demasiado pronto. Esta surca los aires y acaba 30 grados a la izquierda del blanco.
81-85	¡Estas pistolas son muy resbaladizas! La pistola se cae al suelo y acaba a dos metros de distancia de ti. Al golpearse contra el suelo, se rompe una parte no vital del arma (que sigue funcionando, pero con un -50).	Te das la vuelta sin ninguna razón aparente y golpeas el arma contra una superficie no demasiado dura, rompiendo una parte no vital del arma (que sigue funcionando, pero con un -50).	La granada sin encender se cae al suelo y te golpea el pie. Pierdes 8 puntos de vida y estás aturrido durante 3 asaltos.
86-90	La bala se cae del cañón. Pones el pie sobre la bala, resbalas y te caes al suelo en una exhibición cómica. Estás en el suelo y aturrido durante un asalto (y muy ruborizado).	Tu ineptitud te horroriza. Aturrido durante 3 asaltos.	Un lanzamiento pésimo que hace que la granada se quede a mitad de camino del blanco.
91-95	Los dedos se enredan misteriosamente en el arma. Estás aturrido durante 3 asaltos, que es lo que tardas en desenredarte.	Disparas mal y te quemas con el cañón caliente del arma. Pierdes 4 puntos de vida y estás aturrido durante 2 asaltos.	Lanzas la granada con demasiada fuerza y te causas una hernia. +15 puntos de daño y tienes un -70 a todas las acciones hasta que te curen.
91-95	Mientras sueñas despierto, pones la mano delante de la boca del cañón en el mismo momento de disparar. Pierdes un dedo. +10 puntos de daño, pierdes +5 puntos de vida por asalto, y estás aturrido durante 3 asaltos.	Sujetas muy mal el arma, con lo que disparas de forma aleatoria. Probabilidad del 20% de acertar a alguien situado delante de ti, en un ángulo de 180 grados (el ataque se resolverá sin aplicar la bonificación por habilidad). Tu locura te cuesta estar aturrido durante 4 asaltos.	Un hermoso lanzamiento, que envía la granada hacia atrás, exactamente en la dirección opuesta a la pretendida. Haz una tirada aleatoria para determinar el alcance del lanzamiento.
100	Tu arma se da la vuelta y te dispara a quemarropa. (¿Cómo lo has hecho?) En la resolución del ataque no se deberá aplicar la bonificación por habilidad. Reza lo que sepas.	Te disparas en el pie. +20 puntos de daño y pierdes 8 puntos de vida por asalto. -70 a todas las acciones, y aturrido durante 3 asaltos.	Tras desprender una nubecilla de humo y sonar algo así como "puff", la mecha tarda una fracción de segundos (y no el tiempo esperado) en quemarse. Pánico.

lizar un arma con la mano no experta el personaje puede o bien usar el rango de habilidad para ese arma en mano no experta, o bien usar la mitad del rango de habilidad para ese arma en la mano experta; lo que sea mayor.

Además, y siempre y cuando el personaje no sea ambidextro, el manejo de un arma con la mano no experta sufrirá una penalización adicional de -20 a la BO después de haber tenido en cuenta todos los demás modificadores aplicables.

OTRAS FORMAS DE DISPARO (4.3.7)

Como habrás imaginado, no todo el mundo se dedica a disparar pistolas con una sola mano o mosquetes con ambas manos. Para todos aquellos personajes que deseen hacer las cosas de forma algo distinta, he aquí una lista de las bonificaciones y penalizaciones que se les deberá aplicar.

ARMAS DE FUEGO A UNA MANO: Si un personaje decide utilizar ambas manos para disparar un arma de fuego a una mano, sumará +5 a la BO cuando dispare a distancia media (DM) o larga (DL).

ARMAS DE FUEGO A DOS MANOS: Si un personaje apoya un arma de fuego a dos manos sobre una superficie estable antes de disparar, sumará +5 a su BO cuando dispare a distancia media (DM) o larga (DL).

Si un personaje trata de disparar una carabina con una sola mano, tendrá un -20 a su BO. Si un personaje trata de disparar un fusil o un mosquete con una sola mano, tendrá un -40 a su BO. Tanto en un caso como en el otro, cuando un personaje dispare un arma de fuego a dos manos con una sola mano, las distancias del alcance del arma se reducirán a la mitad. (N. de los T.: es decir, el alcance global del arma será mucho menor del normal).

4.4 VENTAJA ABRUMADORA

Si el DJ determina que un personaje dispone de una ventaja abrumadora sobre su contrincante, se supondrá que dicho personaje habrá sido capaz de realizar por completo la acción que se había propuesto. De este modo, es posible resolver ejecuciones y otras acciones por el estilo sin tener que recurrir a la tabla de combate correspondiente. No obstante, se deberá realizar una tirada de dado para determinar si el arma falla o no.

4.5 GRANADAS Y EXPLOSIVOS

El único material explosivo presente en el mundo de *Mosqueteros* es la pólvora negra, que se utiliza en la fabricación de minas y granadas de mano.

Las minas (también conocidas como cargas de zapa) están formadas por barriles de pólvora provistos de una mecha más o menos larga. La misión de un zapador es excavar túneles bajo las murallas de una fortificación enemiga que está siendo asediada y colocar en ellos cargas explosivas; se espera que la explosión de dichas cargas destruirá una parte de las murallas. Una vez las cargas han sido colocadas, lo único que el zapador tiene que hacer es encender la mecha y salir corriendo.

Las granadas de esta época consisten en esferas de metal, de cerámica o de vidrio pesado rellenas de pólvora. La explosión causada por una granada tiene un radio de unos 8 metros, más o menos. El detonador es una mecha de la longitud suficiente como para hacer que la granada explote tras unos 5 segundos de haberla encendido. Es muy fácil utilizar una granada: enciendes la mecha y la lanzas. Sin embargo, las granadas son objetos peligrosos; si la mecha es demasiado corta o de baja calidad, un granadero puede acabar volando en mil pedazos, matando de paso a los que estuviesen a su lado.

Las granadas de mano se utilizaron mucho en Alemania durante la Guerra de los Treinta Años, pero no fue hasta la década de 1680 (época a la que este libro ya no pertenece) que su uso se generalizó en toda Europa. Los personajes pueden llegar a aprender cómo utilizar granadas si viajan por o

en las fronteras del Sacro Imperio Romano Germánico. Es poco corriente encontrar granadas en el resto de Europa; además, no forman parte del equipo estándar de los soldados de Francia e Inglaterra.

CÓMO ARROJAR GRANADAS (4.5.1)

Los daños causados por los explosivos se encuentran limitados por cinco radios de explosión y dependerán del tipo y la cantidad de explosivo utilizado. Los efectos más letales se encuentran situados dentro del primer radio de explosión, correspondiente al centro mismo de la explosión. Cuanto más nos alejemos de dicho centro, menores serán los daños; la Tabla de ataque con explosivos contiene una descripción de los daños máximos posibles para los otros cuatro radios de explosión.

Cargar con explosivos es una actividad extremadamente peligrosa, pero es probable que tarde o temprano algún jugador desee hacerlo; si así sucede, llegará un momento en que querrá lanzárselo a algo o a alguien. Los explosivos pueden ser lanzados en la misma fase que cualquier otra arma arrojada: durante cualquiera de las dos Fases de disparo. Adicionalmente, los explosivos pueden ser también arrojados o simplemente colocados durante la Fase de movimiento/maniobra.

El atacante debe primero indicar el lugar en el que desea colocar la carga explosiva (y en el que quiere que haya una explosión). A continuación, debe hacer una tirada de 1D100; al resultado de la tirada se deberá sumar la BO de la habilidad del atacante en Lanzar: Granadas, las modificaciones por alcance que indicamos más abajo y cualquier otro modificador que el DJ considere apropiado. Por ejemplo, el DJ podría considerar que arrojar una granada por una ventana es una acción "muy difícil", y que por ello se le deberá aplicar una penalización de -20.

TABLA DE MODIFICADORES POR DISTANCIA A LANZAR EXPLOSIVOS

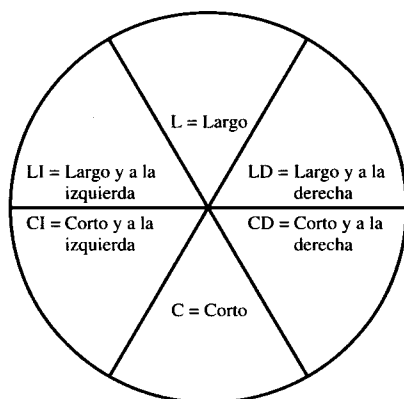
Distancia	Modificador
Quemarropa (1-3 metros)	+100
Distancia corta (4-10 metros)	+50
Distancia media (11-30 metros)	+30
Distancia larga (31-50 metros)	+0

Nota: es posible que un atacante desee arrojar la granada a otro personaje, con lo que obtendría una bonificación de +35 por contacto en la fase de resolución de los efectos de la explosión. Esta es una acción extremadamente difícil. A la tirada de lanzamiento se deberá restar la bonificación por Rapidez del adversario (siempre y cuando sea capaz de moverse y se "haya dado cuenta" de que está en medio de un combate) y una penalización adicional de -30.

Si el resultado final de la tirada de dado es superior a 100, el explosivo arrojado aterriza en el lugar deseado. Si el resultado es igual o inferior a 100, el atacante deberá consultar la Tabla de lanzamientos erróneos para determinar dónde ha aterrizado el explosivo. Dicha tabla indica por cuánto el explosivo no ha llegado a su objetivo; consultad en la tabla el resultado final de la tirada de dado con el alcance del lanzamiento fallido.

A continuación, se deberá determinar la dirección del error cometido. A propósito del juego, suponed que existe seis posibles vectores de error. (Esta disposición es espe-

cialmente adecuada para partidas jugadas sobre un tablero hexagonado).



Para ello, únicamente hay que hacer una tirada de dado y consultar el resultado obtenido en la Tabla de dirección errónea.

Una vez determinado el lugar al que ha llegado el explosivo, pásese a la sección *Cómo volar cosas en mil pedazos*.

CÓMO VOLAR COSAS EN MIL PEDAZOS

Esta sección explica cómo determinar los efectos de una explosión. Cada 0'5 kilogramos de explosivo aumenta tanto el radio de la explosión como los daños que causa. Cada radio de explosión mide 2 metros por cada 0'5 kilogramos de explosivo utilizado.

Ejemplo: una granada de medio kilogramo de pólvora negra tendrá un primer radio de 0-2 metros, un segundo radio de 2-4 metros, un tercer radio de 4-6 metros, un cuarto radio de 6-8 metros y un quinto radio de 8-10 metros.

La pólvora negra explota gracias a la acción de una mecha encendida. Una mecha se quema a razón de 2'5 centímetros por segundo, aunque existe la posibilidad de que se queme más rápida o más lentamente. La sección 4.5.2 contiene más información al respecto.

Esto quiere decir que por cada segundo que una mecha se queme habrá transcurrido el 10% de un asalto de combate. Una mecha larga puede llegar a tardar varios asaltos en consumirse.

Cuando el explosivo estalle, se deberá seguir los siguientes pasos:

- 1) Identifica a todos los blancos potenciales, que dependerán de los radios de explosión del explosivo.
- 2) Determina el radio de explosión en el que está situado cada uno de los blancos potenciales. Si la cosa no está muy clara, siempre se aplicará el radio de explosión más alejado al centro de la misma.
- 3) Haz para cada blanco una tirada de dado separada en la Tabla de ataque con explosivos, sumando al resultado de la tirada únicamente los modificadores indicados en dicha tabla (Nota: en este cálculo no se deberá incluir la BO del atacante).

Las bonificaciones por Rapidez sólo se aplicarán en determinadas situaciones de combate (por ejemplo, cuando los blancos traten de ponerse a cubierto). El DJ deberá determinar si los personajes pueden o no tratar de realizar alguna clase de maniobra evasiva.

Los aciertos críticos obtenidos se deberán resolver en la Tabla de aciertos críticos de Impacto, o si el DJ lo prefiere (y la situación lo permite), en la Tabla de aciertos críticos de Metrala, incluida en el presente libro.

TABLA DE LANZAMIENTOS ERRÓNEOS

Tirada de dado modificada	Alcance inicial del lanzamiento			
	QM	DC	DN	DL
100+	0	0	0	0
99-100	1	1	1	1
98	1	1	1	1'8
97	1	1	1	2'7
96	1	1	1'8	3'6
95	1	1	1'8	4'5
94	1	1'8	2'7	5'4
93	1	1'8	2'7	6'3
92	1	1'8	3'6	7'2
91	1	1'8	4'5	9
86-90	1	1'8	5'4	10'5
81-85	1'8	2'7	7'2	12
71-80	1'8	2'7	9	13'5
51-70	1'8	2'7	10'5	15
31-50	1'8	3'6	12	18
11-30	2'7	4'5	15	22'5
06-10	2'7	5'4	18	27
02-05	2'7	7'2	22'5	36
01	3'6	9	27	45

Nota: todas las distancias se dan en metros.

QM- Quemarropa.

DC - Distancia corta.

DM - Distancia media.

DL - Distancia larga.

TABLA DE DIRECCIÓN ERRÓNEA

1D100	QM	DC	DM	DL
90-100	L	L	L	L
80-89	L	L	L	LD
70-79	L	L	L	LI
60-69	L	L	LD	CD
50-59	L	L	LI	CI
40-49	L	LD	CD	C
30-39	L	LI	CI	C
20-29	LD	CD	C	C
10-19	LI	CI	C	C
05-09	CD	C	C	C
03-04	CI	C	C	C
01-02	C	C	C	C

Todos estos datos permiten saber dónde ha aterrizado el explosivo. A continuación, consulta la siguiente sección para determinar los efectos de la explosión.

EXPLOSIVOS DEFECTUOSOS (4.5.2)

Las granadas pueden fallar si el atacante obtiene primero un fallo automático en la Tabla de ataque, el cual por una segunda tirada de dado se convierte en un fallo crítico. Cuando esto suceda, se deberá hacer una tirada de dado en la siguiente tabla:

TABLA DE EXPLOSIVOS DEFECTUOSOS

Tirada de dado	Resultado
0-50	Mecha apagada.
51-100	Mecha lenta.
101-150	Mecha rápida.
151+	Explosión.

Mecha apagada: la mecha se ha apagado. Vuelve a hacer una tirada de 1D100. Con un resultado de 01-50, la mecha sigue apagada. Con un resultado de 51-100, la mecha se enciende de nuevo.

Mecha lenta: la mecha tarda el doble de tiempo en quemarse.

TABLA DE ATAQUE CON GRANADAS

	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
01-02 TSM	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
03-30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
31-33	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
34-36	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
37-39	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1
40-42	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	2
43-45	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	2
46-48	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	0	1	2	2A
49-51	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	2	1	1	2	3A
52-54	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	2	1	2	2	3A
55-57	0	0	1	2	0	0	1	2	0	0	1	2	0	0	1	3A	1	2	3	3A
58-60	0	0	1	2	0	0	1	2	0	0	1	2	0	0	2	3A	1	2	3A	4A
61-63	0	0	1	2	0	0	1	2	0	0	1	2	0	0	2	3A	1	2A	3A	4A
64-66	0	0	1	2	0	0	2	3	0	0	1	3	0	1	2	4A	1	3A	4A	4A
67-69	0	0	1	2	0	1	2	3	0	0	2	3	0	1	3	1A	2	3A	4A	5A
70-72	0	1	1	3	0	1	2	3	0	1	2	3A	0	1	3	5A	2A	3A	4A	5A
73-75	0	1	1	3A	1	1	2	4	0	1	2	4A	1	2	4	5A	2A	4A	5A	5A
76-78	0	1	2	3A	1	1	3	4	0	1	3	4A	1	2	4	5A	2A	4A	5A	6A
79-81	0	1	2	3A	1	1	3	4A	0	1	3	5A	1	2	5	5A	2A	4A	5A	6A
82-84	0	1	2	3A	1	2	3	4A	1	1	4	5A	1	3	5	6A	3A	5A	6A	6A
85-87	0	1	2	3A	1	2	3	4A	1	1	4A	5A	2	3	6A	6A	3A	5A	6A	7A
88-90	0	1	3A	3A	1	2	4	4A	1	2	4A	6A	2	3A	6A	6A	3A	5B	6B	7B
Resultados máximos para el quinto radio de explosión																				
91-93	1	1	3A	3A	2	2	4	4A	1	2	5A	6A	3A	4A	6A	7A	4B	6B	7B	7B
94-96	1	2	3A	4A	2	2	4A	5A	1	2	5A	6B	3A	4A	7A	7B	4B	6B	7B	8B
97-99	1	2	3A	4A	2	3	4A	5A	1	2A	5A	7B	3A	4A	7B	7B	4B	7B	7B	8B
100-102	1	2	3A	4B	2	3	4A	5B	2	3A	6B	7B	3A	4A	7B	8B	5B	7B	8B	8B
103-105	1	2	4A	4B	3	3A	5A	5B	2A	3A	6B	7B	4B	5B	8B	8B	5B	8C	8C	9C
Resultados máximos para el cuarto radio de explosión																				
106-108	1	3	4B	5B	3	3A	5A	6B	2A	3A	6B	8B	4B	5B	8B	9B	6C	8C	9C	9C
109-111	2	3	4B	5B	3	3A	5B	5B	2A	3A	7B	8B	4B	5B	9B	9C	6C	9C	9C	10C
112-114	2	3	4B	5B	3A	4A	5B	6B	2A	4B	7B	9C	5B	6B	9C	10C	7C	9C	10C	10C
115-117	2	3A	5B	6B	3A	4A	6B	6C	3A	4B	8C	9C	5B	6B	10C	10C	7C	10C	10C	11C
118-120	2	4A	5B	6B	3A	4B	6B	6C	3A	4B	8C	10C	5C	7C	10C	11C	8C	10D	11D	11D
Resultados máximos para el tercer radio de explosión																				
121-123	2	4A	6B	6C	3A	5B	6B	6C	3B	4B	4C	10C	6C	7C	11C	11C	8D	11D	11D	12D
124-126	3	4A	6B	6C	3A	5B	6C	7C	3B	5B	9C	11D	6C	8C	11C	12D	9D	11D	12D	12D
127-129	3A	4A	6C	7C	4A	5B	7C	8D	4B	5C	10C	11D	6C	8C	12D	12D	9D	12D	12D	13E
130-132	4A	5A	7C	7C	4B	6C	7C	9D	4C	6C	10D	12D	7C	9D	12D	13D	10D	12D	13D	14E
133-135	5A	5B	7C	8D	5B	6C	8C	10D	5C	7C	11D	12D	8D	9D	13D	14D	11D	13E	13E	15E
Resultados máximos para el segundo radio de explosión																				
136-138	6B	6B	7C	9D	6C	7C	9C	11D	6C	8C	11D	13D	9D	10D	13D	15D	12E	14E	14E	16E
139-141	7B	7C	8D	10D	7C	8D	10D	12D	7C	9D	12D	14D	10D	11D	14D	16E	13E	15E	14E	17E
142-144	8C	8C	9D	11D	8D	9D	11D	13E	8D	10D	12D	15E	11D	12D	14E	17E	14E	16E	15E	18E
145-147	9D	9D	10D	12E	9D	10E	12E	14E	9D	11E	13E	16E	12E	13E	15E	18E	15E	17E	15E	19E
148-150	10E	10E	11E	13E	10E	11E	13E	15E	10E	12E	14E	17E	13E	14E	16E	18E	16E	18E	16E	20E
Resultados máximos para el centro de la explosión																				
151-153	10E	11E	12E	13E	11E	11E	13E	15E	11E	12E	14E	17E	13E	14E	16E	18E	16E	18E	16E	20E
154-156	11E	12E	13E	13E	12E	12E	13E	15E	12E	13E	14E	12E	13E	14E	16E	18E	16E	18E	16E	20E
157-159	12E	13E	14E	14E	13E	13E	14E	15E	13E	14E	15E	17E	14E	15E	16E	18E	16E	18E	16E	20E
160-162	13E	14E	15E	15E	14E	14E	15E	16E	14E	15E	16E	17E	15E	16E	17E	18E	16E	18E	16E	20E
163-165	14E	15E	16E	16E	15E	15E	16E	17E	15E	16E	17E	18E	16E	17E	18E	19E	16E	18E	16E	20E
Resultados máximos para las balas de cañón																				
MODIFICADORES:																				
+5 por cada 0'5 kilogramos de explosivo.										-x: bonificación por cobertura del defensor.										
+40: centro de la explosión.										-y: bonificación por calidad de la armadura del defensor.										
+30: segundo radio de explosión.										-z: otras bonificaciones aplicables al defensor.										
+20: tercer radio de explosión.																				
+10: cuarto radio de explosión.																				

Mecha rápida: la mecha tarda la mitad de tiempo en quemarse.

Explosión: si la granada se encuentra al alcance del personaje que ha prendido su mecha, una chispa la hace detonar inmediatamente. Si la granada no está al alcance del personaje, la mecha se quema de la manera normal hasta que llega a tocar la granada, en cuyo momento parece que se apa-

ga. Haz una tirada de 1D100. Con un resultado de 01-25, la granada es completamente defectuosa y no explotará. Con un 26-100, la granada explota en 1D10 segundos.

(N. de los T.: el libro en inglés no parece dejar demasiado en claro el tratamiento de los fallos críticos en el manejo de granadas. Nosotros creemos que, de haber un fallo crítico, se deberá hacer una tirada en la columna de "Granadas"

TABLA DE ACIERTOS CRÍTICOS DE METRALLA					
	A	B	C	D	E
01-05	Tu arma se ha encasquillado.	Disparas y le das a una parte del equipo del adversario. +0 puntos de daño.	Le das al arma del adversario, que queda inutilizada. Rompes además uno de los dedos del adversario. +2 puntos de daño.	Tus esfuerzos sorprenden al adversario, que está aturrido durante 1 asalto. +6 puntos de daño.	El adversario se mea de miedo (literalmente). +7 puntos de daño.
06-10	+1 punto de daño.	+2 puntos de daño.	Aturrido durante 1 asalto. +3 puntos de daño.	Tu andanada asusta al adversario y le aturde durante 2 asaltos. +7 puntos de daño.	Ganas la iniciativa para los siguientes 3 asaltos. +10 puntos de daño.
11-15	+3 puntos de daño.	Ganas la iniciativa para el siguiente asalto, ya que el adversario palpa su cuerpo para estar seguro de que no ha sido herido. +4 puntos de daño.	A pesar de tu mala puntería, aciertas en el costado del adversario. +9 puntos de daño. Ganas la iniciativa para el siguiente asalto.	Impacto en el hombro. El adversario está aturrido durante 4 asaltos y no puede parar durante 2. Pierde 2 puntos de vida por asalto. +9 puntos de daño.	El adversario se hace un lío con su propia arma; aturrido y sin poder parar durante 1 asalto. +12 puntos de daño.
16-20	El adversario no puede atacar durante el siguiente asalto. +4 puntos de daño.	Impacto en el costado del adversario. Está obligado a parar durante el siguiente asalto. +5 puntos de daño.	Impacto en el costado que obliga al adversario a parar durante 2 asaltos. +9 puntos de daño.	Tres impactos en el costado del adversario. Está aturrido durante 6 asaltos y sangra, perdiendo 4 puntos de vida por asalto. +11 puntos de daño. Suma 10 a tu siguiente acción.	Impacto en la cabeza que aturde al adversario durante 3 asaltos. Pierde 2 puntos de vida por asalto. +13 puntos de daño. Suma 25 a tu siguiente acción.
21-35	Ganas la iniciativa para el siguiente asalto. +4 puntos de daño.	El adversario debe parar durante el siguiente asalto con un -40, ya que las piezas de metal se le han acercado demasiado. +6 puntos de daño.	Destruyes una de las costillas del adversario. Está aturrido durante 2 asaltos, pierde 2 puntos de vida por asalto y se cae de espaldas. +11 puntos de daño.	Impactos en la cadera y en ambos costados. Está aturrido y sin poder parar durante 4 asaltos. Lucha con un -45 y pierde 2 puntos de vida por asalto. +13 puntos de daño.	Impactos en el costado que rompen varias costillas. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto y está aturrido y sin poder parar durante 2 asaltos. +15 puntos de daño.
36-45	Impacto en el pie. Si no estaba protegido, el adversario pierde 1 punto de vida por asalto. +5 puntos de daño.	Impacto en la muñeca que causa al adversario la pérdida de 7 puntos de vida. Lucha con un -10.	Impacto en la pantorrilla y la rodilla. Pierde 4 puntos de vida por asalto y lucha con un -40. +12 puntos de daño.	Impactos en el bajo vientre y en la ingle que le hacen doblar el cuerpo. El adversario pierde 5 puntos de vida por asalto, está postrado durante 4 asaltos y nunca más podrá tener hijos. +15 puntos de daño.	Impactos en brazos y piernas. De llevar armadura, el adversario pierde 12 puntos de vida. De no llevarla, +17 puntos de daño y pierde sangre a razón de 4 puntos de vida por asalto, lucha con un -40 y está aturrido durante 10 asaltos.
46-50	Impactos en la nuca del adversario. Está obligado a parar durante el siguiente asalto, con un -30. +5 puntos de daño.	Impactos en la espalda y en un brazo. El adversario está aturrido y sin poder parar durante 2 asaltos. Pierde 2 puntos de vida por asalto y +8 puntos de daño.	Impactos en la espalda y las nalgas del adversario. Pierde 2 puntos de vida por asalto y está aturrido durante 3 asaltos. +13 puntos de daño.	Impacto en la mitad inferior de la espalda del adversario que paraliza ambas piernas. Se cae al suelo (con un -80 a todas las acciones) y pierde 4 puntos de vida por asalto.	Impactos múltiples en la espalda que le hacen retroceder 3 metros. El adversario está aturrido y sin poder parar durante 12 asaltos. Pierde 6 puntos de vida por asalto y lucha con un -70. +19 puntos de daño.
51-55	Dos impactos en la zona del cuello. El adversario es empujado hacia atrás y debe parar durante el siguiente asalto con un -20. Pierde 6 puntos de daño de forma automática, y otros 2 puntos por asalto.	Impactos en un costado y en un brazo. +10 puntos de daño. Está aturrido durante 3 asaltos y pierde 5 puntos de vida por asalto.	El adversario vacila y debe parar durante 3 asaltos, tras haber recibido heridas poco importantes en la zona del pecho y el abdomen. 15 puntos de daño y pierde 3 puntos de vida por asalto.	Herida importante en el pecho del adversario. Aturrido y sin poder parar durante 3 asaltos. Pierde 5 puntos de vida por asalto. +19 puntos de daño.	El adversario es empujado hacia atrás con heridas graves en el pecho. Los daños sufridos en la arteria aorta suponen la pérdida de 20 puntos de vida por asalto. Las heridas pulmonares lo asfixiarán en 4 asaltos. Mientras tanto, está postrado. +21 puntos de daño.
56-60	Dos impactos en las piernas del adversario. De llevar armadura, +4 puntos de daño. De no llevarla, +10 puntos de daño y está aturrido durante 3 asaltos.	Dos impactos en la cadera y uno en el antebrazo. El adversario pierde 4 puntos de vida por asalto y +11 puntos de daño. Está aturrido y sin poder parar durante 3 asaltos. Lucha con un -50.	Impactos en la pantorrilla y en la cadera de ambas piernas que aturden al adversario durante 5 asaltos. Se cae al suelo, pierde 5 puntos de vida por asalto y lucha con un -50. +16 puntos de daño.	Laceras una ingle y destruyes una articulación de la cadera. El adversario pierde 5 puntos de vida por asalto y entra en un estado de coma que dura una semana. +22 puntos de daño.	Heridas graves en el abdomen y en ambas caderas. El adversario pierde 10 puntos de vida por asalto, ha sido derribado y está aturrido durante 20 asaltos. +23 puntos de daño.
61-65	Impacto en una muñeca. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto y está aturrido durante el siguiente asalto. +10 puntos de daño.	Impactos en el antebrazo y el hombro opuesto. Ambos brazos inutilizados. +12 puntos de daño y pierde 4 puntos de vida por asalto.	Impactos en los brazos que hacen que el adversario deje caer al suelo todas sus posesiones. +17 puntos de daño, aturrido durante 5 asaltos. -25 a todas las acciones y sangra. Pierde 6 puntos de vida por asalto y se rinde.	El adversario pierde una mano y el brazo queda bastante dañado. No puede parar durante 5 asaltos y está aturrido durante 20 asaltos. Pierde 6 puntos de vida por asalto. +24 puntos de daño.	Heridas de feo aspecto en los brazos y hombros del adversario, que quedan inutilizados. El adversario lucha con un -60, está aturrido y sin poder parar durante 5 asaltos. +25 puntos de daño.
66	Impacto en la zona de los hombros y el cuello. El adversario está aturrido durante 5 asaltos y un brazo queda inutilizado. Lucha con un -30 a todas las acciones y pierde 4 puntos de vida por asalto. +55 puntos de daño.	Codo destrozado; el antebrazo correspondiente queda colgando, inútil. El adversario pierde 6 puntos de vida por asalto, se da cuenta de ello y se desmaya. +20 puntos de daño.	Ambas rodillas destrozadas. El adversario está inmóvil y con un -100 a todas las acciones. Pierde 10 puntos de vida por asalto y está aturrido durante 12 asaltos.	Tres impactos en la cara del adversario, de los cuales comienza a manar sangre. El adversario muere. ¡Que asco!	Impacto que deja al descubierto la cavidad torácica del adversario, que muere. Suma 15 a tu siguiente acción.
67-70	Impactos en el cuello, la mitad superior del torso y los brazos. El adversario se cae al suelo, aturrido durante 4 asaltos. Pierde 4 puntos de vida por asalto. +17 puntos de daño.	Impactos en el cuello y en los brazos, que causan +14 puntos de daño y la pérdida de 6 puntos de vida por asalto. El adversario lucha con un -20 y está aturrido durante 5 asaltos.	Impactos múltiples en la mitad superior del cuerpo. El adversario está aturrido durante 8 asaltos y no puede parar durante 4. Pierde 2 puntos de vida por asalto y +20 puntos de daño.	Hombro destrozado. El adversario retrocede 3 metros. Está aturrido y sin poder parar durante 7 asaltos. El brazo queda inutilizado. Pierde 6 puntos de vida por asalto. +26 puntos de daño.	Los músculos y tendones de un brazo y una pierna del adversario se desgarran por completo. Pierde 12 puntos de vida por asalto y se cae al suelo (derribado) durante 20 asaltos. +28 puntos de daño.
71-75	Desgarros en los tendones de ambas piernas. El adversario lucha con un -50 y pierde 4 puntos de vida por asalto. Cae al suelo desmayado durante 2 asaltos y aturrido durante otros cinco.	Una de las piernas del adversario está llena de pequeños agujeros. Lucha con un -50, pierde 4 puntos de vida por asalto y está también aturrido durante 5 asaltos. +17 puntos de daño.	Los músculos y tendones de las piernas se desgarran por impactos en la pantorrilla y la ingle. El adversario está aturrido y sin poder parar durante 8 asaltos, pierde 5 puntos de vida por asalto y lucha con un -75. +25 puntos de daño.	Impactos en la cadera, el bajo vientre, las rodillas y un costado. El adversario cae al suelo derribado durante 24 asaltos y lucha con un -90. Pierde 8 puntos de vida por asalto. +27 puntos de daño.	El adversario sufre la amputación de ambas piernas. Entra en estado de "shock", pierde 14 puntos de vida por asalto y muere tras 6 asaltos. +30 puntos de daño.
76-80	Impactos en el costado y el brazo izquierdo del adversario. Lucha con un -40, está aturrido y sin poder parar durante 6 asaltos y pierde 3 puntos de vida por asalto. +18 puntos de daño.	Laceraciones múltiples en el brazo izquierdo del adversario. Pierde 3 puntos de vida por asalto y lucha con un -40. Está aturrido y sin poder parar durante el siguiente asalto. +18 puntos de daño.	Impactos en los brazos y el pecho que destruyen algunos huesos. El adversario está aturrido durante 12 asaltos, pierde 8 puntos de vida por asalto y ya no puede parar ningún ataque. +27 puntos de daño.	El ataque destruye el arma del adversario y separa el brazo del resto del cuerpo. El adversario está postrado y en estado de "shock", perdiendo 8 puntos de vida por asalto. +30 puntos de daño.	Todos los huesos situados entre los hombros del adversario se rompen. Herida adicional en la ingle. El adversario está postrado, pierde 14 puntos de vida por asalto y su equipo ha sido destruido. +32 puntos de daño.
81-85	Impactos múltiples en un costado y en una cadera. El adversario necesita de ayuda para moverse. Pierde 6 puntos de vida por asalto. +20 puntos de daño.	Impacto en un costado y en una pierna. El adversario pierde sangre y 9 puntos de vida por asalto. Aturrido y sin poder parar durante 5 asaltos, transcurridos los cuales se desmaya en estado de "shock". +21 puntos de daño.	Heridas múltiples en los costados y en la espalda que obligan al adversario a parar estando aturrido durante 13 asaltos. Pierde 9 puntos de vida por asalto. +28 puntos de daño.	Heridas graves en los costados y el abdomen del adversario. Aturrido y sin poder parar durante 5 asaltos. Pierde 10 puntos de vida por asalto y lucha con un -95. +32 puntos de daño.	Tu disparo destroza la columna vertebral y la mano del adversario, lacerando además su cara. Se cae al suelo, completamente muerto.
86-90	Impactos en la espalda y la parte superior de la pierna. El adversario sangra y retrocede 3 metros. No puede parar durante 5 asaltos y pierde 6 puntos de vida por asalto. +18 puntos de daño.	El disparo destroza una oreja y una cadera. El adversario lucha con un -30, no puede parar durante 2 asaltos, está aturrido durante 6 asaltos y pierde 8 puntos de vida por asalto. +27 puntos de daño.	El adversario es derribado. Si no lleva armadura, muere. De llevarla, está aturrido y sin poder parar durante 12 asaltos. Pierde 9 puntos de vida por asalto. +30 puntos de daño.	El adversario gira sobre sí mismo, sufre daños en la columna vertebral y en los riñones y pierde una mano. Muere en 1 asalto. +33 puntos de daño.	El metal de la metralleta penetra en las piernas, el abdomen y el pecho del adversario, que muere en 4 asaltos. +35 puntos de daño.
91-95	El adversario pierde una oreja y sufre laceraciones en la nariz. Oye con un -50. Si llevaba armadura, está aturrido durante 10 asaltos. De no llevarla, se desmaya durante 3 horas, pierde 5 puntos de vida por asalto y +23 puntos de daño.	Impactos en la parte central y superior de la espalda y en la nuca. De no llevar armadura, muere. De llevarla, está aturrido durante 10 asaltos, pierde 8 puntos de vida por asalto y +25 puntos de daño.	Aparecen agujeros en la pierna, los costados y el pecho del adversario. Muere en 1 asalto. +32 puntos de daño.	Los numerosos impactos destruyen el hígado, el bazo y los intestinos. El adversario sigue luchando durante 1 asalto y luego muere. +34 puntos de daño.	Impactos en la columna vertebral que hacen que el adversario gire sobre sí mismo. Las arterias del pecho y de los brazos son seccionadas. Está paralizado y muere en 3 asaltos. +40 puntos de daño.
96-99	Impacto en la cara del adversario. Pierde la nariz, una de las mejillas y una parte del cráneo. Entra en coma hasta que se le reviva. Pierde 4 puntos de vida por asalto. +25 puntos de daño.	Impactos en el pecho, ambos costados, el cuello y el cerebro. Muere tras estar postrado durante 2 asaltos. Suma 10 a tu siguiente acción. +35 puntos de daño.	El adversario retrocede 4'5 metros, con un brazo menos y con terribles heridas en el cuello. Tiene además la espalda rota, con lo que está paralizado. Muere tras 8 asaltos. +35 puntos de daño.	Se trata de un ejemplo clásico de cirugía sin anestesia. El adversario pierde varios órganos internos, que quedan al descubierto. Se desmaya y muere en 3 asaltos. +35 puntos de daño.	Impactos en el cerebro, el cuello, el corazón, el abdomen y el bajo vientre. Todos tus compañeros que estén a menos de 15 metros de distancia suman 10 a su siguiente acción. Te has quedado sin munición.
100	El disparo destruye una cadera. Además, decapita al adversario. Muere.	El adversario pierde la mitad inferior de su cuerpo. Su muerte es rápida.	Impactos en el pecho y la cara del adversario. Sus pulmones se llenan de sangre, con lo que se le hace difícil respirar. Muere tras 3 sangrientos asaltos.	Impactos en el corazón y el cerebro. Buen tiro. Suma 20 a tu siguiente acción.	El disparo desintegra al adversario. Qué asco.



de la Tabla de fallos críticos para armas de fuego y granadas, y otra en la Tabla de explosivos defectuosos. Como es lógico, los resultados de ambas tiradas de dado serán acumulativos).

4.6 ESGRIMA

La esgrima del siglo XVII es un arte mucho más complicado que la esgrima medieval. En las aventuras de capa y espada, el combate cuerpo a cuerpo se caracteriza por armas rápidas y ligeras y por la ausencia de armaduras (ahora casi inútiles por culpa de la aparición de las armas de fuego). Para simular esta clase de combate, sigue las reglas de parada y de tener un arma en cada mano. Se supondrá que un personaje es diestro o zurdo; se le permitirá aprender a usar un arma con la misma eficiencia con ambas manos, aunque le costará el doble. También puede atacar (o parar) a un mismo personaje con ambas armas en el mismo asalto, pero el arma que tenga en su mano no experta tendrá un -20 a su BO. No obstante, el personaje puede optar por no atacar con el arma de su mano no experta y utilizar la bonificación de ésta para parar. Si el personaje utiliza parte de su BO para parar, deberá restar ese número de puntos de la BO de ambas armas.

DETERMINACIÓN DE LA INICIATIVA (4.6.1)

Esta regla simula la relativa rapidez de manejo de las armas de esgrima. En el momento de determinar quién tiene la iniciativa, se otorgará una bonificación adicional a la Rapidez por el arma utilizada (ver más abajo). Esta bonifi-

cación no sustituye a la bonificación por longitud del arma, sino que la complementa. Si dos adversarios tienen la misma Rapidez, el personaje que tenga el arma más larga tendrá a atacar primero.

Estoque corto	+20
Estoque	+15
Estoque largo	+10

ROTURA DE LAS ARMAS (4.6.2)

Las armas de esta época son más frágiles que sus equivalentes medievales, y por tanto es más probable que se rompan. Cuando un personaje se enfrente a otro provisto de un arma de hoja más pesada, se deberá seguir la regla de Rotura por uso en combate.

4.7 OTRAS ARMAS

ARCOS (4.7.1)

Es cada vez más raro ver arcos en Europa occidental; las armas de fuego les han sustituido en los ejércitos. No obstante, muchas naciones en el mundo islámico y en Oriente siguen confiando en la habilidad de sus arqueros, al igual que muchas tribus de África y América. Los PJs se encontrarán con arqueros sobre todo si salen de Europa.

Los musulmanes y los asiáticos suelen utilizar sofisticados arcos compuestos, algunos de los cuales pueden dispararse a caballo. Los miembros de las tribus de América, África e Indonesia poseen arcos largos sencillos.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO (4.7.2)

ALABARDA

Arma de asta corta, de unos 1'8 metros de longitud. Su extremo afilado suele ser una combinación de hacha y pica; otras versiones tienen ganchos para bloquear el arma del adversario, o al mismo adversario. La alabarda es un arma especialmente diseñada para controlar a multitudes, utilizada por guardias de palacio, policías y diversos representantes de la autoridad. No suele aparecer en los campos de batalla. Utiliza la Tabla de ataque con armas de asta.

BAYONETA

Consiste en una daga provista de un soporte de madera en forma de cono. Cuando se inserta la base de la bayoneta en el cañón de un mosquete, éste se convierte en un arma de asta de 1'8 metros de longitud. Como es lógico, la bayoneta (utilizada primero en combate por la infantería francesa en 1647) es muy popular entre los mosqueteros porque les permite defenderse de los ataques de la caballería enemiga. No obstante, puede haber problemas. Si la bayoneta se ha colocado con demasiada fuerza, luego no es posible sacarla, con lo que el mosquete queda inutilizado. Si se ha colocado con poca fuerza, puede ocurrir que se caiga de su sitio en el momento más inoportuno. Utiliza la Tabla de ataque con arma de asta.

CIMITARRA

Arma pesada de hoja muy convexa con el filo en la curva exterior. Es un arma muy frecuente en muchos países islámicos.

DAGA

Las armas de esta clase son muy variadas; unas cortan al adversario, otras se clavan en él y otras se les arroja. Los cuchillos son unas armas excelentes cuando uno no puede permitirse el lujo de ser visto con una espada. Son fáciles de ocultar, y en medio de un combate es posible usarlos como arma de parada en la mano no experta.

ESPADA ANCHA

Se trata de una versión más refinada de la espada ancha medieval. Está provista de una hoja de metal pesada de doble filo y una cazoleta que protege la mano por completo. Es posible utilizar la cazoleta para golpear con ella al adversario. La espada ancha es ante todo un arma de caballería, y está siendo rápidamente reemplazada por armas más ligeras.

ESPADA DE ESGRIMA / FLORETE

Ambas son armas ligeras de punta no afilada que se utilizan en las prácticas de esgrima. Tienen cazoleta y una hoja muy flexible; la principal diferencia entre ambas estriba en que la espada de esgrima tiene una hoja triangular carente de filo, mientras que la hoja del florete es rectangular y de doble filo. Estas armas pueden ser muy peligrosas si se les afila, pero por lo general sólo se usan para los entrenamientos en las academias de esgrima. Usa la Tabla de ataque con estoque, siempre restando 10 a la BO. Todos los aciertos críticos son de Penetración.

ESTOQUE CORTO

Espada de guardarropa para nobles y caballeros que apareció a mediados del siglo XVII. La empuñadura suele ser

menos elaborada que la del estoque y su hoja es también más corta (unos 75 centímetros). Utiliza la Tabla de ataque con espada corta.

ESTOQUE

El estoque, desarrollado a partir del estilete italiano, es el arma de esgrima por excelencia, diseñada para atacar con rapidez. Posee una hoja de metal recta, de doble filo y 90 centímetros de longitud. La empuñadura suele ser elaborada, con espacios para los dedos y una cazoleta protectora.

ESTOQUE LARGO

Parecido a un estoque, aunque con una hoja más larga (1 metro) y más pesada. Es un arma muy usada en batalla, ya que su peso se hace notar. Es un arma de caballería que se maneja del mismo modo que un estoque normal. Utiliza la Tabla de ataque con espada ancha, pero resta 5 de la BO contra armaduras de TA 1-8 y suma 5 a la BO contra armaduras de TA 13-20.

HACHA

Algunas unidades de infantería (N. de los T.: los zapadores, por ejemplo) utilizan hachas de mano en vez de espadas. Las hachas son muy útiles para cortar leña para el fuego y árboles para las necesidades del ejército. Sirven también para partir cráneos en el campo de batalla. Utiliza la Tabla de ataque con hacha de mano.

KRISS

Daga indonesia de hoja ondulada. Es probable que los PJs sólo vean esta clase de arma si visitan las islas de las especias (N. de los T.: la actual Indonesia). Usa la Tabla de ataque con daga.

LANZA DE CABALLERÍA

Arma de asta de caballería, de 2'4 metros de largo, con una punta similar a las de las demás lanzas, utilizada para empalar al blanco que está siendo cargado por la caballería. De uso no muy frecuente, se le considera un arma obsoleta pero sigue siendo la mejor defensa que tienen los soldados de caballería contra las picas.

MAIN GAUCHE

La main gauche es un arma de parada que se maneja con la mano izquierda y cuya empuñadura dispone de una protección para la mano. Se suele utilizar en combinación con un estoque, con el objeto de parar el ataque del arma del adversario. Extremadamente popular entre los franceses. Se puede usar la empuñadura para golpear con ella al adversario, como si de una espada ancha se tratase (ver más arriba). Su uso se hizo cada vez menos frecuente a partir de 1640.

PICA

El arma de asta estándar de la infantería: una estaca de madera de 5'3 a 6 metros de longitud provista de una pesada punta de hierro en uno de sus extremos. Las picas sirven para ahuyentar a la caballería, aunque si el jinete logra rebasar la punta de la pica, el piquero estará metido en un buen lío. Las picas son armas pesadas y poco maniobrables que requieren de mucha práctica para ser manejadas correctamente, en especial en conjunción con otros soldados. Únicamente utilizada en el campo de batalla; una estaca de 6 metros no es muy útil en el combate cuerpo a cuerpo. Tras la invención de la bayoneta (1647) la pica va desapareciendo poco a poco. Utiliza la Tabla de ataque con armas de as-

ta, sumando 10 a todas las BOs pero prohibiendo su uso en el combate cuerpo a cuerpo.

PICA DE ABORDAJE

La pica de abordaje es un arma de marinería que se usa especialmente para repeler a indeseables que hayan subido a bordo. El arma consiste en una estaca de madera de entre 2 y 3 metros de longitud que tiene en la punta una estrecha hoja de metal con una pieza transversal que evita que el arma se quede clavada en el cuerpo del adversario.

SABLE / SABLE DE ABORDAJE

Este arma recibirá uno u otro nombre dependiendo de si se usa en tierra firme o en alta mar. Tanto en un caso como en el otro, tiene una hoja de metal corta, pesada y muchas veces algo curva, con un único filo. El sable es, ante todo, un arma de tajo. Tiene también una cazoleta similar a la de la espada ancha (ver más arriba). Es un arma popular entre los marineros, aunque también se usa mucho en tierra. Usa la Tabla de ataque con espada ancha, pero restando 5 a la BO contra armaduras de TA 1-12 y sumando 5 a la BO contra armaduras de TA 17-20.

OTRAS ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO (4.7.3)

AZADÓN

Es un útil de labranza consistente en un largo mango de madera que acaba en una pieza plana de hierro o de acero, el extremo del cual está dispuesto perpendicularmente al mango de madera. Muchos campesinos se han visto obligados en algún momento a convertir esta herramienta en un arma de defensa personal. Utiliza la Tabla de ataque con armas de asta, restando 15 a todos los ataques.

BASTÓN

Un bastón no es más que un cilindro corto de madera que se usa con la mano izquierda y que sirve para desviar la espada del adversario. En realidad no es un arma de combate, sino más bien un arma formal de esgrima. Los maestros de esgrima italianos son expertos en el uso de este arma. Usa la Tabla de ataque con garrote.

BORDÓN

Un bordón no es más que un trozo de madera más o menos cilíndrico de unos dos metros de largo. Probablemente sea el arma de aspecto menos amenazador, porque se parece a un bastón grande. A pesar de ello, quien esté entrenado en su manejo puede utilizarlo con gran efectividad.

El coste del bordón es muy inferior al de la mayoría de las demás armas, y uno se puede fabricar un bordón con rapidez a partir de una buena rama de árbol. En un momento de apuro, un mango de hacha puede hacer las veces de bordón.

Nótese que los bordones no suelen aparecer en las aventuras de capa y espada, o al menos en las que se desarrollan durante el siglo XVII. Los personajes que sepan cómo utilizarlas correctamente deberán dar al DJ una buena razón para ello. Usa la Tabla de ataque con bastón.

BROQUEL

El broquel es un pequeño escudo de metal que se lleva en la mano izquierda; se utiliza para desviar la espada del

adversario. El broquel no es en realidad un arma de combate, sino más bien un arma formal de esgrima. Se puede utilizar para golpear, del mismo modo que las cazoletas de algunas espadas (ver más arriba). Usa la Tabla de ataque con guantelete.

CAPA

Además de ser una prenda de vestir, una capa puede convertirse durante el combate en un arma defensiva de circunstancias. Un espadachín que utilice su capa como arma la irá moviendo sin cesar de un lado para otro, con el objeto de ocultarse a sí mismo y a su espada. También es posible usar la capa para realizar una maniobra de Desarmar al adversario o para atacarle como si de un látigo se tratase. La efectividad de la capa dependerá de su longitud y de su peso (y también de la cantidad de su BO que el personaje dedica a mantenerla en movimiento). De usar la capa como arma defensiva, el personaje sumará 10 a sus paradas, *siempre y cuando haya anunciado previamente que va a tratar de parar algún ataque*. Se permite usar la habilidad Desarmar al enemigo, con armas. Si se va a manejar la capa como arma ofensiva, se deberá usar la Tabla de ataque con látigo, restando 30 de todas las BOs.

GARROTE DE ESTRANGULACIÓN

Con este término nos referimos a cualquier clase de cuerda resistente, bufanda, cadena, cordel, etcétera que se enrolle alrededor del cuello de un personaje con el propósito de estrangularle. El garrote de estrangulación asfixia a la víctima hasta dejarla inconsciente o hasta que muere, no causando daño alguno a ninguna otra parte del cuerpo. Es posible usar un látigo o un lazo como garrote.

Este método de ataque es especialmente útil cuando la víctima ha sido sorprendida. No es una manera muy limpia de luchar, pero es un buen arma para todos aquellos personajes que no se preocupen por el honor y cosas así. La utilización de un garrote de estrangulación se deberá considerar como una Maniobra y no como un ataque, aunque todas las bonificaciones defensivas de la víctima se deberán restar de la maniobra. El atacante deberá hacer una tirada de maniobra basándose en su Fuerza y en su Agilidad (de forma opcional, es posible desarrollar una habilidad de Garrote de estrangulación, con un coste de aprendizaje idéntico al de Inmovilización); el DJ deberá asignar a la maniobra un determinado grado de dificultad. El resultado obtenido en la Tabla de maniobras/movimiento (que suele ser un número) se deberá restar de 100, para posteriormente dividir el resultado de la resta por 10. El resultado final de estos cálculos es el número de asaltos que es preciso estrangular a la víctima con el garrote antes de que caiga al suelo inconsciente. Agarrotar a la víctima durante un número doble de asaltos la matará. Si el resultado obtenido en la tabla no es un número pero la maniobra ha tenido éxito, el tiempo necesario para dejar inconsciente a la víctima es de 1 asalto. Durante la estrangulación el atacante no puede hacer nada más, o de lo contrario la maniobra deja de surtir efecto.

HORCA

Se trata de un utensilio en forma de tenedor de dos o más púas, todo de madera o con las puntas de hierro, que se utiliza para aventar y para amontonar las mieses. Es un arma popular entre los campesinos y los criados. Utiliza la Tabla de ataque con lanza (pero la horca no puede ser arrojada de forma efectiva).

HOZ

Esta herramienta se suele utilizar para segar el grano, pero se sabe de casos en los que los campesinos la usaron con propósitos más mortíferos. Consiste en una hoja de metal larga y ligeramente curva con un mango de madera en la parte posterior y que forma un ángulo recto con la hoja de metal. La hoja de metal sólo está afilada en su borde interno y la punta se puede utilizar para clavar. A veces los campesinos también afilan el borde exterior de la hoja, por si se ven envueltos en problemas. Usa la Tabla de ataque con armas de asta, pero restando 5 a todas las BOs.

LÁTIGO

Suele consistir en una larga tira de pelo trenzado con un mango de madera; utilizado por los cocheros de diligencias para mantener el control de los caballos del tiro. Los látigos se suelen llevar enrollados en un colgante del cinturón del propietario. Se permite usar este arma como garrote de estrangulación (ver más arriba).

LAZO

Es una cuerda muy larga, fabricada a partir de fibra vegetal retorcida o de pelo trenzado de animales. Cuando se arroja el lazo, el extremo más alejado del personaje mantiene la forma de un círculo más o menos plano y abierto.

Los lazos son utilizados por los campesinos españoles (y en especial en las colonias del Nuevo Mundo) para mantener el control de vastas manadas de ganado. El lazo es un arma desconocida para la mayor parte de los habitantes del resto de Europa, e incluso para los españoles de alta cuna o que viven en las ciudades. Por tanto, un adversario que ataque con un lazo por lo general obtendrá una sorpresa completa. Este arma es muy poco frecuente y su uso se deberá restringir a los ganaderos españoles; los PJs deberán dar al DJ una razón muy convincente que explique cómo es que saben utilizar un lazo. Usa la tabla de ataque con látigo, pero todos los aciertos críticos obtenidos serán de Presa.

PICOS

Son herramientas típicas de los mineros, utilizadas para extraer carbón, hierro y otros minerales. Disponen de un mango de madera y una cabeza de metal ligeramente curva, con punta doble y en forma de T. Usa la Tabla de ataque con martillo de guerra, pero restando 10 a todos los ataques.

4.8 ARMADURAS

Los soldados del siglo XVII iban menos protegidos que sus predecesores de la Edad Media, sobre todo porque las armas de fuego redujeron mucho la utilidad de las armaduras. Durante el siglo XVII, los soldados usaban un casco de acero que dejaba la cara al descubierto, alguna clase de protección torácica y ya está. Por lo general, los soldados de caballería y los oficiales llevaban armaduras más pesadas que los soldados de a pie; además, los de caballería muchas veces llevaban puestas gruesas botas que les llegaban hasta el muslo. La armadura de muchos soldados de infantería, entre ellos los mosqueteros, consistía únicamente en un casco.

Los soldados de caballería solían llevar alguna clase de coraza, una armadura de placas de metal que cubre el torso y llega hasta las caderas (TA 17). De llevar armadura, los soldados de infantería se protegían con un peto de cuero rígido (TA 9) que protegen las mismas partes del cuerpo.

Además de ser pesadas y dar calor, las armaduras enlentecen mucho las acciones del soldado en combate. Es éste un problema muy serio en una época en la que la velocidad y la movilidad son cada vez más importantes. Por lo general, los personajes sólo llevarán la armadura puesta cuando luchen en medio de una batalla campal o les toque estar de guardia. En cualquier otra situación, la armadura es una molestia demasiado grande.

4.9 SITUACIONES ESPECIALES DE COMBATE

VEHÍCULOS (4.9.1)

Conducir o manejar cualquier clase de vehículo, ya sea terrestre (carros, diligencias) como acuático (botes, veleros) se resuelve por medio de la Tabla de movimiento vehicular.

CÓMO UTILIZAR LA TABLA

En primer lugar, el DJ determina el grado de dificultad de la maniobra escogida por los personajes, teniendo en cuenta todos los factores que influyan en ello. A continuación se hace una tirada de dado y se consulta la tabla. La mayor parte de los resultados que en ella figuran se explican por sí mismos, aunque en algunos casos será preciso que el DJ interprete los resultados, dependiendo de la clase de vehículo afectado. Si el resultado obtenido consiste en un porcentaje, éste se deberá interpretar en relación directa con la maniobra intentada.

En condiciones normales se deberá hacer una tirada por cada hora de viaje. Las maniobras especiales que se quiera realizar necesitarán de una tirada de dado adicional.

Cuando se haga una tirada de dado por hora de viaje, un resultado del 100% querrá decir que el vehículo ha recorrido la totalidad de la distancia teóricamente posible, calculada de acuerdo a la velocidad escogida por los personajes. Un porcentaje superior o inferior a 100% indicará el porcentaje de la distancia teóricamente posible que se ha recorrido en la realidad. Son muchas las razones que pueden explicar que el vehículo viaje más o menos de lo previsto: mal tiempo, pequeñas averías, tráfico, pésimas carreteras, terreno abrupto, etcétera.

Cuando se haga una tirada de dado para realizar una maniobra especial, el porcentaje que se obtenga indicará el porcentaje de dicha maniobra que se ha llevado a cabo en un determinado espacio de tiempo (por lo general equivalente a un asalto de combate: diez segundos). De obtenerse un valor porcentual por encima de 100%, querrá decir que se ha tardado menos de un asalto en ejecutar la maniobra. Por ejemplo, con un 200% la maniobra se habrá acabado en 5 segundos. De obtenerse un valor porcentual por debajo de 100%, haz otra tirada de dado para determinar el tiempo adicional que se tardará en acabar la maniobra.

COMBATE EN VEHÍCULOS TIRADOS POR CABALLOS

Es preciso tener en cuenta que, dada la estructura de la mayoría de los carruajes de la época, no tiene mucho sentido atacar al vehículo en sí. Por ejemplo, es imposible ha-

TABLA DE MODIFICADORES A LA MANIOBRA CON VEHÍCULOS

Grado de dificultad	
Rutina	+30
Muy fácil	+20
Fácil	+10
Normal	+0
Diffícil	-10
Muy difícil	-20
Extremadamente difícil	-30
Prácticamente imposible	-50
Absurdo	-70
Insensato	-100
Estado del piloto/cochero	
Haber perdido entre el 25% y el 50% de sus P.V.	-10
Haber perdido entre el 51% y el 75% de sus P.V.	-20
Haber perdido más del 76% de sus P.V.	-30
Por cada punto de vida perdido ese asalto	-5
Por cada brazo o pierna perdido	De -10 a -30
Aturdido	-50
Estar bajo los efectos del alcohol/drogas	-10 a -50
Tiempo atmosférico	
Lluvia	-10 (o más si es fuerte)
Llovizna/nieve/granizo	-20 (o más si es fuerte)
Niebla	-5 (o más si es espesa)
Oscuridad	
El vehículo tiene luces de posición	-10
El vehículo no tiene luces de posición	-50
Combate	
Están disparando contra el vehículo	-25
Únicamente en tierra	
El suelo está mojado	-10
El suelo está cubierto de nieve-30 (-10 adicionales por cada 15 cm de nieve, hasta un máximo de 90 cm de espesor)	
El suelo está cubierto de hielo	-50
Únicamente en el agua	
Por cada 30 cm de altura de las olas	-5
Por cada 8 km/h de velocidad del viento	-5
Velocidad del vehículo	
A discreción del DJ, ya que el límite "seguro" de velocidad dependerá mucho de las condiciones del viaje. Suele ser mejor que este elemento se incluya en el grado de dificultad de la maniobra.	

TABLA DE MOVIMIENTO VEHICULAR

Tirada de dado: Resultado

-201: Un completo desastre. El vehículo vuelca; la dirección y la importancia del impacto dependerán del vehículo y de la situación del momento. Lo más probable es que haya sufrido graves daños, al igual que todos los ocupantes.

(-200) a (-151): El piloto/cochero pierde el control del vehículo, que se mueve de un lado para otro. Antes de que logre dominarlo, el vehículo chocará contra cualquier cosa que se encuentre a menos de 50 metros del vehículo en una dirección razonable, teniendo en cuenta el movimiento actual del mismo. Todos los ocupantes están aturdidos durante 3 asaltos (si es que aún no están muertos).

(-150) a (-101): Un intento de maniobra mal ejecutado hace que el vehículo se desplace peligrosamente 1D10 metros a un lado. Dejamos los detalles al DJ. Buena suerte.

(-100) a (-51): La maniobra ha forzado demasiado al vehículo y ha causado daños en el sistema de dirección. Se ha tenido un 50% de éxito, pero para todas las maniobras futuras el vehículo tendrá un -50 hasta que sea reparado.

(-50) a (-26): La confusión y el pánico del piloto/cochero hacen que la velocidad del vehículo se reduzca a la mitad (a no ser que eso fuese precisamente lo que quería hacer, en cuyo caso la velocidad aumenta en un 50%).

(-25) a 0: El piloto/cochero sufre un lapsus y no realiza la maniobra; en vez de ello, el vehículo se mueve igual que en el asalto anterior.

1-10: 10%. Lento pero seguro.

11-20: 30%.

21-30: 50%.

31-45: 70%.

46-55: 90%.

56-85: 100%. Lo consigues, pero por poco.

86-125: 110%. Tienes tiempo para suspirar de alivio.

126-165: 120%.

166-185: 130%.

186-200: 150%.

201-225: 150%. Una maniobra muy buena. Suma +10 a todas las tiradas de todos los ocupantes para los siguientes 3 asaltos.

226-275: 200%. Una maniobra excelente que demuestra las magistrales dotes del piloto/cochero. Suma +20 a todas las tiradas de todos los ocupantes para los siguientes 4 asaltos.

276+: 200%. Una maniobra brillante que permite al piloto/cochero ganar un rango de habilidad en manejar este tipo de vehículo. Suma +30 a todas las tiradas de todos los ocupantes para los siguientes 6 asaltos.

cer explotar la rueda de un carruaje, y una bala o flecha que se incruste en un costado del vehículo no le afectará mucho.

La táctica más comúnmente utilizada para detener un vehículo tirado por caballos consiste en matar al cochero. Cada vez que el cochero sufra un acierto crítico o pierda la consciencia, deberá hacer una tirada de Conducir vehículos para determinar si se le cae las riendas de los caballos o no. De pasar la tirada, el cochero aún tiene las riendas en las manos, pudiendo ser cogidas por otro personaje si el cochero ya no está en condiciones.

De fallar la tirada de Conducir vehículos, las riendas se le escapan de las manos y acaban entre los arneses de los caballos. Los personajes tienen ahora un serio problema...

Para recuperar las riendas, es preciso que un personaje se arrastre o deje caer sobre los arneses, agarre las riendas y vuelva al vehículo. Para ello, el personaje deberá pasar una tirada de Acrobacia cada asalto en que se mueva por los arneses o entre éstos y el vehículo, además de una tirada adicional de Acrobacia para agarrar las riendas. Si en algún momento el personaje resbala, lo más probable es que el vehículo le pase por encima sin causarle daño alguno, ya que los carruajes suelen tener las ruedas bastante separadas y el piso relativamente alejado del suelo. No obstante, el personaje sufrirá los daños correspondientes por caerse de un vehículo en marcha (ver más abajo).

COMBATE ENCIMA DE UN VEHÍCULO EN MARCHA

No es fácil luchar sobre un vehículo en marcha. Para comenzar, todo el combate a distancia sufre una penalización de -10. Más aún, si el vehículo se está moviendo a una velocidad superior a la mitad de su velocidad máxima, todos los disparos efectuados desde él tienen una penalización de -20.

Lo más peligroso de un combate de esta clase estriba en que, si le das a un personaje, éste puede llegar a caerse del vehículo. Si un personaje sufre un acierto crítico, deberá pasar una tirada de Acrobacia para seguir sobre el vehículo, o de lo contrario dará con sus huesos en el suelo.

Si un personaje se cae hacia atrás, comprueba el lugar en donde aterrizas. Si acaba estando en parte fuera del vehículo, deberá pasar una tirada de Agilidad; de lo contrario, acaba en el suelo.

CAERSE DE UN VEHÍCULO EN MARCHA

Cuando un personaje se cae de un vehículo en marcha, pocas veces sucede que las ruedas le pasan por encima. Corresponde al DJ y a su sentido común determinar si esto sucede o no. Como es lógico, si el personaje se cae hacia atrás o por alguno de los costados del vehículo, es imposible que éste le aplaste; para que esto suceda, deberá caerse de la parte delantera del vehículo. Cuando esto tenga lugar, haz una tirada de 1D10. Con un 1-3, el vehículo atropella al

personaje, que sufrirá daños tanto por la caída como por el aplastamiento (ver más abajo).

Con un resultado de 4-10, el personaje sólo sufrirá los daños causados por la caída. Para determinar el daño sufrido, suma a la tirada en la Tabla de ataque por caída o aplastamiento +1 por cada 1'6 km/h de velocidad del vehículo.

Las caídas desde el techo del vehículo verán incrementados en una categoría los resultados máximos alcanzables en dicha tabla de ataque. Por tanto, una caída desde el techo de un carruaje de 3 metros de altura tendrá un resultado máximo posible de 120, y no 105.

SALTAR O CAER ENCIMA DE UN CABALLO INMÓVIL (4.9.2)

Esta espectacular y peligrosa acción (que puede ser también humillante) da por supuesto que el personaje posee la habilidad de Doma de animales, un caballo bien adiestrado y unas posaderas de hierro (N. de los T.: y nos referimos al jinete, no al caballo). También será de utilidad que el personaje conozca las habilidades de Acrobacia, Movimientos adrenales (por aterrizar sobre el caballo) y de Caídas.

Para poder caer sobre la silla de montar, el personaje debe llamar a su caballo por medio de un silbido o un gesto con la mano. Pasar una tirada de Doma de animales permitirá que el caballo se quede quieto en el sitio indicado. Acto seguido, el personaje corre un poco para darse impulso y salta apoyándose en los cuartos traseros del caballo. Si pasa la tirada de Acrobacia o de Agilidad, cae encima de la silla de montar y ésta y la propia fuerza del caballo absorben el impacto de la caída.

Si el personaje falla su tirada de Doma de animales, el caballo (que no es tonto) se aparta. En consecuencia, el personaje se da de morros contra el suelo y si no pasa una tirada de Caídas, sufrirá daños en la Tabla de ataque por caída o aplastamiento. Los DJ que se sientan especialmente malvados pueden hacer que el caballo dé una cox o trate de aplastar al personaje que haya fallado su tirada de Doma de animales.

Si el personaje falla su tirada de Agilidad o de Acrobacia, se cae por un costado del caballo o cae plano encima de él (dependiendo siempre de la gravedad del fallo en la tirada), para acto seguido caerse al suelo. Con ello no causará ningún daño al caballo, pero lo más seguro es que el mismo personaje se haga pupa.

Si lo que se quiere es saltar desde una ventana o de unos cortinajes y aterrizar sobre la silla del caballo, se seguirán las mismas normas: el personaje deberá pasar primero una tirada de Doma de animales para que el caballo coopere y luego una tirada de Agilidad o de Acrobacia para aterrizar donde se proponía. Un caballo de fuerza normal podrá aguantar sin sufrir daño alguno la caída de un personaje desde 5 o menos metros de altura. Los personajes que traten de saltar desde una altura superior se arriesgan a matarse y a herir irremediablemente su montura.

Los personajes que traten de realizar esta maniobra sobre un caballo normal y corriente harán que el noble bruto se asuste mucho. El DJ deberá hacer que el animal se comporte en consecuencia.

MANIOBRAS DE ESGRIMA (4.9.3)

Los espadachines que aparecen en las películas de Hollywood realizan toda clase de maniobras espectaculares:

se cuelgan de candelabros y del velamen de los navíos, trepan por balcones cubiertos de hiedra con la misma agilidad que los monos, tardan un suspiro en detener las acometidas de sus adversarios sin ni siquiera despeinarse... La frecuencia con que tus jugadores utilicen estas maniobras dependerá en gran medida del tipo de campaña que estés arbitrando. De arbitrar una campaña histórica, deberás poner un límite a estas maniobras. Por el contrario, si la campaña es completamente ficticia (por ejemplo, de fantasía o basada en las películas), anima a tus jugadores a que las realicen. Si parece que la maniobra tenga sentido, deja que lo intenten, y si no lo tiene... bueno, para eso está la columna de "Absurdo" en la Tabla de maniobras/movimiento, ¿no?

En la presente sección encontrarás una lista de las maniobras utilizadas por los personajes de capa y espada y cómo realizarlas en términos del juego. No se trata de una lista completa, ni mucho menos. Si has pensado en algo atrevido y espectacular, inténtalo y usa esta lista como guía.

Para poder realizar estas maniobras, los personajes deberán tener rangos de habilidad en Acrobacia. También sería bastante útil que posean la de Caídas.

COLUMPIARSE DE UN OBJETO

Utiliza la habilidad de Acrobacia para determinar el éxito de una acción de esta clase (N. de los T.: consistente en colgarse de una cuerda, una lámpara, etcétera y darse impulso hasta soltarse y caer en el sitio deseado, si todo ha ido bien). Si el personaje falla la tirada, no ha aterrizado donde quería; si la falla por mucho, puede suceder una tragedia (por ejemplo, que se columpie de una cuerda del velamen de un barco y que se acabe estrellando en cubierta).

Consulta la Tabla de maniobras/movimiento. El número obtenido en la tabla nos indica cuán lejos está el personaje del lugar al que quería llegar. Resta a 100 el resultado de la tabla. Si la cifra así calculada es igual o menor que 0, no pasa nada; el personaje lo ha logrado. Si la cifra es mayor que 0, nos da el porcentaje de la distancia que al personaje le faltaba por recorrer hasta llegar al punto deseado. Por ejemplo, supongamos que tu personaje quiere saltar desde la vela de su barco hasta la cubierta del barco enemigo (unos 15 metros de distancia); el DJ determina que este salto es Extremadamente difícil. Tiras los dados y obtienes un 84. Mirando la tabla, el DJ observa que el resultado obtenido es de 30. Si restamos 30 de 100, llegamos a la conclusión de que tu personaje ha fallado el salto en un 70% (¡o sea, que le faltaban 10'5 metros para llegar al otro barco!). Tu personaje tiene ahora un "pequeño" problema...

CORTINAS

Durante el siglo XVII se usaban cortinas y tapices para evitar las corrientes de aire; son, por tanto, muy pesadas. Tirar una cortina o tapiz sobre un grupo de adversarios es una maniobra clásica de las películas de capa y espada.

El jugador deberá hacer una tirada en la columna "Fácil" de la Tabla de maniobras/movimiento, sumando al resultado de la tirada su bonificación por Fuerza. El número así obtenido es el porcentaje de tus perseguidores que han sido cubiertos por la cortina o tapiz. Por su parte, un personaje que haya sido cubierto por una cortina o tapiz debe hacer una tirada en la columna "Fácil" de la Tabla de maniobras/movimiento utilizando su bonificación por Fuerza; el número así obtenido indica el porcentaje de su cuerpo que aún está libre. Este porcentaje es acumulativo. De este modo, si un personaje que está cubierto en un 100% de su cuerpo obtiene un 30, sigue estando cubierto en un



70% y no podrá realizar ninguna acción hasta que esté completamente libre. Un personaje que esté cubierto por una cortina/tapiz está postrado a efectos del combate.

BAJAR POR EL VELAMEN O POR UN TAPIZ

Es posible resbalar por el velamen de un barco o por un tapiz clavando una daga u otro instrumento cortante y de-

jándote caer. En teoría, la daga te permite controlar la velocidad y dirección de tu caída.

Se trata de una maniobra acrobática que se deberá resolver en la columna "Difícil" de la Tabla de maniobras/movimiento. Un fallo significa que el personaje cae en caída libre. Si el resultado que se obtiene en la tabla consiste en un número, éste indica el porcentaje de la distancia que querías resbalar por la que en realidad has logrado resbalar (el resto de la distancia será en caída libre).

TIRAR DE UNA ALFOMBRA

Tirar de una alfombra es otra manera de librarte de tus perseguidores. Lo único que tienes que hacer es tirar con todas tus fuerzas de la alfombra que ellos tienen a sus pies, con lo que se caerán al suelo.

El procedimiento es el mismo que para las cortinas (ver más arriba), pero usando la columna "Normal" de la Tabla de maniobras/movimiento; además, tus adversarios no han sido cubiertos por la alfombra sino que sólo están postrados. Si el resultado obtenido en la tabla es un número, éste indica el porcentaje de tus adversarios que se han caído (si hay más de un perseguidor) o la probabilidad de que uno de ellos se caiga (si es que sólo te enfrentas a uno).

LANZAMIENTO DE OBJETOS DIVERSOS

Supone arrojar cualquier cosa que se tenga a mano a la cara de tu adversario. Este tipo de ataque no causa ningún daño, pero sí puede distraer a tu adversario el tiempo suficiente como para que acabes con él. El objeto que vayas a arrojar debe ser al menos tan grande como una cabeza humana o debe esparcirse por una superficie equivalente.

Con el objeto de determinar el resultado del lanzamiento de un objeto o sustancia a la cara de tus enemigos, haz primero una tirada de dado en la columna "Normal" de la Tabla de maniobras/movimiento para ver si das o no en el blanco. De tener éxito (obtener 100+ en la tabla), le has dado en la cara. Tu adversario estará aturdido durante un número de asaltos igual a $1 + (\text{Resultado de la tabla} - 100)/10$. Por ejemplo, si el resultado obtenido en la tabla es 140, tu oponente estará aturdido durante $1 + (140 - 100)/10 = 5$ asaltos.

EL COMBATE DE MASAS (4.9.4)

En el mundo de *Mosqueteros*, los PJs tienen muchas probabilidades de verse involucrados en una batalla en toda regla. En una batalla participan miles de jinetes y soldados de a pie, y puede ocurrir que un grupo de personajes tenga que enfrentarse a muchos adversarios a la vez. Si el DJ tiene pensado colocar las posiciones de todos los personajes en un mapa de la batalla y arbitrar cada combate particular siguiendo las reglas normales de *Rolemaster*, la cosa puede acabar siendo extremadamente aburrida. Por otra parte, si a los jugadores les gustan las descripciones detalladas de batallas, el DJ podría adaptar las reglas del *Manual de Guerra* al combate del siglo XVII (N. de los T.: este libro aún no ha sido traducido ni publicado por Joc Internacional).

Si el DJ decide no tomarse tantas molestias, deberá dejar que los jugadores decidan el lugar en donde sus personajes se situarán durante la batalla. Por ejemplo, si un grupo de PJs con hambre de gloria deciden tratar de capturar el estandarte enemigo y traerlo de vuelta a sus propias líneas, déjales que hagan un lento viaje plagado de combates a través de las líneas enemigas, durante el cual cada PJ deberá luchar con dos o más oponentes a la vez. Cuando se en-



cuentren cerca del estandarte, déjales que se enfrenten al general en jefe del ejército enemigo, famoso por su astucia y por su destreza en el manejo de la espada. El éxito que tengan en sus combates determinará la suerte que sus demás tropas están teniendo en la batalla.

Si los PJs van acabando con sus adversarios, repartiendo sablazos a diestro y siniestro, sus tropas estarán haciendo lo mismo a lo largo de todo el campo de batalla. Si, por el contrario, el avance de los PJs se hace lento, el ejército enemigo puede estar a punto de rechazar el ataque del ejército de los PJs. Si los PJs son heridos, muertos o capturados, su ejército es rechazado, pudiendo incluso huir en desbandada.

No es necesario que el DJ arbitre todos y cada uno de

los momentos de la batalla. Puede permitir a los PJs que luchen un poco, para a continuación hacer una narración somera de lo que va pasando en la batalla, utilizando como base el resultado de las acciones de los PJs. Una batalla puede durar una o varias sesiones de juego; lo más probable sea que no sería nada divertido tener que arbitrar cada minuto del combate.

Si los personajes son derrotados, ello no quiere decir que han muerto. Haz que se despierten en las mazmorras o en la cripta de una iglesia o castillo ocupado por el enemigo; ahora son prisioneros de guerra. Y recuerda que las huidas son un elemento muy importante en las aventuras de ficción de capa y espada.



5. INFORMACIÓN PARA LOS DIRECTORES DE JUEGO

El presente libro contiene todo lo que necesitas para arbitrar varias partidas. Y una vez las hayas jugado, ¿qué? ¿Qué puede uno hacer para que los jugadores se sigan divirtiendo? ¿Y cómo se puede crear una campaña completa, con varias aventuras que se relacionen entre sí? Esta sección contiene información que te puede ayudar a ser un buen Director de Juego.

5.1 QUÉ HACER PRIMERO

Los DJ de *Mosqueteros* deben tener varias cosas muy claras antes de poder comenzar a arbitrar partidas. Con la información que les proporcionamos, dispondrán de una buena base para decidir qué clase de partidas desean arbitrar. Sean cuales sean las ideas preconcebidas que tengas acerca de la partida y del desarrollo de ésta, te recomendamos que nunca subestimes la influencia que los jugadores pueden llegar a tener sobre ella.

En primer lugar, ¿qué es una aventura de capa y espada? El espadachín, personaje clásico de esta clase de aventuras, es un soldado fanfarrón y atrevido que pertenece a una época en la que la guerra era (supuestamente) una lucha gloriosa entre caballeros que se regía por medio de un determinado código del honor aceptado por todos. En consecuencia, una aventura de capa y espada es una historia de tipo militar o semimilitar, con osados espadachines dispuestos a defender su país en tiempos de inestabilidad política o social. Suele haber también argumentos secundarios de tipo amoroso; en algunos casos, la historia de amor pasa a primer plano.

Se trata de un género muy flexible, en la que aventuras con base histórica pueden tener lugar en cualquier parte del mundo occidental (N. de los T.: Europa, América y otras partes del mundo bajo influencia europea) y en cualquier momento entre el final de la Edad Media y el año 1900. A comienzos del siglo XX, los sables, la caballería, el honor y los oficiales aristocráticos eran ya una cosa del pasado; la Guerra de Secesión americana (1861-65) fue la primera guerra moderna. Los soldados que se aferraron a las viejas ideas de gloria y de luchar “de acuerdo a las reglas” se contaron entre los primeros en morir en la Primera Guerra Mundial (1914-18).

Como es lógico, una campaña de fantasía de capa y espada se encuentra mucho menos limitada en lo que a la ambientación se refiere.

Las ambientaciones históricas más comunes para una campaña de capa y espada son las siguientes:

- El siglo XVI: la Era de la Exploración. Las naciones europeas redescubren el mundo y compiten con España por el control de las nuevas tierras.
- El siglo XVII: la era de las guerras de religión en Europa, de la colonización en América y de piratas por todo el mar conocido.
- El siglo XVIII: la Revolución Francesa y la Guerra de Independencia americana dominan este período histórico. Son muchos los inocentes que hay que rescatar, y muchos también los héroes (enmascarados o no). Hay también mucha acción en las colonias, ya que las naciones europeas luchan entre sí por incrementar su influencia en lugares tan exóticos como India y África.
- El siglo XIX: en los primeros años de este siglo, el acontecimiento más importante son las Guerras Napoleónicas en Europa (N. de los T.: y en España, la Guerra de la Independencia) y la Guerra de 1812 de los Estados Unidos contra la Gran Bretaña. Muchas aventuras tendrán lugar en alta mar, ya que en tierra firme el cañón y las armas de fuego mejoradas hacen que las espadas y la caballería sean cada vez menos importantes. A mediados de siglo, hay aún algo de acción en las últimas colonias españolas (N. de los T.: y en las nuevas repúblicas de Latinoamérica), en donde los caballeros suelen arreglar las disputas con el sable. La última aparición del género de capa y espada tiene lugar en la Europa Central de la década de 1890, en donde retrasadas naciones balcánicas luchan entre sí utilizando anticuados métodos y teorías militares.

Mosqueteros está ambientado principalmente en el siglo XVII, la época popularizada por el novelista francés Alejandro Dumas *père*, el cual prácticamente creó el género moderno de capa y espada. Cubre un período de tiempo comprendido entre la coronación del rey Jacobo I de Inglaterra (1603) hasta el comienzo del poder personal de Luis XIV de Francia (1661). La mayoría de las aventuras históricas se deberán situar en Inglaterra o en Francia, aunque no hay ninguna razón por la que los personajes no puedan correr aventuras en otros países. Europa (y de hecho el mundo entero) era un lugar muy bullicioso, y tanto Francia como Inglaterra tenían tratos con lugares tan lejanos como China y el Nuevo Mundo.

Una parte del presente libro describe la historia, la cultura y la geografía de la Francia e Inglaterra del siglo XVII. Recomendamos a jugadores y Directores de Juego que se familiaricen con esta información, ya que así tus aventuras tendrán un aire más histórico.

La sociedad del siglo XVII no era democrática ni igualitaria. La política, la religión, la posición social y el sexo del



personaje (que se suelen ignorar en la mayoría de las ambientaciones de los juegos de rol) tienen gran influencia en las partidas. Los que ostentaban el poder consideraban que era su deber perseguir o incluso matar a aquéllos que tenían ideas diferentes de las suyas; se trataba de un caso de auto-defensa social. Recomendamos que trates este asunto con discreción y algo de delicadeza.

Cuando leas este libro, recuerda que vas a tener que tomar algunas decisiones que afectarán a la naturaleza de tus partidas. ¿Cómo vas a arbitrar el fanatismo religioso y la intolerancia? ¿Vas a hacer que el combate sea letal o no? ¿Vas a permitir a tus personajes que sean muy poderosos comparados con los PNJs?

¿Quieres que tus aventuras sean realistas o fantasiosas? ¿Fieles a la realidad histórica o más bien peliculeras? ¿Vas a utilizar elementos de magia y fantasía? ¿Vas a arbitrar una sola sesión de juego, una partida de varias sesiones o varias partidas organizadas en una única campaña? Si vas a arbitrar una campaña, ¿cuánto va a durar?

Para cuando hayas acabado de leer este libro, deberás tener una respuesta para todas y cada una de estas preguntas, o como mínimo una idea general de tus futuras partidas. La única regla importante es ésta: haz las decisiones que creas oportunas, pero luego no cambies de opinión en mitad de la partida.

5.2 CÓMO PREPARAR LAS PARTIDAS

¿Qué debe hacer un DJ para preparar una aventura, sobre todo si se va a jugar semana sí y semana también? La so-

lución más fácil es dejar que otro haga el trabajo y utilizar una aventura ya escrita, como las que incluimos al final del presente libro.

Tarde o temprano, el DJ querrá escribir sus propias partidas. Se pueden ajustar a los puntos fuertes y a las debilidades específicas de un grupo determinado de jugadores, que así podrán adaptarse fácilmente a la ambientación de la campaña. Aunque se trata de una labor que consume mucho tiempo, llegará un momento en que diseñar una partida se convierta en algo extremadamente divertido tanto para el DJ como para sus jugadores. No es muy difícil; las ideas están en todas partes.

Habla con tus jugadores. Pregúntales qué clase de personajes desean interpretar. Las aventuras de un grupo de personajes artistas deberán ser muy diferentes de las de un grupo de soldados. Las hojas de personajes pueden dar ideas; utiliza el historial de los personajes.

Estudia la historia, la cultura y la información de PNJs que se da en el presente libro, por si aparecen conflictos que se puedan aprovechar para dar lugar a partidas interesantes. Los conflictos son la base de las partidas, y el siglo XVII está repleto de ellos.

Lee una buena novela de aventuras de capa y espada, o alquila una película de video. Te recomendamos que no copies fielmente el argumento del libro o de la película (después de todo, es posible que tus jugadores también la hayan visto o leído), pero te pueden dar pistas para dar más interés a tus partidas.

Una partida de juego de rol no debe tener un argumento tan complicado que ni siquiera Agatha Christie sería capaz de resolverlo. Por otra parte, deben ser algo más que una serie aleatoria de situaciones de combate con un tesoro al final de la aventura. Da a cada personaje un objetivo que debe cumplir, un problema por resolver, un misterio que

desentrañar, y haz que sea algo que no se pueda solucionar sólo con la fuerza bruta. Todos los elementos de tu partida deben conducir a la consecución de dicho objetivo. Una partida de rol es en cierto modo un misterio, ya que tú, como DJ, sabes más que tus jugadores. Dales pequeñas pistas que puedan seguir, pero si tus jugadores hacen caso omiso de ellas, haz que pistas similares aparezcan en varios lugares a la vez o que las cosas sean más obvias ("¡Voto a brios, he encontrado un cuerpo! ¡Aquí se ha cometido un asesinato!") Asegúrate de que todos y cada uno de los PJs tengan algo que hacer: el erudito jesuita tiene que estudiar determinados pergaminos antiguos, el duelista tiene que matar a algunos matones, el diplomático debe sobornar o seducir a algunos cortesanos, etcétera. Utiliza las cinco preguntas clásicas de todo misterio:

- ¿Quiénes son "los malos"? ¿Cuántos son? ¿Están bien organizados? ¿De qué recursos disponen, y a qué problemas se están enfrentando? El "malo" es quien crea el conflicto que permite que haya aventura, por lo que él establece el ritmo de toda la partida. Una partida con Milady de Winter será muy diferente de las de una banda de criminales comunes de París. Cuanto más poderosos sean "los malos", mayor será la satisfacción que obtendrán los PJs de tener éxito en la partida.
- ¿Qué es lo que quieren "los malos"? Deben tener un objetivo general que cumplir: derrocar al rey, controlar el crimen en Londres, obtener beneficios de una guerra o de sanciones económicas contra Holanda, etcétera. Nunca deberán cometer crímenes al azar, a no ser que con ello traten de despistar a los PJs y evitar que descubran sus verdaderas intenciones. Las misiones poco importantes (robar los diamantes de la reina, por ejemplo) deberían ser pequeños pasos en la consecución de su objetivo primordial (influir en la política exterior del rey). Incluso en una campaña de sesiones encadenadas, los villanos que aparezcan una y otra vez en la acción deben tener alguna clase de misión por cumplir.
- ¿Por qué "los malos" se comportan del modo que lo hacen? Ellos también se ven controlados por diferentes motivaciones. Por definición, son personas malvadas, crueles y egoístas, por lo que necesitan razones más poderosas que los PJs para actuar en común. ¿Qué evita que se maten entre sí? ¿A qué amenaza común se enfrentan, cuál es el sueño que comparten? En cierto modo, estas motivaciones tienen mucho que ver con el objetivo general que persiguen. Un grupo de bandidos y una partida de rebeldes pueden haber planeado atacar una caravana de carretas; dado que a unos les motiva la avaricia y a los otros la política, su manera de tratar a los mercaderes y cómo gastan el botín será en cada caso muy diferente.
- ¿Dónde tiene lugar tu campaña? Es cierto que las aventuras de *Mosqueteros* suelen estar situadas en la Francia o la Inglaterra del siglo XVII, ¿pero transcurren en una ciudad o en medio del campo? ¿Tiene lugar la acción cerca de París, lugar de residencia de los PJs, o deben éstos viajar hasta Holanda para enfrentarse a sus enemigos? Todo esto puede influir sobre los personajes con los que los PJs se encuentran durante la aventura, los medios de que disponen para alcanzar sus objetivos, y si es fácil o no obtener ayuda si se ven metidos en problemas. Estas circunstancias también afectan a la ambientación misma de la partida. Un Mosquetero que corra aventuras en París puede estar razonablemente seguro de que podrá atemorizar a los tenderos, alternar

con la alta sociedad, vivir más o menos bien y disponer de la ayuda de otros Mosqueteros si está metido en un lío. Sin embargo, si viaja a Escocia, no podrá contar con nadie, necesitará mucho más dinero para vivir y dependerá únicamente de sí mismo.

- ¿Cuándo tiene lugar tu campaña? ¿La acción transcurre de día o de noche? ¿En qué época del año estamos? El clima puede enlentecer mucho el movimiento de los PJs, llegando incluso hasta inmovilizarlos por completo; puede también ocultarlos de sus enemigos o impedir que puedan huir. Además, ¿en qué año estamos? La época histórica en que transcurra la acción permitirá que los PJs lleguen a conocer a determinados personajes históricos, se vean involucrados en acontecimientos importantes y dispongan o no de ciertos avances tecnológicos.
- ¿De qué modo piensan "los malos" alcanzar sus objetivos? Esta es la parte más importante de tus partidas. Debe tener todos los detalles del argumento de la acción, las pistas que pueden poner a los PJs en guardia ante los planes de sus enemigos. Como DJ, es imposible prever todas las situaciones que pueden llegar a suceder en el transcurso de la partida, pero deberías saber por dónde quieres que vaya la aventura y tener una serie de hechos importantes que deben conducir al punto culminante de la partida. Es probable que los jugadores no sigan al pie de la letra las pautas que les vas marcando, pero al menos no se irán por las ramas.

Toda aventura se divide en varias partes, que son:

- 1) Introducción: el DJ revela a los PJs el problema al que se enfrentan y les da la información que necesitarán para que dé comienzo la aventura. Las cartas amorosas del rey dirigidas a una soberana extranjera han sido robadas o en la posada un forastero insolente ha dudado de los antecedentes familiares de los PJs. De ser preciso, éste es un buen momento para que los PJs se reúnan y formen un grupo, por la razón que sea. Pertenecen al mismo regimiento del ejército o han sido contratados por el mismo productor de teatro.
- 2) Desarrollo del argumento: en esta fase los PJs suelen encontrarse con problemas, llegar a callejones sin salida, o simplemente descubrir que van a tardar más de lo que pensaron al principio en acabar la misión que se les ha asignado. Quizás la información que se les ha proporcionado no es exacta, o quizás otros grupos de personajes aspiran a alcanzar el mismo objetivo que ellos...
- 3) Punto culminante: se trata de la conclusión de la aventura, el momento en que el problema central es resuelto. Suele consistir, entre otras cosas, en un dramático enfrentamiento con el villano de la aventura (por lo general, un duelo a muerte).
- 4) Epílogo: los PJs acaban de atar los diversos cabos sueltos que aún pudiesen quedar tras el punto culminante de la aventura. Si alguien resultó herido, el DJ determina cuál fue su suerte. Si se resolvió un misterio, el DJ dice a los PJs qué le pasó al culpable. El DJ también puede aprovechar la ocasión para dar a los PJs más información o recordarles antiguas pistas que conducirán a una nueva aventura en el futuro.

En *Mosqueteros*, las aventuras deben estar repletas de acción, con combates por todas partes. Y sobre todo: exagera. Los adversarios de los PJs no se limitan a desenvainar sus espadas; se lanzan al ataque gritando "¡En guardia!"

5.3 CÓMO ARBITRAR LAS PARTIDAS

Una vez hayas escrito el perfil general de una aventura, hora es ya de arbitrarla para tus jugadores. Mientras lo hagas, ten en cuenta lo que te vamos a decir a continuación (que se puede aplicar tanto a módulos tuyos como a los oficiales).

RITMO (5.3.1)

¡No te quedes en blanco! No dejes que la aventura se detenga porque un PJ decida escoltar a su amante a su casa. Si te ves obligado a arbitrar a esa persona sola durante un tiempo, las mentes de los demás jugadores comenzarán a divagar y con ello desaparecerá cualquier sensación de suspense que hubieses llegado a crear en la partida. Ningún jugador tendrá nunca el derecho de dirigir las acciones de todo el grupo, y por lo general es mejor que tus personajes permanezcan juntos.

Si te ves en la necesidad de jugar con algunos de los jugadores, no permitas que los demás salgan de la habitación (a no ser, claro está, que sea estrictamente necesario para la aventura). Deja que se queden y vean lo que les pasa a los PJs que siguen metidos en la acción contigo. De esta manera, nadie se aburrirá. No obstante, recuerda a los jugadores que en ese momento sólo miren que sus personajes únicamente disponen de la información que tenían antes de que el grupo se separase, y no de lo que los otros PJs hayan podido descubrir mientras tanto.

Haz que estos momentos de separación sean lo más breves posibles. Si puedes, ves alternando con los jugadores separados, de modo que primero jueguen unos y miren otros, y después de un rato al revés. Si lo haces bien, puedes dar a los jugadores una idea de sincronización, de que todo está sucediendo a la vez. Puede también ayudar a crear una sensación de suspense, sobre todo si dejas a algunos PJs metidos en un buen lío mientras te dedicas a arbitrar a los otros PJs.

No permitas que los jugadores estén demasiado confusos acerca de qué hacer o a dónde ir a continuación. Debe haber siempre al menos una alternativa abierta a los jugadores, por muy desagradable que sea. Esto ayudará a que los jugadores crean tener el control de la situación (aunque no sea así) y que no se sientan frustrados.

EL PUNTO CULMINANTE (5.3.2)

Jamás descuides el final de una aventura. Un módulo interesante y lleno de acción puede acabar arruinado por una conclusión anodina o poco satisfactoria. No tengas miedo a manipular los acontecimientos si con ello te aseguras de que el final de tu historia sea merecedora del tiempo y de los esfuerzos de los PJs.

Trata de alcanzar un enfrentamiento final: una guerra, un duelo decisivo, un combate de ingenio, un descubrimiento inesperado. A veces ocurre que los PJs hayan perdido miserablemente el tiempo; cuando esto sucede, dales otra oportunidad en la siguiente partida.

Trata también de resolver el argumento de la forma más completa posible. Que los PJs aten tantos cabos sueltos como puedan. Siempre que sea posible, los PJs deben tener éxito en su intento de frustrar un chantaje, rescatar a la doncella secuestrada o evitar una invasión por sorpresa del enemigo.

5.4 CONSIDERACIONES HISTÓRICAS

¿Pueden los PJs cambiar la historia? Esto dependerá de su importancia relativa dentro de la ambientación de la campaña y de las intenciones del DJ. No obstante, y en general, la respuesta es afirmativa; pueden alterar el curso de la historia tanto como cualquiera de nosotros puede hacerlo. Los personajes son capaces de provocar determinados acontecimientos, pero si no se encuentran en el momento y el lugar oportunos, no pueden cambiar la dirección en que está cambiando una sociedad. Por ejemplo, en el año 1642 Richelieu está enfermo y agotado. No importa mucho que el PJ sea un médico capaz de prolongar unos meses la vida del cardenal o si es un asesino que lo mata un poco antes de tiempo; de todos modos, a Richelieu le queda poco tiempo de vida. Los cambios importantes son mucho más difíciles de conseguir. Cromwell destronó al rey, pero no logró instaurar la república en Inglaterra. Poco después de morir, el país pidió la restauración de la monarquía. Mientras tanto, los Tres Mosqueteros lograron escapar de las tropas de Cromwell, pero no fueron capaces de evitar la ejecución de Carlos I de Inglaterra. De un modo similar, los PJs pueden inventar toda clase de nuevos artilugios y hacer públicas toda clase de ideas, pero casi nadie les hará caso.



6. EL GÉNERO DE LAS AVENTURAS DE CAPA Y ESPADA

La luz del amanecer pintaba la ciudad de París en tonos grisáceos mientras Jacques du Bois se alejaba de la puerta de casa de su amante, limpiándose su camisa de las migas del desayuno. Un áspero “¿Monsieur?” procedente de la callejuela más cercana le detuvo en seco. Du Bois apoyó una mano en la empuñadura de su estoque a la vez que retrocedía hacia el centro de la embarrada calle, en el mismo momento en que un encapuchado aparecía de entre las tinieblas de la oscura callejuela. “Monsieur Du Bois, haréis el favor de venir conmigo, por favor.” En respuesta, el caballero desenvainó su estoque, pero la sonrisa se borró de su cara al ver otros tres espadachines aparecer en la callejuela, enmascarados, vestidos de negro y con las armas ya dispuestas. El encapuchado volvió a hablar. “Pronto aprenderéis a no tomar a la ligera las órdenes de Su Eminencia.”

6.1 AVENTURAS

En *Mosqueteros*, las aventuras suelen girar en torno de la defensa del rey o de su honor, consiguiendo así ascender en la escala social y lograr el favor del soberano. Y de paso, enriquecerse (Los Mosqueteros eran conocidos por vivir muy por encima de sus posibilidades), aunque esto último sólo se suele lograr cumpliendo misiones que son del agrado del monarca. En última instancia, el patriotismo y el honor son más importantes que el oro.

Defender a un monarca absoluto es más difícil de lo que parece a simple vista. A los gobernantes de Francia e Inglaterra se oponen facciones religiosas poderosas, a pesar de que en teoría iglesia y estado son la misma cosa. Esto suele poner a los personajes en la embarazosa situación de tener que obedecer a dos señores (N. de los T.: al rey y a Dios) con intereses opuestos.

Describimos a continuación algunos tipos de aventuras históricas y de ficción.

CAMPAÑAS MILITARES

Los Mosqueteros son soldados profesionales; si buscan pelea no tardarán en encontrarla. Europa está permanentemente en guerra. Cuando no se está atacando una plaza fuerte hugonote o aplastando una rebelión puritana, los personajes pueden ayudar a fuerzas rebeldes que luchan con los enemigos de su patria. Las tropas extranjeras poseen también la desagradable costumbre de insistir en que una parte del país de los personajes es en realidad suya. Además, los reyes extranjeros suelen necesitar mercenarios.

INTRIGAS PALACIEGAS

Tanto los nobles como el clero están preocupados ante el poder cada vez mayor de los monarcas absolutos, y tratan insistentemente de chantajearles, desacreditarles o incluso matarles. (El rey Enrique IV de Francia sufrió 12 intentos de asesinato, el último de los cuales tuvo éxito). Las conspiraciones son cosa muy común y los personajes pueden verse involucrados en asuntos de Estado con sólo escuchar una conversación de taberna, retar a duelo a un caballero insolente o cortejar a esa bella zurcidora que tiene un primo que trabaja en palacio. Las aventuras de esta clase deberán consistir en dejar a los conspiradores al descubierto, frustrar el plan de éstos u ocultar las pruebas de las indiscreciones del rey. Puede ocurrir también que los mismos personajes sean los conspiradores, con el objetivo de derrostrar al rey y coronar al hermano menor de éste, o el de derribar a un primer ministro que se ha vuelto demasiado influyente. Como es de suponer, si los personajes fracasan en su empeño, tienen pocas posibilidades de sobrevivir.

ESPIONAJE Y DIPLOMACIA

Además de participar en las guerras civiles de los demás y en quitar territorio a los otros países, los monarcas europeos siempre tratan de colocar a sus sobrinas o a sus nietas en los tronos de las demás naciones europeas. Este es un problema de lo más serio, porque la mayor parte de las familias reales de Europa están emparentadas entre sí. En su calidad de diplomáticos, los personajes tienen el poder de determinar si los aliados de su nación van a romper el tratado de alianza o enviar ayuda encubierta a los rebeldes. Pueden también rescatar a miembros de la familia real caídos en desgracia, asesinar a nobles que conspiran en el extranjero o alertar al rey de una inminente invasión. Los personajes especialmente atrevidos o avariciosos pueden tener tratos con ambos bandos. Los agentes dobles y triples eran algo frecuente, aunque sus carreras solían durar poco.

CRIMEN

Casi no hay policía, hay poco trabajo y las ciudades están repletas de pobres. El siglo XVII es la época del salteador de caminos, del maestro ladrón y del robabolsas. ¿Qué mejor manera para compensar la balanza personal de pagos que robar en la mansión del rico comerciante o atracar una diligencia? Las aventuras de esta clase pondrán más énfasis en la velocidad y en la astucia, en evitar o huir de los guardias del rey. Robar la bolsa equivocada puede involucrar a los personajes en intrigas palaciegas o el espionaje internacional. Por otra parte, no sólo el pueblo llano comete crímenes

nes. Los nobles de suerte y riquezas en descenso se disfrazan a veces de salteadores de caminos para llenar sus vacías arcas, desafiar la autoridad del rey o simplemente distraerse un poco. Los personajes podrían ser también miembros de la inadecuada e insuficiente policía de París, que tratan de restablecer la ley en una ciudad en la que los disturbios y las rebeliones son la forma más común de diversión pública.

6.2 LOS SUBGÉNEROS DE CAPA Y ESPADA

Antes de que comience el juego, el DJ debe decidir qué clase de campaña va a arbitrar. Esta decisión influirá sobre el nivel de poder de los PJs y de los PNJs y en el tipo de aventuras que estos personajes van a correr. El género de capa y espada está dotado de una gran flexibilidad; sus principales elementos son los audaces combates de esgrima, la inestabilidad política y una relación amorosa difícil entre dos personajes. Es posible encontrar elementos del género en situaciones tan dispares como las aventuras de fantasía épica (espada y brujería), el Salvaje Oeste y la ciencia-ficción.

EL ESPADACHÍN NOVELESCO

Ejemplos

Las novelas de Alejandro Dumas *père*, de Rafael Sabatini, de C.S. Forester, el *Cyrano de Bergerac* de Edmond Rostand y *El prisionero de Zenda* de Anthony Hope.

Características

Si existe un espadachín "típico", es éste. Los aventureros se parecen algo a la realidad histórica, aunque nunca se

permite que los hechos reales se entrometan en el curso de un buen relato. Los personajes no son muy creíbles, pero entran dentro de lo razonable. Los héroes pueden ser patriotas dedicados a su deber o bribones de buen corazón, pero suelen estar dispuestos a hacerse famosos valiéndose únicamente de sus espadas. El origen y las ideas políticas y religiosas de una persona influyen sobre sus posibilidades de mejora social, pero por lo general no afectan a sus relaciones con sus amistades. Los adversarios de los personajes suelen ser malvados, pero a veces no son más que gentes cuyos propósitos entran en conflicto con los de los personajes.

Generalidades

La audacia, la inteligencia y el coraje son las claves del éxito. Trabajar duro y tener suerte no bastan para progresar en la vida. Los personajes deberán emprender peligrosas misiones y realizar actos heroicos para ganar el favor de los poderosos, que son la fuente de títulos, prebendas y riquezas. Todo está contra ellos, y muchas veces tendrán que enfrentarse a enemigos más poderosos por medio de la inteligencia y no de las armas. Incluso personajes tan honrados como el capitán Horatio Hornblower deberán guardarse algún as en la manga.

El honor personal y la lealtad a los amigos son virtudes importantísimas. "¡Todos para uno y uno para todos!" Los personajes defenderán su propia reputación y la de sus amigos con sus vidas, si es preciso. Perder el honor o la amistad es algo peor que la muerte. Los "malos" son personas que han sacrificado su honor y han traicionado a sus amigos con el objeto de progresar en la vida, y siempre acaban mal.

Cuando los "buenos" pierden, lo hacen a lo grande. Las misiones que se les encomiendan siempre son asuntos de "todo o nada". Cuando tienen éxito, a los personajes se les nombra gobernadores, obtienen una pensión real, la chica y todo lo que ello trae consigo. No obstante, cuando fracasan, el fracaso es también espectacular. El amante pierde por siempre a la mujer amada. El cortesano debe abandonar el país o ser ejecutado. El noble se ve privado de sus títulos y sus tierras. El soldado muere luchando; un destino heroico pero desagradable.

La ambientación

La fortuna sonríe a los "buenos", pero solamente si se aprovechan de las oportunidades que les ofrece. "Dios ayuda a los que se ayudan". Los crueles y poderosos siempre se aprovechan de los ingenuos y de los desamparados. Los "buenos" ganan la mayoría de las veces, pero el éxito no está garantizado. La atmósfera de la ambientación es de optimismo, pero las cosas se pueden volver bastante feas si los personajes tienen mala suerte. No obstante, si fracasan en su empeño pero logran conservar el honor intacto, los personajes morirán felices.

EL ESPADACHÍN DE HOLLYWOOD

Ejemplos

Casi todas las películas de capa y espada, desde los primeros tiempos del



cine mudo hasta películas recientes como *Robin Hood: príncipe de los ladrones*, pero especialmente las de las décadas de 1940 y 1950.

Características

Las hazañas sorprendentes y el heroísmo a ultranza son cosas normalísimas. Las ideas religiosas y los problemas políticos pasan a segundo plano. Los héroes, buenos patriotas, defienden al rey y a la patria de malvados a los que se pueden permitir el lujo de odiar.

Generalidades

Los héroes poseen habilidades acrobáticas dignas de aparecer en las pistas del circo de los Ringling Brothers. Se columpian de candelabros y del velamen de los navíos, descienden por tapices y cortinas, estiran la alfombra bajo los pies de sus adversarios o les tiran los tapices encima y trepan por las plantas y los balcones de las casas como si fuesen monos.

El "malo" siempre trata de obligar a la amada de uno de los "buenos" a que se case con él. El argumento gira en torno de los esfuerzos de los "buenos" por rescatarla de las garras del villano antes de que la ceremonia nupcial tenga lugar. Al "malo" nunca se le ocurre la idea de que podría obtener lo que pretende de la hermosa dama sin tener que casarse primero (o al menos no se le ocurre hasta que ya es demasiado tarde y los "buenos" están a punto de derribar la puerta del castillo).

Los esbirros del enemigo son siempre unos patanes verbeneros. Un héroe es capaz de luchar solo contra tres "malos" a la vez y vencerles (si eres Errol Flynn o Douglas Fairbanks, podrás vencer hasta a seis o doce sin ninguna clase de problemas). Son también unos tiradores malísimos, a los que sólo se les ocurre disparar a los "buenos" cuando éstos ya están fuera del alcance de las balas. En el combate cuerpo a cuerpo, los esbirros tienen además la estúpida tendencia de ponerse en fila india, de modo que el "bueno" pueda luchar con ellos por turnos. No obstante, no es necesario que el "bueno" les mate; muchas veces lucha con ellos usando un inteligente y espectacular movimiento de piernas que hace que los "malos" se estorben los unos a los otros. Por otra parte, los esbirros son muchos y con frecuencia logran capturar a los "buenos".

El héroe suele vencer al "malo" en una lucha final que es el punto culminante de la película. El personaje cuya chica había sido raptada debe luchar con el "malo" en duelo personal a muerte. Sus compañeros y los esbirros no intervendrán en el combate; se trata de un asunto personal y los combatientes nunca perdonarán a los que se entrometan.

La ambientación

El amor verdadero vencerá siempre a la lujuria. Los "buenos" siempre ganan, aunque a veces algunos de ellos deberán morir durante la misión. Los personajes secundarios pueden morir

para que el argumento parezca algo más real, pero las partes tristes del argumento siempre se ven compensadas por momentos cómicos.

EL "FUERA DE LA LEY" CABALLERESCO

Ejemplos

Las películas de Robin Hood y de El Zorro, y también *El capitán Blood*, *El Halcón del mar*, *Scaramouche*, etcétera.

Características

Se trata de una variante de "El espadachín de Hollywood" en la que los personajes son personas honradas que se han convertido en criminales por culpa de un agente de la autoridad avaricioso y sin escrúpulos. El argumento gira en torno de los intentos de los protagonistas por molestarle, soliviantar al pueblo contra él y poner en evidencia sus crímenes ante autoridades superiores (normalmente, el rey).

Generalidades

Los crímenes cometidos por los personajes son una especie de protesta social. A pesar de ser bandidos o piratas, son buenos con los pobres y los desamparados. Escogen con sumo cuidado a sus víctimas, protegen a las mujeres y a los niños, y suelen ser unos patriotas.

A veces uno tiene que desobedecer las leyes si cree en la justicia. Los personajes desafían la injusticia de la autoridad para así mantener el orden correcto de las cosas. Una vez el "malo" ha sido derrotado y se ha restablecido un orden justo, los personajes suelen sentar la cabeza y vuelven a ser personas honradas.

La ambientación

Con valentía y un buen líder, el hombre común puede triunfar sobre la injusticia. Para ello, es importante recordar



siempre que se supone que el orden general de las cosas es bueno y que el "malo" de la película no es más que una aberración sin importancia. Siempre hay una autoridad superior, justa y benévola, que sanciona las acciones de los héroes y les recompensa una vez han derrotado al "malo". Tanto el capitán Blood como el Zorro y Robin Hood luchan contra la autoridad local, pero jamás discuten la razón de ser de los sheriffs del condado, de los gobernadores coloniales o del rey. Cuando los héroes se enfrentan al rey, es porque es un estúpido egoísta y porque hay otros pretendientes al trono.

EL ESPADACHÍN DE "LAS MIL Y UNA NOCHES"

Ejemplos

Las películas de Simbad el marino, *Las Mil y una Noches*, *El ladrón de Bagdad*, etcétera.

Características

Idéntico en todo al subgénero del espadachín de Hollywood, con la salvedad que las aventuras tienen lugar en una ambientación seudoislámica. Sustituye los estoques por las cimitarras, y los sombreros emplomados por turbantes, y ya está. Un príncipe, visir o mago de la corte malvado usurpa el trono de la ciudad en donde viven los personajes y obliga a la princesa (de la que uno de los personajes se ha enamorado) a casarse con él. Al contrario que la mayoría de los demás subgéneros de capa y espada, éste permite la utilización limitada de la magia, siempre y cuando no le quite el protagonismo al "bueno". El protagonista siempre es un espadachín magistral y un hábil acróbata, y los personajes nunca poseen habilidades mágicas por sí solos.

Generalidades

Los héroes pertenecen a la nobleza, pero no pueden aprovecharse de ello. Uno de los protagonistas es en realidad el legítimo heredero al trono, al que se hizo abandonar la ciudad poco después de nacer para que no cayese en manos del "malo" (el personaje puede o no conocer esta historia). Una alternativa; el personaje podría ser el rey destronado, mientras que los demás son sus fieles servidores.

Tanto los "buenos" como el "malo" están buscando un talismán que, dependiendo de quién lo encuentre primero, o bien permite al "malo" triunfar o bien permite a los "buenos" vencerle. Para conseguir el talismán, suele ser necesario emprender un largo y excitante viaje hasta llegar a una ciudad o reino perdidos. No obstante, la duración del viaje suele ser corta gracias a la posesión de objetos mágicos; ver más abajo (En este subgénero los viajes largos, al estilo de *El Señor de los Anillos*, que pueden durar años están estrictamente prohibidos).

Objetos mágicos: alfombras voladoras, lámparas maravillosas, caballos mecánicos y anillos místicos son descubiertos, utilizados y perdidos por los personajes con una regularidad sorprendente. Muchos de estos objetos son de uso limitado; el genio de la lámpara sólo otorga tres deseos y luego desaparece, el rubí *El ojo de Alá* sólo responde a una pregunta por persona, etcétera.

El harén real: a pesar de los numerosos guardianes, los personajes logran visitarlo varias veces para encontrarse con la princesa. Pocas veces sucede que las mujeres del harén les delatan; se aburren, disfrutan con la compañía de los hombres y les encanta demostrar que son más listas que sus guardianes.

Genios: por lo general, los personajes se encuentran con

al menos un genio descontento, pero logran engañarle para que les ayude. Sin embargo, el genio es un ser taimado y falto de sentido del honor que tratará de cumplir los deseos de los personajes de la forma más literal y menos provechosa posible. Afortunadamente para los personajes, el genio tiene un punto débil: tiene miedo del nombre de Alá o que le engañen para que vuelva al interior de la lámpara de la que salió.

La magia del "malo" es limitada. Puede espiar a los héroes, convertir en animales a algunos de ellos e hipnotizar a la princesa, pero no puede matar a los personajes utilizando sólo la magia. En consecuencia, está obligado a enfrentarse a ellos en un duelo final a muerte. Al contrario de lo que ocurre en otros géneros de espada y brujería, el malvado de las Mil y una noches está dotado de aptitudes atléticas, por lo que enfrentarse a él con una espada es todo un reto.

La ambientación

"Que se cumplan los designios de Alá". Las acciones de los personajes no son más que una antigua profecía que se está haciendo realidad y que predice la destrucción del "malo" y el inicio de una nueva era de prosperidad en la ciudad en la que transcurre la campaña.

LAS CAMPAÑAS HISTÓRICAS

Ejemplos

La trilogía de Alejandro Dumas sobre los Valois, la película *La misión*, las series de televisión *Cristóbal Colón* y *Pedro el Grande*, etcétera.

Características

Las campañas históricas tienen un aire muy maquiavélico, girando en torno de una búsqueda despiadada de dinero y poder. Los aventureros deberán guardarse las espaldas y probablemente también se deban vigilar los unos a los otros. Los antecedentes familiares y las ideas político-religiosas de los PJs tienen una gran influencia sobre el juego y el DJ deberá poner gran énfasis en los rasgos de estado policial presentes en la Francia de la época. Si lo que quieres es arbitrar una historia de capa y espada realista, éste es tu subgénero.

Generalidades

Los adversarios de los PJs podrían muy bien ser los "buenos" si el juego tuviese lugar en el siglo XX y no en el XVII, porque son sociedades e individuos que sostienen ideas tan radicales como son la tolerancia religiosa, el gobierno con representación del pueblo y la igualdad social.

No importa lo que sabes, sino a quién conoces. Los contactos sociales son cruciales para progresar en la vida y pueden ayudarte cuando estás metido en un grave aprieto. Si no eres bueno en obtener el favor de los poderosos, probablemente no tengas ninguna oportunidad de demostrar tu valía.

El "malo" de la aventura puede ser el rey, el Papa de Roma o el sistema que representan. La vida no es justa, y a veces la injusticia se encuentra institucionalizada en las burocracias de la iglesia y del estado. Los personajes que insistan en defender lo que es justo pueden tener graves problemas si no andan con cuidado.

La ambientación

Gris y despiadada, pero a pesar de ello optimista. Las condiciones de vida no son nada buenas, pero la gente tiene confianza en el futuro. Los filósofos están convencidos de que la educación y la ciencia acabarán encontrando una so-

lución para los problemas de la sociedad. Los disidentes religiosos creen que Dios está con ellos y que son los heraldos de una nueva era de piedad y de fe. Con la desaparición de las Guerras de Religión, la gente tiene una oportunidad para reconstruir sus vidas y prosperar antes de que la Guerra de Sucesión Española (1700-1715) destruya las esperanzas de paz. El continente americano es la tierra prometida para los descontentos y los mercaderes.

Cambios del argumento

En *Mosqueteros*, los personajes pueden verse inmersos en campañas que no pertenecen exactamente al género de aventuras de capa y espada. El siglo XVII es una época muy atribulada. Por otra parte, los elementos del género se pueden utilizar para campañas que no tienen nada que ver con nuestro mundo ni con nuestra historia.

La fantasía histórica

En la Europa del siglo XVII la magia, de existir, es muy limitada, perseguida y en decadencia. Las razas extrañas y las no humanas se han extinguido o viven escondidas. El Cristianismo agresivo y el Racionalismo cada vez más extendido han logrado que el continente europeo sea un lugar muy mundano, pero no es obligatorio que lo mismo haya ocurrido en las demás partes del planeta. ¿Quién sabe qué maravillas y horrores esperan a los mercaderes y diplomáticos en el transcurso de sus viajes? El Imperio Otomano, con todas sus posibilidades relacionadas con *Las mil y una noches*, no está muy lejos de Francia. Hay mucho de la India, de Africa y de América aún por descubrir por los europeos. Los nativos paganos no tienen las limitaciones religiosas y escépticas de los PJs y estas tierras exóticas pueden ser el origen de multitud de misterios arcanos para los aventureros.

Otra posibilidad: las creencias populares de Europa Occidental tienen una base de verdad. Las criaturas mágicas están en decadencia, y las autoridades quieren asegurarse de que sigan estándolo. Los PJs son agentes de la Inquisición o del Protectorado de Cromwell que se ganan la vida cazando supuestas hadas, brujas, hombres lobo, fantasmas, ogros o algún que otro horror de Lovecraft (N. de los T.: véase el juego de rol *La llamada de Cthulhu*, publicado por Joc Internacional). Es también posible que los PJs sean seres no humanos que son activamente perseguidos por las autoridades.

Aún otra posibilidad: suponer que muchas de las leyendas asociadas con determinados objetos y lugares son ciertas. Merlín sigue vivo, aunque dormido, atrapado en una gruta mística de Bretaña. La caverna en el medio de Francia que tiene una muy mala reputación entre los habitantes de la región es realmente la entrada al infierno. Si los agentes españoles logran envenenar a todos los cuervos de la Torre de Londres, caerá la monarquía en Inglaterra. No digas a los PJs lo que está ocurriendo; déjales que lo descubran por si solos. Una campaña de esta clase se deberá arbitrar como una normal, hasta que alguien robe la Piedra de Londres y la ciudad comience a derrumbarse. Mantén una atmósfera de inseguridad. Algunas leyendas son ciertas, mientras que otras son pura invención y unas terceras son ciertas pero los estudiosos modernos las han interpretado incorrectamente. De este modo, se evita que los PJs puedan resolver el problema hablando con la bruja local y escuchando sus historias. Por otra parte, los PJs pueden acabar creyendo que hay algo de fundamento en las historias locales, pero las autoridades siempre creerán que no son más que cuentos de viejas. Esto obligará a los PJs a enfrentarse a las situaciones por si solos y sin poder recurrir a la policía del rey.

Piratas

Las aventuras de *Mosqueteros* interaccionan de forma directa con las del libro de ICE *Corsarios*, pero para ello es necesario realizar unos ligeros cambios. *Mosqueteros* se concentra sobre todo en la Europa de antes de 1660, mientras que *Corsarios* lo hace en las colonias europeas de después de 1660.

A principios del siglo XVII hubo casos de piratería en las costas de Inglaterra y de Francia, pero a finales de la década de 1650 ambas naciones poseían armadas lo suficientemente poderosas como para que los piratas dejaran de ser una molestia en esas aguas. Los piratas de esta época se organizan en bandas poco numerosas que tienen sus bases en Irlanda, España y el Norte de Africa, y muchos de ellos son irlandeses o turcos. La piratería americana comienza a ser importante en la década de 1660, época en que las colonias francesas, inglesas y holandesas utilizan flotas de bucaneros para quebrantar el dominio español en el Caribe.

Son muchas las razones que pueden impulsar a los personajes a viajar al Nuevo Mundo, en donde pueden ser o bien capturados por piratas, o bien convertirse ellos mismos en piratas. La relativa estabilidad política de una monarquía absolutista hará que PJs ambiciosos gocen de una menor libertad de acción y, por tanto, de menos posibilidades en la madre patria para mejorar sus condiciones de vida. El cercado de las propiedades agrarias pone las cosas aún más difíciles para los granjeros de clase media y baja para poder vivir de sus propiedades. La estabilidad religiosa significa que los personajes que no sean anglicanos (en Inglaterra) o católicos (en Francia) serán más presionados para afiliarse a la religión estatal. En el Nuevo Mundo hay libertad religiosa, ser sus propios amos y vivir en una tierra que es suya. Uno puede también aprovecharse del comercio con las colonias, tanto del legal como del ilegal. No obstante, si los PJs



optan por trasladarse al Nuevo Mundo, se verán obligados a sacrificar algo de su nivel social y la oportunidad de hacer méritos ante el rey. En América, el éxito dependerá de sus habilidades comerciales y de trabajar duro, y no de las amistades que uno posea.

El salvaje Oeste

Trata de ambientar las aventuras en el período colonial. En esta época, el salvaje Oeste no es el típico de indios y vaqueros, pero los elementos esenciales siguen estando ahí: la frontera sin ley, disputas sobre tierras y ganado, hombres ambiciosos buscando oro, indios hostiles, peleas con colonos españoles (o franceses), personajes obligados por las circunstancias a defenderse usando sus propios recursos. Tanto los colonos ingleses como los españoles están criando ganado usando los mismos métodos que los vaqueros de doscientos años después. Los duelos a pistola son más lentos y más formales que los del siglo XIX, y saber manejar la espada es tan importante como saber usar una pistola. Esta frontera primitiva es, si cabe, más excitante que la frontera del siglo XIX: en el XVII no hay Séptimo de Caballería que te rescate en el último momento.

Las aventuras de capa y espada que estén ambientadas en las colonias españolas pueden tener lugar en una época bastante posterior. Los colonos españoles mantuvieron una estructura social casi feudal y los caballeros siguieron usando espadas y participando en duelos hasta bien entrado el siglo XIX. Las aventuras de El Zorro tienen lugar en la California de la década de 1840.

El lejano Oriente

En China las dinastías Ming y Ching toleran a los comerciantes europeos y permiten la entrada de misioneros y estudiosos. Se sabe de casos en que europeos inteligentes y de mente abierta han logrado incluso ocupar cargos ministeriales en China. En el Japón, el shogunato Tokugawa permitirá la entrada de comerciantes y misioneros hasta el año 1638; hay al menos 300.000 cristianos en el Japón. Después de 1638, los cristianos japoneses son despiadadamente perseguidos con el objeto de evitar que puedan tener alguna clase de influencia política. A los japoneses que salgan de su país después de 1638 no se les permitirá volver, ya que podría ser que contaminasen la cultura japonesa con ideas extranjeras. Las posibilidades comerciales son lucrativas, pero muy limitadas, tanto en China como en el Japón, porque los arrogantes e intolerantes portugueses han dado una muy mala reputación a los “bárbaros” europeos.

Los PJs pueden ser marineros europeos que han naufragado o guerreros expulsados de sus países de origen. En ambos casos, son extranjeros que tratan de mantener su honor en una cultura extraña. Se deberán enfrentar a barreras idiomáticas, prejuicios raciales y religiosos, y al desprecio generalizado de la nación en la que se encuentran. Pueden obtener el respeto de los demás si demuestran la valía de las habilidades y conocimientos propios de su cultura.

Ciencia-ficción

Aunque estrictamente hablando no sea éste un subgénero histórico, merece una cierta atención. Ha habido espada-chines en el espacio desde los días de Cyrano de Bergerac, y personajes de la talla de Luke Skywalker, Flash Gordon y Miles Vorkosigan han mantenido viva la tradición de las luchas con espadas en el cosmos. Es muy fácil adaptar los elementos de las aventuras de capa y espada en una ambientación espacial. Imaginad un estado policial de nivel

tecnológico medio con gobernantes corruptos, muchas intrigas políticas y una rígida estructura social. Los avances tecnológicos se reservan para las clases altas, mientras que sólo la policía y el ejército tienen pistolas. Los nobles obsesionados por el honor desprecian las protecciones corporales y solucionan sus disputas con armas de filo (por ejemplo, espadas de luz). Alrededor de los PJs siempre hay espías de gobiernos y coaliciones rivales, además de agentes de su propia nación (ya sea ésta un planeta, una ciudad estelar, un sistema solar, etcétera).

A primera vista puede parecer que llevar espadas en el espacio es una solemne tontería, pero si lo piensas un poco, puede ser hasta lógico. En primer lugar, puede ser una tradición llevar espadas. Hasta mediados del siglo XX aún había naciones en las que los oficiales del ejército estaban obligados a usar sables, y los caballeros de una sociedad espacial con un importante elemento aristocrático pueden seguir teniendo espadas, aunque sea sólo para aparentar. Como es lógico, a dichos caballeros se les enseñará cómo manejar sus espadas. En segundo lugar, las armas de filo son excelentes en las misiones en que conviene no hacer ruido. Estarás igual de muerto si te clavan una daga que si te disparan un protonazo, y la daga es mucho más silenciosa. Durante la Guerra de Vietnam se utilizaron toda clase de armas “primitivas”. Los héroes de *El prisionero de Zenda* disponían del arsenal de un reino de antes de 1914, pero decidieron utilizar sables para no alertar a la opinión pública ni a los “malos” de sus intenciones. El “malo” armó a sus esbirros con alabardas y armas de filo porque no se podía fiar de ellos con pistolas y armas de fuego. En tercer lugar, las armas de energía propias de una tecnología avanzada pueden ser igual de peligrosas para el blanco que para el que las maneja. Una pistola lo suficientemente potente como para perforar una armadura personal puede ser capaz también de agujerear las paredes de vehículos y bases presurizadas, causando por tanto una descompresión explosiva. En conclusión, el sable de abordaje podría convertirse de nuevo en el arma favorita de las partidas de abordaje de naves espaciales.

6.3 EL PAPEL DE LOS PNJ

Cuando tus bravos PJs traten de abortar conspiraciones o de organizar una por su cuenta, deberán interactuar siempre con PNJs que les ayudarán o se convertirán en sus enemigos. Casi cualquiera puede ser un adversario o un aliado de los PJs, pero al igual que éstos, los PNJs de las aventuras de capa y espada suelen clasificarse dentro de una de las siguientes categorías.

LOS ADVERSARIOS (6.3.1)

EL OFICIAL SUPERIOR

Por alguna razón, los PJs caen extremadamente mal a cierto oficial de graduación superior; quizás le hayan insultado, hayan cuestionado la validez de sus órdenes, le hayan hecho quedar mal ante su oficial superior o ante el regimiento en pleno, o simplemente que la heroína quiera a los PJs más que a él. El Oficial superior siempre trata de encontrar pruebas que le permita llevar a los PJs ante un consejo de guerra, y en general les hace la vida imposible. Les asigna tareas humillantes o misiones suicidas, les retiene ascensos y condecoraciones y trata de azuzarles hasta la insubordinación

mediante órdenes caprichosas. El Oficial superior aparece por lo general en las mismas aventuras con un PJ como Noble deshonrado. Suele ser un estúpido sin remedio, pero a veces los PJs pueden ganarse el respeto del Oficial superior (y un descanso en sus ataques) si demuestran un valor extraordinario en combate.

Una variante del Oficial superior es el Niño/a mimado/a, en que el Oficial superior que da la lata a los PJs es el Delfín de Francia (N. de los T.: el primogénito del rey) o una Infanta de España. El real mocoso/a agobiará a los PJs hasta que sea amenazado por el Creador de reyes, el Noble lujurioso o el Siniestro consejero (ver más adelante). Cuando esto sucede, pedirá a los PJs que le ayuden.

EL FAVORITO DE LA CORTE

El Favorito de la corte es el mejor amigo del rey y su más fiel consejero, habiendo ganado además una muy fuerte influencia sobre las decisiones del monarca. Trata el tesoro de la corona como si fuese suyo y sus consejos son siempre pésimos, pero a los ojos del rey es imposible que su Favorito se equivoque. El Favorito puede ser o bien un esnob amanerado, o bien un temible maestro de esgrima. Dadas sus buenas relaciones con quien ya sabes, es muy difícil y arriesgado atacarle directamente; los PJs se verán obligados a buscar pistas sinuosas para malograr sus planes a la vez que tratan de desacreditarle. Si son capaces una y otra vez de demostrar su incompetencia, la nobleza del reino acabará por pedir al rey la destitución del Favorito. El Favorito puede ser tanto hombre como mujer.

EL DUELISTA

Este adversario es muy parecido a los PJs Duelistas, con la única salvedad de que es malvado; sus acciones pueden acabar haciendo que los PJs hagan examen de conciencia y cuestionen la validez de las suyas propias. Es un abusón que constantemente acosará a los PJs para que se batan con él. Si los PJs declinan el ofrecimiento, el Duelista tratará de provocarles poniendo en duda sus antecedentes familiares y metiéndose con las personas a las que aman. El Duelista puede ser el adversario principal de una sesión, pero por lo general suele trabajar para otros más poderosos.

EL GOBERNADOR

El Gobernador, que aparece más a menudo en las aventuras centradas alrededor de un PJ que es Honrado delincuente, es un poderoso funcionario local que goza de gran autonomía y que agobia a los pobres campesinos con impuestos elevados, guardias bravucones y leyes injustas. Siempre es el funcionario al que se le ha encomendado la captura del PJ protagonista. Por lo general, su capacidad de tener éxito en la misión se ve limitada por su propia incompetencia o la de sus hombres, o por una cantidad insuficiente de hombres, armas y equipo (el Gobernador se ha quedado con el dinero destinado a adquirirlos). El Gobernador suele convertirse además en el enemigo personal de al menos uno de los PJs. Su falta de honestidad suele ser causa directa de su ruina, cuando su obsesión por capturar al PJ le obliga a descuidar sus otras tareas.

LA AMANTE ABANDONADA

"No hay en todo el infierno una furia semejante a la de una mujer humillada", y la Amante abandonada es lo bastante rica e influyente como para hacer que su furia caiga sobre el PJ que la abandonó. En contadas ocasiones se enfrentará directamente a los PJs, pero siempre estará cerca de ellos

para disfrutar cuando sus acciones les metan en apuros. Sus tácticas consisten en contar a los otros enemigos de los PJs todo lo que sabe de ellos, esparcir rumores, sabotear presentaciones en la corte, interceptar o desviar sus cartas, raptar a la amante actual, regalarles (anónimamente) vino envenenado y contratar asesinos. Suele ser un enemigo implacable. En aventuras en las que esté trabajando junto a otros enemigos de los PJs, la Amante abandonada a veces cambia de opinión cuando se da cuenta finalmente de que, si no hace algo, su ex-novio va a morir. Los adversarios de esta clase suelen ser mujeres, pero también pueden ser hombres.

EL CREADOR DE REYES

Este personaje es un ambicioso aristócrata con múltiples contactos. Dirige una conspiración destinada a obtener concesiones del rey o a reemplazar a éste por otra persona más fácil de convencer. A veces el mismo Creador de reyes puede aspirar al trono. Siempre tiene unos modales impecables y sofisticados que parecen destilar peligro, y es la clase exacta de personas que, durante el duelo final, manifiesta dudas acerca de quién es el verdadero padre de los PJs. Su arrogancia y su vanidad suelen ser la causa de su caída. En las aventuras con más de un "malo", el Creador de reyes suele ser el rival del Favorito de la corte (ver más arriba) y del Siniestro consejero (ver más abajo) y las traiciones que se cometen estos tres personajes acaban causando la ruina de todos ellos. El Creador de reyes puede ser una mujer, aunque en ese caso contratará a un Duelista para que le haga el trabajo sucio.

EL NOBLE LUJURIOSO

El Noble lujurioso está interesado en un PJ de sexo femenino o en la amada de alguno de los PJs, y no aceptará un "no" como respuesta. Siempre es guapo, rico, romántico y encantador, y a menudo su nivel social es superior al de los demás pretendientes de la bella dama (incluyendo a los PJs). La bella no se da cuenta de la maldad del Noble lujurioso hasta bien entrada la aventura, cuando ella descubre que él tiene un amante, mantiene secuestrado a su hermano menor, ya está pensando en qué se va a gastar la dote de la boda, vendió a su abuela a los turcos, se ha casado otras cuatro veces y todas sus esposas murieron en extrañas circunstancias, etcétera.

La versión femenina del Noble lujurioso es la Mujer fatal, que se comporta igual que la Amante abandonada cuando los PJs no caen rendidos ante sus encantos. A veces los PJs se encuentran con el Monarca lujurioso. Cuando esto sucede, los PJs pueden hacer una de dos cosas: 1) Abandonar el país y convertirse en Nobles deshonrados o en Honrados delincuentes, o 2) Preguntar a la PJ qué es lo que quiere como regalo de boda.

EL CASERO COTILLA

Este despreciable sujeto es el propietario del lugar donde se hospedan los PJs y es un espía a sueldo del "malo" principal de la aventura. Puede ser o bien un mero peón sin valor, o bien un voluntarioso agente que trabaja por dinero. Registrará las habitaciones de los PJs, les tenderá emboscadas y avisará a su jefe de los movimientos de los PJs. Por lo general es un cobarde que, al ser descubierto, huirá y pedirá ayuda a su jefe, aunque éste en realidad le desprecia y tratará de librarse de él. Si el Casero cotilla está totalmente a merced del enemigo de los PJs, es posible que al ser descubierto les pida ayuda para que rescaten a su hija, destruyan todo

rastró de sus antecedentes criminales o paguen la hipoteca de su granja. Las caseras cotillas son tan efectivas como sus equivalentes masculinos.

EL SINIESTRO CONSEJERO

Puede ser el regente para un monarca menor de edad o el primer ministro o el consorte de un soberano adulto, pero el Siniestro consejero es quien realmente manda en el país. Al contrario que el Favorito de la corte, que en realidad sólo quiere dinero, el Siniestro consejero está usurpando poco a poco la autoridad del rey. Es un conspirador sediento de poder con planes a largo plazo. El rey puede no saber lo que está pasando, pero sus relaciones con el Siniestro consejero nunca son demasiado cordiales.

Este personaje es especialmente difícil de derrotar. En un primer momento puede acceder a los deseos del rey, para luego cambiar sus órdenes tan pronto como el rey le da la espalda. Lleva a cabo toda clase de fechorías en nombre del rey. El Siniestro consejero a menudo supervisa el reclutamiento y adiestramiento de la guardia de palacio, con lo que puede llegar a tener a su soberano encerrado en su propia casa. Para acabar con él, suele ser necesario un golpe de estado o una revolución. El Siniestro consejero suele ser un hombre, aunque también puede ser una reina madre malvada o una amante del rey.

EL SUPERVIVIENTE

Los enemigos de los PJs que han sido derrotados tienen a veces un familiar, un amante o un esbirro que busca la venganza. El Superviviente puede ser tan malvado como su amo, o puede ser una persona de fiar que se ve inducida por el honor o el patriotismo a vengarse de los PJs. En este segundo caso, el Superviviente puede no saber nada de los crímenes de su amo y creer que los PJs no son más que unos vulgares asesinos. Si los PJs logran convencerle de que está equivocado (lo que es bastante difícil), quizás tenga bastante con herir a uno de ellos o luchar para perder a propósito, permitiendo que los PJs le maten. Como es lógico, a los Supervivientes malvados les importa un comino que su amo mereciese la muerte o no.

A veces, un PJ que es un Noble deshonrado cometió en el pasado una atrocidad que justifica que el Superviviente desee su muerte, al menos según sus propios criterios. ¿Deberá el PJ matar al Superviviente y añadir esta muerte a sus crímenes, o por el contrario debe enfrentarse a él y tratar de llegar a alguna clase de acuerdo? Como ya hemos indicado, el PJ puede aceptar el desafío del Superviviente, pero sin hacer nada para defenderse. Es posible que el PJ muera, pero este asunto dará a la aventura ese ambiente melodramático tan propio del género de aventuras de capa y espada.

Una variante de este esquema es hacer que el objetivo del Superviviente no es un PJ sino un noble respetable o un funcionario de la Corona. Los PJs deben tratar de evitar que se cometa un asesinato, pero durante la misión descubren que en el pasado del objetivo del Superviviente hay un oscuro secreto que le hace merecedor de la muerte. ¿Deben los PJs obedecer la ley al pie de la letra, o deben permitir que se haga justicia?

LA VÍCTIMA

Al igual que el Casero cotilla, la Víctima es una espía del adversario de los PJs. Suele ser una damisela en peligro que, en un montaje preparado de antemano, debe ser "rescatada" por los PJs para así ganarse la confianza de éstos y descubrir sus planes. Ella también puede ser o bien un sim-

ple peón desvalido o una inteligente profesional. Recomendamos a los DJs que este personaje aparezca poco en sus aventuras, o de lo contrario los PJs dejarán de ayudar a los que lo necesiten; no obstante, ¿os podéis imaginar la sorpresa que se llevará el PJ al descubrir que la bella dama a la que rescató y convirtió en su amante trabaja en realidad para el enemigo?

LOS ALIADOS (6.3.2)

EL OFICIAL SUPERIOR

Este paternalista oficial del ejército está dispuesto a dar consejos a aventureros responsables acerca de cómo meterse en el mundillo de las intrigas políticas y de quién es de fiar en la corte. Les ayudará a sortear la burocracia estatal y les protegerá en todo momento de los posibles problemas que puedan derivar de sus aventuras. Alguna que otra vez les dará incluso un permiso para que puedan resolver asuntos que tengan lugar en otras ciudades, siempre y cuando no abusen de este privilegio. Como es obvio, si los PJs resultan ser unos cargantes inconscientes y traicionan la confianza que ha depositado en ellos, el Oficial superior puede convertirse en el personaje vengativo que hemos descrito en el apartado 6.3.1.

EL MAESTRO DE ESGRIMA

Si ninguno de los PJs está interpretando este papel, el Maestro de esgrima puede aparecer en el transcurso de la aventura para permitirles que se adiestren en el manejo de la espada, proporcionarles información acerca de Duelistas conocidos y consejos para mejorar su técnica de esgrima, todo ello a cambio de una cantidad razonable de dinero, claro. Si un PJ está económicamente en las últimas y posee la habilidad necesaria, el Maestro de esgrima puede ofrecerle un trabajo como su ayudante.

EL HONORABLE ADVERSARIO

En algún momento anterior este PNJ se enfrentó a los PJs, y a pesar de no contar con su amistad, ha aprendido a respetarles. Puede ser un rival, alguien que sobrevivió a un duelo con ellos o un antiguo adversario que se ha reformado. Sea cual sea su origen social, de vez en cuando les echará una mano (por razones de honor; es lo correcto entre caballeros), aunque rechazará cualquier muestra de gratitud por parte de los PJs.

LA CONFIDENTE

Gracias a su trabajo en palacio, en el club de oficiales o en la aduana del puerto, la Confidente está en situación de contar a los PJs los rumores más recientes. Trabaja cerca de los que ostentan el poder, aunque éstos la desprecian por su origen humilde y por ser una mera criada, y suele tener muchas ganas de contar a los PJs lo que acaba de oír para que tengan una mejor opinión de ella. Por desgracia para su propia seguridad, la Confidente suele acabar sabiendo demasiadas cosas y convirtiéndose en un objetivo de los conspiradores.

EL ESBIRO ENAMORADO

Uno de los criados del adversario de los PJs (acaso se trate de su criado de confianza) se ha enamorado de uno de los PJs y está dispuesto a traicionar a su amo con tal de hacer méritos ante la mujer que le ha robado el corazón. Suele seguir al servicio del "malo", dividido entre el amor y el miedo a ser descubierto, porque así puede seguir proporcionan-

do información a su amada. Si su amo descubre lo que está pasando, el Esbirro enamorado suele tener una muerte rápida; puede suceder que, en el momento culminante de la aventura, se sacrifique para proteger a su amada y dar a los PJs una oportunidad de acabar con su enemigo.

EL TUTOR

Es un rico tío, un familiar o el tutor legal de uno de los PJs, al que paga todos sus gastos pero con ciertas condiciones. Es generoso con el PJ, pero también es muy testarudo y con ideas muy concretas acerca de temas tan espinosos como la política, la religión, el casarse con alguien de su misma clase social y la dirección en la que el PJ debería encauzar su vida. Si el PJ dice o hace cosas con las que el Tutor no está de acuerdo, el Tutor discutirá y/o suplicará con el PJ, hasta que amenace con desheredarle (o que haga realidad su amenaza). Cuando su paciencia se haya agotado, el Tutor ordenará a sus lacayos que echen de su casa a los PJs. Y mantendrá esta actitud, al menos hasta que se calme.

6.4 CONSEJOS VARIOS

Sea cual sea la ambientación exacta de las aventuras, hay ciertos elementos que aparecen en todas las historias de capa y espada, algunos de los cuales describiremos a continuación. Utilízalos con total libertad.

Adversarios sibilinos: durante sus aventuras los PJs se topan con multitud de rufianes, pero su principal enemigo suele ser un elegante aristócrata de lengua viperina que es tan educado como siniestro. Después de todo, son los PNJs de alta cuna los que poseen el dinero, la influencia y los recursos necesarios para destruir los planes de los PJs.

Barcos: los veleros de alta mar son de por sí de lo más románticos, con sus velas al viento, sus destinos exóticos y sus valiosos cargamentos. Son también una copia en pequeña escala de la sociedad de la época. Aristocráticos y bien alimentados oficiales ejercen una disciplina brutal sobre los marineros de menor nivel social, hacinados en las húmedas y oscuras bodegas y que se alimentan de durísimas galletas y cerdo salado agusanado. Los viajes duran meses o años; las pequeñas rencillas tienen tiempo más que de sobra para convertirse en verdaderos motines. A veces sucede que las tripulaciones sucumben a la tentación y se convierten en piratas.

Caballos: son el medio de transporte de los ricos y de los poderosos y proporcionan a los caballeros gran parte del glamour que les envuelve. Sin embargo, al contrario que los vaqueros del siglo XIX, los caballeros de la época no se preocupan mucho por sus monturas. Los soldados de caballería suelen perder más de un caballo durante una batalla, y los mensajeros harán correr su caballo hasta reventar si no consiguen encontrar caballos frescos.

Candelabros: además de alumbrar, a menudo están estratégicamente colocados para proporcionar a los PJs acróbatas una vía fácil de escape. Los candelabros también se pueden arrojar sobre grupos de desprevenidos soldados enemigos.

Capas: estas ampulosas prendas pueden hacer las veces de improvisados disfraces o armas de defensa. Además, queda bastante bien que la capa ondee al viento cuando el héroe se deja caer del balcón hasta la silla de su caballo.

Castillos: un edificio imponente es un símbolo de la autoridad del Estado. Los castillos siempre ponen de manifiesto el poder y el nivel social de sus propietarios, y algunos no-

bles poseen más de uno. Los castillos pueden ser también impresionantes fortalezas medievales en las que un señor en rebelión y todos los suyos pueden refugiarse y resistir un asedio. El cardenal Richelieu hizo cuanto pudo por destruir o anular esta clase de fortalezas. No obstante, con frecuencia los castillos no son más que lujosas mansiones en las que las exigencias militares ceden paso a una elegante decoración y a las comodidades modernas.

Damas en peligro: constantemente forzadas a casarse con un hombre al que no aman, acosadas por lujuriosos aristócratas o acechadas por facciones políticas interesadas en lo que sabe o en la posición que ocupa. Toda dama en peligro busca alguien poderoso que la proteja, como por ejemplo los PJs. No obstante, los objetivos de la dama en peligro pueden ser bastante diferentes de los de los PJs.

Duelos a pistola amañados: los duelos a pistola no fueron una cosa corriente hasta finales del siglo XVII, y eran más frecuentes entre hombres que habían estado en alta mar. Los duelos entre marineros son arbitrados por el capitán del barco, a quien no le interesa perder uno o dos buenos marineros por culpa de una rencilla personal. Con el objeto de salvar tanto el honor como la vida, los capitanes más astutos cargan secretamente las armas de duelo con pólvora, pero sin bala. Dado que es el capitán quien tiene la última palabra acerca del resultado del duelo, los duelistas deben contentarse con dispararse pistolas que no les van a causar ningún daño.

Emboscadas: no importa cuál sea la misión de los PJs, siempre habrá alguien que tratará de impedir que tengan éxito. Ese "alguien" puede ser una facción política, un enemigo personal, tropas extranjeras o bandidos. Los adversarios tratarán de predecir la ruta por la que los PJs piensan viajar y preparar de antemano la emboscada que les van a tender. Los PJs nunca deben pensar que lo que les sucede mientras viajan se debe a la mala suerte o a la coincidencia; detrás de todo ello suele haber una conspiración.

Escándalos: los caballeros desean proteger en todo momento su honor, pero sienten una afición igual de intensa por el vino, las mujeres y los juegos de azar. Esto les coloca en una posición bastante vulnerable y sus enemigos son capaces de hacer peligrar sus reputaciones amenazando con hacer públicas sus cartas de amor (que alguien ha robado), sus hijos bastardos o sus deudas. Las mujeres también tienen una reputación y multitud de secretos. Son muchas las posibilidades de chantaje.

Estoques: estas ligeras espadas, posteriormente reemplazadas por el estoque corto, son símbolos de nivel social y una prolongación de la masculinidad de un caballero. Pocos son los hombres de buena familia que salen de casa sin uno y todos los hijos de las familias de la alta sociedad reciben rudimentarias lecciones de esgrima, incluso si tiene pensado entrar en una profesión "pacífica" como la abogacía o la iglesia. Un verdadero caballero romperá su estoque sobre su rodilla antes que rendir su arma a sus adversarios.

Lealtades divididas: el deber nos obliga a veces a tomar dolorosas decisiones. ¿A quién debe obedecer un caballero? ¿A su rey? ¿Al Papa de Roma? ¿A su oficial superior? ¿A su amante? ¿O quizás a su conciencia?

Mensajes secretos: "¡Por piedad, por piedad! ¡Sé que sois un verdadero caballero, y por ello os suplico que destruyáis esta carta!" Con todas las intrigas que se organizan, son muchas las cartas secretas que tanto el remitente como el destinatario desean que la misiva no caiga en poder de la persona equivocada. Pueden ser órdenes militares, documentos mercantiles o cartas de amor. Los personajes pueden

obtener una ventaja sobre sus adversarios interceptando su correo, ser atraídos a una trampa por medio de una carta falsa o arriesgarse a que les roben sus propias cartas. Los que escriben mensajes secretos y los que los leen suelen protegerse del engaño por medio de la utilización de palabras y frases en clave convenidas de antemano que se puede insertar en el texto, y de sellar la carta con un sello de cera personal y guardado bajo llave. Los mensajeros pueden o no saber lo que están llevando y se les puede tanto robar como secuestrar.

Pasadizos secretos: da la sensación que todos los castillos, casas señoriales u hoteles disponían al menos de un pasadizo secreto. Los viejos palacios están repletos de ellos; las granjas tienen sus “refugios de sacerdotes” y algunos pueblos tienen verdaderas redes de pasadizos por debajo de las calles normales. Los pasadizos secretos se construyen para ayudar en la realización de acciones clandestinas. Los diplomáticos los utilizan para arreglar sus asuntos sin ser vistos; los nobles se sirven de ellos para salir a las calles en busca de una noche de placer; los disidentes los usan para ocultar a sacerdotes proscritos; los contrabandistas, para almacenar mercancías de contrabando. Es perfectamente posible que el propietario de una casa o el que habita en ella no conozca todos los secretos que encierra, pero siempre suele haber por la casa un criado ya viejo que se ríe cuando recuerda cuánto se usó esa puerta secreta en los viejos tiempos.

Retar a duelo por una nimiedad: los héroes de las aventuras de capa y espada son bastante quisquillosos, siempre preparados para desenvainar sus espadas contra cualquiera que haya cometido una ofensa (real o imaginaria) contra su honor. Algunos personajes retan a otros a un duelo simplemente para llamar la atención.

Rivalidades: los Mosqueteros tienen una tendencia casi infantil a mantenerse juntos. Su compañía o su regimiento se convierte para ellos en una verdadera familia, club social, equipo deportivo y banda callejera. Entre estos grupos existe una rivalidad muy importante que no siempre es cordial. Son ejemplos típicos la rivalidad entre los Mosqueteros del Rey y la Guardia del Cardenal, y la de los gascones contra todos los demás.

Posada: son una mezcla de taberna, restaurante, hotel y centro cívico. Los personajes pueden acudir a una para descansar, encontrarse con amigos y enterarse de los cotilleos más recientes. Una posada es un lugar público ideal para que los PJs se encuentren con PNJs, tanto aliados como enemigos. Dependiendo del dueño, una posada puede ser un lugar respetable en donde políticos y hombres de negocios celebran sus reuniones, o una poco recomendable casa de apuestas repleta de salteadores de caminos y timadores. Los soldados tienden a frecuentar esta clase de posadas, en las que el vino y la cerveza son mucho más baratas.

Traiciones: ¡Ten cuidado con las personas en quien confías! La política obliga a que se formen alianzas e incluso matrimonios de conveniencia con rivales y adversarios que te pueden traicionar a la menor oportunidad. Además, ¿quién te dice que tus amantes, tus criados o los guardias con quien trabajas no trabajan para el otro bando?

EL AMOR

El amor constituye una parte importante de muchas historias de capa y espada; en algunas de estas historias es lo que da sentido al argumento. Los protagonistas masculinos siempre están dispuestos a rescatar a sus amadas o embarcarse en una vida repleta de aventuras y peligros con el único propósito de olvidar que fueron rechazados. Las prota-

gonistas femeninas intrigan para ganarse el afecto de sus preocupados maridos, dar un impulso a la carrera de sus amados o distraer al “malo” con sus encantos femeninos. Como es lógico suponer, el propósito de introducir líos amorosos en las campañas es el de disponer de más posibilidades argumentales en la historia. No obstante, la mujer, el/la amante o el pretendiente de un PJ debe ser algo más que simple “carne de secuestro”. Además de lograr una cierta sensación de pertenecer a alguien y de cierta seguridad emocional, un amante bien interpretado puede proporcionar:

- *Dinero contante y sonante.* En el siglo XVII, el amor y el matrimonio tienen como base la economía. Tanto si los personajes son masculinos como si son femeninos, deberán tener la seguridad de que pueden contar con la persona amada para que les proporcione dinero o equipo. Con la excepción de Athos, los Tres Mosqueteros no tenían ninguna clase de escrúpulos a la hora de pedir dinero a sus amadas una vez se habían gastado sus sueldos de mosqueteros en las cartas. Como es lógico, el tener éxito en la petición de dinero dependerá del poder económico de la persona amada y de las habilidades sociales del PJ. El personaje no puede parecer demasiado avaricioso y disimular un poco, y sobre todo: jura y perjura a la persona que amas que sientes una profunda y eterna devoción hacia él o ella.
- *Información.* Suele ser útil tener un amigo o amiga en palacio. Un compañero/a sentimental estratégicamente situado/a puede informar al PJ de las habladurías de la corte, de los rumores acerca de las tendencias en política exterior o de las órdenes de arresto que se han promulgado. También puede presentar a los PJs a personas importantes, con los conocimientos o las riquezas necesarias para aconsejar a los PJs, sacarlos del país o simplemente conseguirles ese ascenso que tanto deseaban.
- *Influencia política.* Como dice el refrán, “no es lo que sabes, sino a quién conoces.” Los personajes que logren captar el interés de nobles o funcionarios situados en puestos importantes dentro de la corte probablemente logren compartir algo de su aura de poder. Grupos de presión y solicitantes de un puesto en el gobierno molestarán a todas horas a los PJs con diversas peticiones, y es posible que los PJs logren incluso convencer a la persona amada acerca de cómo se deben hacer las cosas. No obstante, esto también extraña peligros. La persona amada podría decidir que el PJ se está “pasando de la raya” y encarcelarlo o echarle de la corte. Por otra parte, si la persona amada cae en desgracia, el PJ también va a tener graves problemas.

No obstante, el camino a la consecución del amor verdadero es largo y sinuoso. Las personas que se aman siguen un estándar diferente: se espera del PJ que sea completamente fiel a su amada (o, en el caso de un PJ femenino, a su pretendiente), pero la persona amada siempre estará dispuesta a aceptar a otra con más dinero, mejor aspecto, más elocuencia o de un rango social superior. Todo esto hace que mantener a un amante o distraer a un pretendiente sea casi como un segundo empleo. El PJ debe emplear una cierta cantidad de tiempo y de dinero cada semana en entretener a la persona amada, escribirle cartas y componer poemas, comprarle regalos, cantar serenatas junto a su ventana, etcétera. Las mujeres esperan de los hombres que hagan cuanto puedan por impresionarlas, tratando de lograr su amor mediante versos y regalos y retando a todos los demás pretendientes.

Los hombres esperan de las mujeres que sean inteligentes, castas, recatadas y con una buena dote. Sea cual sea su sexo, todo amante esperará del PJ que tenga talento musical, que sepa cómo tocar un instrumento musical, o ambas cosas a la vez. Si el aventurero carece de estas cualidades, la persona amada podría muy bien abandonarle y contar todos sus secretos a su nuevo amante (que suele ser el peor enemigo o el rival del PJ).

Sí, en verdad enamorarse puede hacer muy complicada la vida de un pobre Mosquetero. Además de las dificultades normales que hemos descrito en el párrafo anterior, los espadachines enamoradizos suelen tener que enfrentarse a uno o más de los siguientes problemas:

- La persona amada está prometida o casada con otra persona. En una época en la que los matrimonios se solían arreglar (por razones políticas o económicas) entre los padres de los futuros esposos, este problema es bastante frecuente. Si la persona amada sólo está prometida, el PJ deberá convencer tanto a ella como al padre de ésta que él es un mejor partido, y para ello probablemente deba realizar alguna misión heroica (y lucrativa). Dado que esto obliga al PJ a partir en busca de aventuras, siempre hay el riesgo que el padre de la novia la haga casar en su ausencia. Los PJs femeninos deberán eludir al pretendiente preferido de papá mediante promesas a medias y mentiras blancas, preparar encuentros secretos con el hombre al que en realidad aman, y quizás huir de casa para ir ellas mismas en busca de aventuras. Si la persona deseada por el PJ ya está casada, la cosa se vuelve mucho más difícil. La sociedad en general es bastante permisiva con las relaciones extramatrimoniales, pero los PJs aún deberán ir con mucho cuidado para que el marido ultrajado no se dé cuenta, o de lo contrario estallará el escándalo y se deberán batir en duelo con él. Se sabe de casos en los que maridos ultrajados han enviado a sus infieles mujeres a la casa de unos parientes lejanos, a un convento, o simplemente las han desheredado; ninguna de estas soluciones conviene al PJ.
- La persona amada está trabajando para el enemigo (o al menos eso parece). Esa bella doncella que un Mosquetero cortejaba podría ser una espía del Cardenal, y si no ella, al menos algunos miembros de su familia. También podría ser la sobrina de Richelieu. El gallardo caballero podría descubrir que la mujer a la que ha abierto su corazón es (¡Oh cielos!) una partidaria de la Quinta Monarquía. En las historias de ficción, la hija del general siempre se enamora del gallardo salteador de caminos que su padre trata de capturar. Las relaciones amorosas de esta clase son mucho más difíciles de arbitrar que las que hemos descrito con anterioridad. Puede ocurrir que los PJs no descubran la relación que une a la persona amada con su enemigo hasta que ya es demasiado tarde para echarse atrás, y no pueden estar seguros de a quién es ella fiel. ¿Se encontraron por azar, o es todo un montaje preparado? ¿Qué hará él cuando deba elegir entre el amor y el deber? ¿Y qué hará ella? Los PJs masculinos deberán atravesar las líneas enemigas para enviar besos y cantar sonetos a su amada. Los PJs femeninos deberán preparar encuentros secretos, destruir u ocultar cartas de amor y ayudar a escapar a sus pretendientes.
- La persona amada pertenece a una clase social diferente. El nivel social es la clave del éxito, que puede proporcionar seguridad económica y profesional. Por todo ello, la mayoría de la gente trata de casarse con alguien de su misma clase social o de una superior. Esto supone

un problema para la persona amada por el PJ, tanto si el PJ es un aristócrata que se ha enamorado de esa atractiva chica del pueblo, como si es un humilde sastre que ha quedado prendado de la hija del terrateniente. Si el nivel social del PJ es superior, quizás posea una mansión y tierras que debe mantener, y por ello debe encontrar a una esposa rica que aporte una buena dote y equilibre así su precaria situación económica. Si el PJ es una mujer, probablemente desee encontrar a alguien lo suficientemente adinerado como para que ella pueda seguir llevando el tren de vida al que está acostumbrada desde pequeña. Los familiares del PJ no tardarán mucho en llamarle la atención sobre estas cuestiones "sin importancia" y pueden llegar a amenazar con desheredarle si persiste en su idea de casarse con alguien de una clase social inferior. El PJ también deberá enfrentarse a los agudos comentarios de otras personas de su misma clase social, al estilo de "tu marido/tu mujer es un patán verbenero sin la más mínima educación". Si es el PJ el que pertenece a una clase social inferior, deberá enfrentarse a los insultos y la animadversión de sus "superiores" y persuadir tanto a la persona amada como a los padres de ésta que él puede cuidar de ella y que posee cualidades que compensan con creces la diferencia de nivel social. Otra posibilidad es que el PJ parta en busca de aventuras con el objeto de ascender en la escala social. Los PJs femeninos deberán proteger celosamente su virtud para evitar que la persona amada se aproveche de ella antes de tener que casarse con otro pretendiente, y deberá además convencer al hombre amado de que comprenden cuáles son las responsabilidades de una dama de alta alcurnia. Los PJs de bajo nivel social siempre corren el riesgo que la persona amada preferirá a alguien de mayor nivel social o que se le forzará a casarse con otra persona.



No todos los personajes deben por fuerza tener una amante. Es preciso que el jugador no sea tímido, que no le importe interpretar situaciones personales complicadas en el transcurso de una partida de rol y que esté dispuesto a cantar una canción de amor o recitar un poema en la mesa de juego, con todos los demás jugadores mirando. Si lo hace, el DJ deberá otorgarle bonificaciones por experiencia. Recomendamos que los PJs muy versados en el combate no lo intenten. Los romances pueden enlentecer mucho la marcha de tu campaña, en especial si son varios los PJs con amoríos, pero la enriquecerán con toda suerte de detalles.

Los personajes especialmente atrevidos pueden tratar de mantener a varias amantes a la vez. Para ello, se necesita disponer de astucia, mucho dinero y casi todo el tiempo libre del PJ. Lo más probable sea que, para cada amante, el PJ deba mantener en secreto la existencia de sus otras amantes, y si por casualidad al PJ se le escapa que hay otras mujeres en su vida, se arriesga a perder su afecto y a ganar su ira y sus deseos de venganza. Únicamente los personajes extremadamente ricos y de un elevadísimo nivel social (el rey y otros miembros de la familia real, por ejemplo) pueden permitirse mantener a más de una amante al mismo tiempo. Incluso en estos casos, el PJ deberá jurar y perjurarse a cada una de sus amantes que es a ella a quien realmente quiere.

Hay varias maneras de insertar en el mecanismo de juego los amoríos de un PJ. La persona amada puede ser un PNJ interpretado por el DJ; de este modo será más fácil controlar los cambios en el argumento causados por el romance y además se evita que los demás PJs sepan la identidad del amante del interesado. Hasta que no suceda algo malo, el PJ no sabrá si la persona que ama es un agente doble o si se ha echado en sus brazos con el objeto de chantajearle luego. Por otra parte, hacer que la persona amada sea un PNJ tiende a hacer que el interés de la partida se concentre en un solo PJ o en el mismo DJ, lo cual puede llegar a estancar la acción. Otra posibilidad consiste en hacer que la persona amada sea interpretada por otro jugador, que podría considerarla como su PJ principal o como un PJ secundario. De este modo se potencia la interacción entre los jugadores y se logra que el grupo de jugadores se interese más por los amoríos que puedan aparecer durante la partida. No obstante, para que esto tenga éxito se necesita la cooperación de más de un jugador. Es más difícil que el DJ sorprenda al grupo, porque al menos uno de los jugadores ya sabe lo que se está cociendo. Para evitar esto, el DJ y el jugador con el PNJ amado pueden irse pasando notas o preparar aparte la historia de amor y todo lo que está relacionado con ella mientras los demás jugadores descansan de los esfuerzos de jugar a rol. El DJ también deberá cuidarlo y tratar a la persona amada como un PJ en toda regla y no como un PNJ normal y corriente.

Por otra parte, no estaría de más que el PJ pudiese disfrutar de alguna clase de ventaja o desventaja asociada con su romance. Con ello lograremos que se sienta más ligado a la persona amada y le obliga a formar una relación algo más fuerte que simplemente decir "No importa, ya encontraré a otra mujer" cuando la dama está en peligro. En términos de juego, se podría representar esta ventaja o desventaja por medio de alguna habilidad especial, alguna ventaja monetaria o una mejora del nivel social. El DJ podría también otorgar al PJ alguna ventaja por historial del aventurero que sólo podrá utilizar mientras mantenga una relación con la persona amada. Si a ella le sucede algo malo o si el PJ la abandona, puede perder algo de nivel social y su puesto en la Guardia

Real, el acceso a la fortuna personal y al castillo de la bella, las buenas relaciones con sus influyentes amigos, etcétera.

Maldiciendo sin cesar, Sir Terrance Ambrose Windham salió rápidamente de la mansión en la que hacía pocos instantes que el padre de Vanessa le había exigido que la convirtiese en una mujer honrada. Siguió profiriendo maldiciones mientras montaba su caballo y galopaba por la hacienda hasta llegar a la carretera principal. ¡Vaya desfachatez, la de ese hombre! Ciertamente es que Vanessa le agradaba, pero él se casaría con quien quisiese y cuando quisiese, y con un poco de suerte, ese momento aún tardaría mucho en llegar.

El caballo tropezó con algo y casi le hizo caer de la silla. Windham dio un fuerte tirón a las riendas, y un instante después se encontró tirado en el suelo, oyendo las pisadas de su caballo alejándose en la oscuridad de la noche. Se levantó y comenzó a limpiarse el barro del camino. Su ira desapareció en la fría noche, y cuando un golpe de aire agitó las ramas de un bosquecillo cercano de robles, Windham recordó con pesar que se había dejado la capa y la espada en la casa. Por un momento sopesó la posibilidad de volver a por sus cosas, en vez de volver caminando a su casa, cuando oyó el ruido de unas pisadas en el barro. Se dio la vuelta, y vio a una figura solitaria acercándose en la oscuridad, un ser con el bigote y la barba de un adulto pero la estatura de un muchacho.

"Es un honor, Terrance Windham," dijo el hombre.

Windham le miró con suspicacia. "¿Qué es lo que queréis vos?"

"Terrance, Terry" dijo el hombre, en un tono de reproche. "No es una buena cosa lo que habéis hecho, deshonorar a una doncella y luego abandonarla."

"¿Y a vos que os importa, mequetrefe escuchiminizado?"

El "mequetrefe" se mesó el mostacho con el pulgar. "Veréis," dijo con suavidad. "Podríamos decir que soy parte interesada en este asunto. No quiero que se diga que Tim Twinings vio cómo mancillaban el honor de su sobrina nieta y no hizo nada al respecto."

"¡Pues muy bien, Tim Twinings!" respondió Windham, comenzando a entrar de nuevo en calor. "¡Haré siempre lo que me plazca, y lo haré sin que gente como vos se entrometa en mis asuntos!"

"¿He de entender que no tenéis la intención de desposaros con la muchacha?" Twinings dio un paso hacia delante; la luna apareció de detrás de una nube, revelando su cerrada boca y dando a sus ojos un brillo amenazador. Windham comenzó a sentir miedo, y se odió a sí mismo por ello.

"¡Tomad por hecho que os veré en el infierno antes de que se hagan públicas las amonestaciones por mí y por Vanessa McGuire!"

Tras oír esto, el fruncido ceño de Twinings se convirtió en una sonrisa burlona. "En toda vuestra vida jamás habéis dicho cosa tan cierta, Terrance Windham." La risilla burlona del hombrecillo se convirtió en una carcajada de triunfo, y los nervios de Windham finalmente se quebraron y comenzó a correr. Detrás de él, Twinings gritó: "¡A por él, muchachos!" La quietud nocturna se transformó en una terrorífica mezcla de gritos, aullidos y risas histéricas. Algo se enredó alrededor de las piernas de Windham.

Windham cayó al suelo.



7. CÓMO ADAPTAR MOSQUETEROS A UNA CAMPAÑA DE FANTASÍA

Adaptar *Mosqueteros* a una campaña de *Rolemaster* en curso no es un problema de mecánica de juego, sino de actitud. Las ambientaciones más normales de un juego de rol de fantasía, tanto si están basadas en la Europa medieval como si lo están en la China antigua o en alguna otra ambientación fantástica, presentan una serie de suposiciones y convencionalismos cuya validez pocas veces es cuestionada por las gentes que viven en ese mundo. Un alto rey o emperador, designado por los dioses o que desciende de ellos, mantiene una autoridad nominal sobre un conjunto de nobles, que gobiernan sobre los miembros del pueblo llano que viven dentro de sus dominios feudales. Los campesinos trabajan para proporcionar al rey y a su señor feudal alimentos y materias primas a cambio de protección. Los hombres son seres débiles y asustadizos, circundados por poderosas fuerzas sobrenaturales que no pueden dominar ni entender. Incluso los reyes necesitan de los sacerdotes para que les guíen y les protejan en sus tratos con el mundo desconocido. A la gente se les enseña a obedecer y respetar a sus "superiores", honrar a las autoridades eclesiásticas de la religión aceptada y preservar las tradiciones de sus antepasados. Todos saben cuál es su lugar dentro del organigrama de la sociedad, y consideran que éste es el orden natural de las cosas, incluso cuando uno decide ponerse en contra del sistema; Robin Hood se oponía al príncipe Juan, pero jamás puso en tela de juicio la necesidad de tener un rey en Inglaterra. Los personajes malvados también aceptan estos convencionalismos. No están tratando de derribar el orden establecido, sino que tratan de llegar hasta la cima del mismo. Se declaran guerras, los territorios cambian de dueño, las dinastías aparecen y son destruidas, pero la visión que la gente tiene del pueblo no cambia mucho y la vida sigue más o menos igual que siempre.

7.1 QUÉ CAMBIAR

Para arbitrar una campaña de *Mosqueteros*, vas a tener que alterar el rumbo del barco, iniciar cambios en la sociedad y desestabilizar el universo de tu campaña, o al menos una parte de él. En el corazón de una buena campaña de capa y espada se encuentra la anarquía generada por una sociedad en transición, un mundo en el que las viejas costumbres y tradiciones ya no funcionan como antes. Los cambios deben tener lugar en cuatro aspectos de la sociedad, que se indican a continuación:

INESTABILIDAD RELIGIOSA E INTELECTUAL

Los agentes del cambio pueden ser reformistas que desean un retorno a las bases originales de la fe tradicional de la campaña, misioneros que tratan de extender una nueva religión o filósofos ateos que buscan la verdad más allá de los límites considerados como adecuados. Pueden ser hombres y mujeres de un coraje y unas convicciones excepcionales, como por ejemplo los protestantes del *Book of Martyrs* ("Libro de los mártires") de John Foxe, o unos detestables alborotadores como los Hijos de la Luz del *The Eye of the World* ("El ojo del mundo") de Robert Jordan. Ambos tienen en común el inquebrantable convencimiento de que son ellos los que tienen la razón, una tendencia a formular sin cesar preguntas comprometedoras y una insistencia en desafiar a las autoridades políticas y eclesiásticas de la campaña. Tienden también a ser más igualitarios que la sociedad que les rodea, al menos dentro de sus propias asociaciones reformistas, y no se rendirán ni se callarán ni siquiera en presencia de sus perseguidores.

La existencia de estos reformistas afecta al conjunto de la campaña. Los líderes religiosos establecidos y los usuarios de la magia se verán finalmente obligados a escoger entre unirse a los iconoclastas o combatirlos; no podrán ignorarlos. En las regiones en las que la nueva fe echa raíces, los sacerdotes y monjas de la religión tradicional pueden incluso ser temidos por la población y perseguidos por brujería; animales y lugares antiguamente considerados como sagrados son ahora demoníacos. Los funcionarios y soldados del gobierno, que por lo general no se preocupan demasiado por esta clase de asuntos, pueden verse obligados a intervenir cuando los impuestos recaudados disminuyen, cuando sus subordinados obedecen las órdenes con menos diligencia o rehúsan realizar determinadas tareas por razones morales, o cuando se pasa de discutir sobre religión a hablar de política, de salud pública o de justicia social. A medida que la gente aprende a hacer preguntas y a pensar por sí misma, sus mentes serán más receptivas a las nuevas ideas, permitiendo así que se produzcan más cambios.

INESTABILIDAD POLÍTICA

Aparece cuando alguien (sea el rey, un noble o un miembro del pueblo llano) quebranta las reglas no escritas que regulan las relaciones entre las clases sociales. Harto de las luchas internas de la nobleza o deseoso de acabar con el cada vez mayor descontento de la población, el rey puede decidir consolidar y centralizar su autoridad. Puede tratar de ejercer un poder que tradicionalmente no le corresponde o que no ha utilizado en generaciones. Puede tratar de eludir el poder

de la nobleza obteniendo el apoyo financiero de los ricos mercaderes o de las ciudades del reino o nombrando funcionarios únicamente responsables de sus actos ante el monarca. El poder del rey suele ser débil comparado con el de sus nobles. Quizás no posea un ejército propio, o quizás éste sea pequeño o de una dudosa lealtad. El rey puede ser menor de edad o simplemente un pobre tonto, dominado por un regente o un primer ministro. Con el objeto de alcanzar sus objetivos, el rey necesita de un cuerpo de elite similar a los Mosqueteros: unos soldados duros y leales que pueden luchar sin mucho apoyo logístico y que sólo obedecen a su monarca.

Es poco probable que los aristócratas se queden cruzados de brazos mientras su rey trata de aumentar su poder. Por su parte, la nobleza puede tratar de incrementar su propio poder a costa del rey. Quizás deseen un mayor grado de autonomía y tener poder de decisión sobre asuntos religiosos en sus propios feudos. El incremento de los impuestos recaudados por los hombres del rey pueden causar una disminución de las rentas de la nobleza. Quizás crean que el monarca debe ser únicamente una figura sin poder alguno, de forma que sean los nobles quienes gobiernen el país; después de todo, ellos están más familiarizados con el estado de la nación que el rey. Si no consiguen que el rey acepte sus condiciones, los nobles pueden tratar de destronarlo, expulsar a sus consejeros y buscar a otro rey que sea más fácil de manejar.

Por último, el pueblo llano puede tratar de intervenir en política. Los movimientos de esta clase suelen estar dirigidos por comerciantes y mercaderes de la burguesía adinerada, los cuales tienen tiempo para pensar en política y una influencia cada vez mayor que los hace más ambiciosos. Cansados de los caprichos de los nobles, pueden apoyar al rey e instarle a ejercer un mayor control en los asuntos locales. Si el mismo rey no es de fiar o si agobia a la burguesía con impuestos y restricciones al comercio exterior, los mercaderes pueden hacer presión para la elaboración de un código legal escrito que sustituya a las leyes tradicionales o comunes. Pueden también exigir una constitución escrita que establezca cuáles son los poderes del rey y cuáles los de la nobleza, obteniendo de paso un cierto grado de seguridad para los burgueses ricos (aunque no por fuerza para la totalidad del pueblo llano). Los movimientos más radicales optarán por el establecimiento de la república o de un gobierno democrático, obviamente controlado por ellos mismos. Ambas formas de gobierno se conocen desde antiguo, pero con toda probabilidad son impracticables en la ambientación de la campaña de rol (y en el caso de la democracia, puede ser incluso dañina para el reino). Como es lógico, ni el rey ni la nobleza están dispuestos a satisfacer los deseos de los burgueses, que supondrían una reducción de los poderes de los primeros. Incluso la idea de poner por escrito cuáles son los poderes tradicionales y los actuales del rey y la nobleza es sospechosa; hay mucha libertad en la ambigüedad.

UN COMBATE MÁS RÁPIDO

Algo tiene que suceder para que cambie la manera de hacer la guerra. Hay una razón que explique que los espadachines desdeñen las armaduras tradicionales y utilicen simples hojas de metal y complicados movimientos de esgrima. La Historia nos dice que estos cambios se produjeron con la aparición de las armas de fuego, que convirtieron a las pesadas armaduras en algo ineficaz e incluso molesto en el combate. Para poder sobrevivir, los soldados se vieron obligados a inventar un método de combate más rápido y preciso.

La invención de las armas de fuego significó también que, a partir de ahora, cualquiera podía convertirse en un soldado en poco tiempo. No son necesarios años de práctica para aprender el manejo de un arma de fuego, con lo que la necesidad de disponer de una elite de guerreros profesionales (los caballeros) disminuyó. Los reyes podían ahora crear ejércitos en menos tiempo, pero este proceso era también más caro que antes, porque el soldado-campesino era demasiado pobre como para comprar sus propias armas y equipo. Esto causaba quebraderos de cabeza tanto al rey como a los ciudadanos que tenían que pagar los impuestos, incrementando de este modo la inestabilidad social y política del país. Los nuevos ejércitos eran a la vez más y menos leales que los antiguos caballeros. La probabilidad de que dejaran de servir al rey por alguna rencilla personal era menor que antes, pero los nuevos ejércitos también se sienten menos obligados a servir al rey; además, esperan recibir una paga regular por sus servicios. Tras servir en el ejército, los granjeros y artesanos se dieron cuenta de que ahora podían defenderse de los abusos de los nobles, con lo que los disturbios y las rebeliones se hicieron más frecuentes.

Si no deseas introducir la pólvora en tu campaña de rol, hay otras cosas que podrían tener el mismo efecto sobre el combate personal. Dependiendo de la ambientación de la campaña, el clima puede ser demasiado caluroso y hará que llevar puesta una armadura de metal sea muy incómodo y agotador. En un mundo tropical o desértico, las insolaciones pueden ser más mortales que las espadas. Las armaduras son también poco convenientes para una campaña marítima; ¡si te caes por la borda, te hundes sin remedio!

Puedes utilizar también la táctica del “acero de Toledo”: artesanos extranjeros han descubierto una nueva aleación o método de forja que les permite fabricar espadas que atraviesan las armaduras normales como un cuchillo caliente en la mantequilla. El metal es lo suficientemente raro o difícil de trabajar (o el método de forja es lo suficientemente complicado) que es imposible fabricar con él una armadura. Estas armas milagrosas son objetos muy apreciados y solicitados. Dado que el metal es más fuerte y más caro que las aleaciones previamente conocidas, las espadas más ligeras y de hoja más estrecha se están poniendo de moda.

Otra posibilidad: un famoso maestro de esgrima ha inventado un nuevo estilo de esgrima especialmente diseñado para atravesar los puntos débiles de las armaduras convencionales. No obstante, los practicantes de este nuevo estilo necesitan toda su Rapidez y su Agilidad para poder utilizarlo, con lo que no se pueden permitir el lujo de manejar armaduras y espadas pesadas.

La misma presencia de usuarios de hechizos podría provocar un cambio en los métodos de combate personal. Dado que una parte significativa de la población va por ahí disparando bolas de fuego, rayos de energía y nubes venenosas a los guerreros no conocedores de la magia, estos últimos deciden adoptar la táctica de “dispara primero y pregunta después” para evitar convertirse en carbonilla. Unas armas y armaduras más ligeras deberían permitir (al menos en teoría) a un guerrero atacar antes de que un mago acabe de recitar el conjuro. Esto solía suceder a menudo en las historias de *Conan el bárbaro* de Robert E. Howard.

Puede ocurrir también que el mundo de la campaña de rol sea invadido por unos seres excepcionalmente ágiles. Los caballeros, similares a lentas tortugas, serían incapaces de contrarrestar sus rapidísimos ataques. Con el objeto de derrotar a estas extrañas criaturas, es necesario inventar un nuevo método de combate.

LA PREPONDERANCIA DE LOS HUMANOS

En muchas campañas de rol, el hombre es un recién llegado que trata de sobrevivir en un mundo plagado de antiguas razas y terribles seres sobrenaturales. Los Maestros del Saber y los artesanos elfos posiblemente se lamenten de que las cosas ya no sean como antes, pero las razas no humanas son las que poseen las espléndidas ciudades y la tecnología avanzada que deja boquiabiertos a los PJs, siendo además lo bastante numerosas y poderosas como para dar un escarmiento a los humanos si es que alguna vez éstos se vuelven demasiado insolentes.

No obstante, en una campaña de capa y espada el ser humano comienza a ser más poderoso que las demás razas, o al menos ha llegado a ser su igual. La aparición de una nueva religión o una nueva filosofía está reduciendo el poder de los antiguos dioses. Las razas no humanas están en franca decadencia. Aún hay magia, sirenas y monstruos, pero ahora es el ser humano el que predomina, y las razas no humanas lo saben (aunque quizás los humanos no lo sepan). Este cambio de la situación, además de los cambios religiosos descritos más arriba, puede afectar mucho al manejo de los elementos de fantasía en tu campaña de rol.

La magia es aún poderosa, pero los que la utilizan tienden a ser mucho más discretos que antes. El pueblo llano, que siempre ha tratado con respeto y cautela a los usuarios de hechizos, puede ahora sentir miedo y prejuicios contra ellos. El vidente de la corte sigue cerca del rey no sólo porque quiere intervenir en política; necesita de la protección del rey para evitar ser linchado por el populacho. Los usuarios de hechizos ya no hacen publicidad de sus habilidades; pocas veces hablarán de temas ocultistas en el transcurso de una conversación normal, y con toda probabilidad ni siquiera lleven puestos sus ropajes ceremoniales en público. Sus hechizos también serán más sutiles y menos espectaculares que antes. En vez de arrojar una bola de fuego a un adversario, un usuario de hechizos le lanzará, emboscado, un hechizo causante de enfermedades. Tanto en un caso como en el otro, la víctima acaba por morir, pero en el segundo caso es más difícil saber quién ha sido el causante.

La razón de este cambio consiste en que la creencia y adoración de los antiguos dioses está en decadencia. La gente en general cree que toda la magia es de Canalización (sea cierto o no), y dado que ahora se cree que los antiguos dioses son demoníacos y malvados, la magia también lo es. Hace poco que se han convertido a la nueva religión, y el populacho está ansioso por no volver a caer en los "errores" del paganismo; de este modo, algunos médicos verdaderos y alquimistas con inclinaciones científicas acaban por ser acusados de que han obtenido sus conocimientos del Diablo.

Los humanos se aliarán con los no humanos en menos ocasiones que en una partida de fantasía medieval normal, y la mayoría de los PJs deben ser humanos. A medida que aumenta la rivalidad por las tierras y las materias primas, es probable que las demás razas se vuelvan aún más misteriosas y discretas que antes. Esta rivalidad puede, con el tiempo, dar lugar a la desconfianza mutua y al odio. En general los no humanos se quedarán con los de su misma raza, y de encontrarse con los PJs, su comportamiento será como mínimo caprichoso. Los personajes no deben desdeñar un encuentro con elfos o duendes; es un acontecimiento trascendental y potencialmente peligroso. Si existe una rivalidad declarada entre una comunidad de humanos y los no humanos de las cercanías, éstos probablemente adopten tácticas de guerrilla: robar comida, secuestrar a los ni-

ños, tender emboscadas a viajeros solitarios, exigir servicios a familias que viven aisladas a cambio de no ser molestadas, etcétera. Si el DJ permite que haya PJs no humanos, éstos deben estar preparados a enfrentarse a los prejuicios y a la falta de comprensión por parte de muchos humanos.

Son múltiples las maneras de reflejar estos cambios en el juego. Primera opción: los humanos creen que las razas no humanas se han extinguido o son seres imaginarios inventados por las abuelas para asustar a los niños. Un encuentro con un miembro real y vivo de "las otras gentes" constituirá una verdadera sorpresa, una sorpresa para la que los PJs no estarán preparados. Las autoridades tenderán al escepticismo, obligando a los aventureros a enfrentarse a la situación por sí solos y utilizando métodos no aceptados por la ley. Segunda opción: el gobierno cree en la existencia de las demás razas, y quiere asegurarse de que su decadencia continúe. Los PJs están autorizados a cazar y llevar ante el juez a brujas, a ladrones que viven en túmulos, etcétera. Tercera opción: los PJs son seres no humanos, acosados y temidos por la sociedad en la que viven y que tratan únicamente de sobrevivir. Pueden ser fugitivos o nómadas que tratan de encontrar a otros de su misma raza; o pueden vivir entre humanos, ocultando su verdadera identidad y manteniendo sus subculturas en secreto.

Los monstruos enormes y/o estúpidos no suelen aparecer en una campaña de capa y espada. A medida que la población humana va en aumento, las criaturas notoriamente peligrosas serán exterminadas o expulsadas. No habrá un goblin o un hombre lobo bajo cada arbusto. Incluso las bestias excepcionalmente poderosas considerarán a los humanos una molestia lo bastante importante como para que les valga la pena cambiar de guarida. Los monstruos que deseen sobrevivir cerca de los asentamientos humanos deberán ser por fuerza pequeños, ágiles e inteligentes; de lo contrario, sus hipotéticas víctimas se organizarán y acabarán con ellos. El monstruo puede ser un terror acuático de las tradiciones gaélicas, pero para poder aproximarse a su víctima deberá adoptar la forma de un atractivo joven. El hombre lobo local sabe muy bien lo que está haciendo; sus víctimas son el recaudador de impuestos y la hija de ese vecino que se negó a venderle esa vaca de primera calidad que deseaba. Los monstruos también tenderán a estar bien organizados; si están solos, recorrerán primero su territorio antes de decidir dónde atacar. Muchos de ellos actuarán en grupo; los PJs se encontrarán con varios monstruos al mismo tiempo, o si uno de ellos muere, sus compañeros no andarán lejos, aguardando la ocasión para vengarle.

LA EXPANSIÓN DE LA CIENCIA

El país en el que todos estos cambios están teniendo lugar tenderá a ser la nación social y tecnológicamente más avanzada de toda la campaña. Los ciudadanos provistos de una mentalidad abierta y curiosa tenderán a reunir, reexaminar y enjuiciar los conocimientos que sus antepasados poseían y comenzarán a buscar nuevas maneras de hacer las cosas. Se harán preguntas sobre el funcionamiento del mundo: ¿Por qué la madera flota en el agua y el hierro se hunde? ¿A dónde van los pájaros durante el invierno? ¿De qué modo convierte el fuego a la madera en calor? ¿A dónde se van las estrellas durante el día? Para descubrir las respuestas a todas estas preguntas y comprobar la validez de sus hipótesis, los estudiosos deberán inventar toda clase de nuevos instrumentos y artilugios, algunos de los cuales se-

rán también útiles para otros menesteres. Estos nuevos científicos no alcanzarán la talla de un Thomas A. Edison; estarán más interesados en llenar sus bolsillos y satisfacer su insaciable curiosidad que en ayudar a la humanidad, pero pueden recibir subvenciones del rey y de algunos nobles para que se embarquen en proyectos que tarde o temprano beneficien al ciudadano de a pie.

Los cambios tecnológicos no deberán ser muy importantes. Después de todo, los estudiosos y artesanos responsables de los mismos forman parte integrante de la cultura tradicional en la que viven. La mayoría de estos cambios consistirá en mejoras de la tecnología ya existente; dicho de otro modo, encontrar nuevas soluciones para los viejos problemas. Con toda probabilidad, un inventor no podrá fabricar un automóvil, pero puede llegar a idear un carruaje más rápido y cómodo que los tradicionales.

Con el objeto de simular estas innovaciones tecnológicas, utiliza las pautas sobre la creación de objetos mágicos que incluimos en el *Manual de Hechizos*. En el género de capa y espada no hay cabida para varas, varitas, bastones mágicos ni para pergaminos de runas. No deberían aparecer en el juego o, de existir, deberían ser reliquias medievales. Por el contrario, las pociones van muy bien para simular las drogas y venenos conocidos por los alquimistas, químicos y diplomáticos de esta época. Estas insidiosas preparaciones pueden ser espolvoreadas sobre la comida o vertidas en el vino desde un anillo, se puede mojar un papel en ellas o verterlas, en forma de polvillo, sobre un libro; se pueden incluso mezclar con cosméticos o condimentos culinarios. En pocas palabras, se pueden administrar a una víctima o paciente de cualquier manera retorcida que el DJ o los PJs puedan imaginar. De un modo parecido, las reglas de objetos mágicos se pueden utilizar para simular una gran variedad de artilugios mecánicos. La clase de ciencia que uno necesita para fabricarlos no tiene que ser la correcta de acuerdo con los criterios científicos del siglo XX, pero como mínimo su inventor debe disponer de una explicación más o menos creíble acerca del funcionamiento de su nuevo juguete.

7.2 QUÉ HACER CUANDO AMBOS MUNDOS SE CONTRADICEN

LA COMBINACIÓN DE PERSONAJES HISTÓRICOS Y DE FANTASÍA

En la sección anterior os hemos dado una serie de pautas generales. Supongamos ahora que el DJ desea crear un reino del siglo XVII justo al lado de su reino de fantasía medieval. ¿De qué forman van a interactuar los estudiosos y espadachines de la Reforma protestante con los guerreros y magos de la fantasía medieval? ¿Cómo combinar ciencia y tecnología? ¿Y cómo se van a enfrentar los soldados de una época histórica real a monstruos mitológicos sin la ayuda de las artes mágicas?

CONTRADICCIONES (7.2.1)

La vida de cada día no ha cambiado mucho durante el espacio de tiempo comprendido entre la Edad Media y el siglo XVII. Uno podría colocar a un granjero, un pordiosero o un artesano medievales típicos en medio de la Francia de la Reforma y no se sentiría fuera de lugar. El pueblo llano de ambas ambientaciones (tanto la de fantasía medieval como la de capa y espada) no tendrá graves problemas a la hora de interactuar entre sí. Comparten la misma pobreza, las mismas supersticiones, el mismo estado de servidumbre respecto de las clases superiores. Las técnicas y la dureza de sus profesiones se han conservado inalteradas generación tras generación. No obstante, debido a los cambios sociales que hemos indicado con anterioridad, las clases media y alta lo tienen un poco más difícil.

Los europeos con estudios de los años posteriores al Renacimiento se consideraron a sí mismos “ilustrados” por haber redescubierto el arte, la literatura y los conocimientos de la Grecia y Roma antiguas, y tenderán a presentar un complejo de superioridad sobre los personajes de fantasía, a los que considerarán como “culturalmente atrasados”. Las clases altas renacentistas creen que ellos son más inteligentes y sofisticados que sus equivalentes medievales, y en cierto modo tienen razón. Sienten más aprecio por la literatura, sus barcos son más marineros y sus instrumentos de navegación más precisos, sus ejércitos son más grandes y están equipados con nuevas y terribles armas, y sus corporaciones capitalistas están mejor preparadas para financiar expediciones de larga duración que se adentren en lo desconocido. No importa cuán avanzados estén sus equivalentes de la Edad Media; los poderosos del siglo XVII persistirán en su actitud de prepotencia. Recordad el desdén con que los exploradores del siglo XVII trataron a las sofisticadas civilizaciones de China y Japón.

Por su parte, los personajes de las clases altas del reino de fantasía medieval considerarán a los PJs del siglo XVII unos pretenciosos e insufribles bravucones. Se preocuparán mucho por las peligrosas ideas elaboradas por las mentes pensantes del Renacimiento y el credo revolucionario propagado por los misioneros de la Reforma protestante. Sin duda no les agrada que se les considere “paganos”. Además, dado que los personajes históricos parecen débiles a primera vista (costumbres amaneradas, espadas de lata, armadura casi inexistente, y desconocimiento de la magia), las gentes del reino de fantasía no los tomarán en serio hasta que demuestren su valía en combate. Los caballeros y los Mosqueteros comparten un mismo código del honor y un ansia de gloria militar. Sin embargo, los paladines medievales tratarán a los Mosqueteros (que no poseen feudos) como unos advenedizos que aspiran a entrar en la nobleza y además pondrán en tela de juicio su lealtad, ya que luchan a cambio de una paga. Por su parte, los Mosqueteros creerán que los caballeros medievales son unos salvajes maleducados sin el más mínimo interés por la pintura y la poesía.

Los usuarios de hechizos y las razas no humanas tendrán problemas a la hora de interactuar con personajes históricos. Tal y como se ha descrito con anterioridad, las gentes del siglo XVII tratan a la magia con una mezcla de prejuicio moral y de temor. Para ellos, la magia de cualquier clase proviene del Demonio y, por ello, su utilización es un acto de desafío contra la autoridad de Dios. El estudio de lo oculto no sólo pone en peligro el alma inmortal de uno, sino que además amenaza el de los que le rodean. En consecuencia, perseguir a un brujo es una expresión de piedad re-

ligiosa y de patriotismo. Los personajes de la Reforma protestante pueden llegar a aceptar la ayuda de la magia si no tienen más remedio, pero en general evitarán a los brujos y no querrán saber nada ni siquiera de personas que fraternicen con sospechosos de practicar las artes mágicas. Un mago benévolo que afirme que sus poderes emanan de Dios puede lograr seguidores entre las clases más pobres de la sociedad, pero será controlado y molestado por una Iglesia en extremo desconfiada.

Los ciudadanos del siglo XVII también ven con malos ojos tener tratos con seres no humanos. Las razas no humanas son extrañas y evasivas, pueden ser demonios disfrazados y sin duda poseen costumbres con las que corromper a buenos cristianos temerosos de Dios. Tener tratos (negociar) con las hadas es algo tan peligroso y criminal como la brujería. Los personajes históricos o bien no creen en la existencia de hadas y duendes, o les tienen demasiado miedo como para perseguirlos. En vez de eso, se servirán de una mezcla de evasivas, sobornos y adulaciones para tratar de apaciguar a los seres no humanos y mantenerles a raya. En general los seres no humanos no podrán desenvolverse con total libertad por una sociedad renacentista. Deberán moverse con discreción, de noche o disfrazados, ocultando sus rasgos diferentes y sus características sobrenaturales. Los PJs históricos que viajen por ciudades del mundo de fantasía habitadas por seres extraños pueden sufrir ataques xenófobos.

Los magos y los seres no humanos pueden considerar a los misioneros reformistas como unos simples fanáticos religiosos. No obstante, las gentes del siglo XVII no son menos tolerantes que los personajes de fantasía medieval. ¿Os acordáis de la falta de confianza y de puñaladas traperas entre personajes de razas diferentes de *El señor de los anillos*? Los protagonistas consiguieron mantenerse unidos sólo porque se enfrentaban a un enemigo común. Del mismo modo, los personajes históricos acabarán ajustándose a la existencia de la magia y de seres mitológicos, aunque no sean de su agrado. Ten en cuenta, además, que el choque cultural es mutuo. Imagina cuál sería la reacción de un noble elfo cuando descubra que un sacerdote jesuita ha convertido a su hija al Cristianismo, o la respuesta de un brujo cuando su aprendiz le dice que quiere ir a estudiar en una universidad en vez de aprender los conocimientos tradicionales de todo brujo de pro.

Todos estos posibles conflictos no evitan que la sociedad renacentista y la de fantasía medieval se beneficien de un intercambio cultural y financiero. Y lo más importante: los PJs de ambas ambientaciones tendrán muchas más oportunidades de juego. En la Europa del siglo XVII Francia, Inglaterra y España estuvieron en guerra entre sí sin que por ello se obstaculizasen las actividades de comerciantes, turistas y científicos. El peor enemigo de un país solía ser su mejor cliente comercial y lugar de vacaciones favorito. Los PJs deberán aplicar la misma ambivalencia a los feudos medievales vecinos. No permitirán que sus convicciones religiosas les impidan disfrutar de la vida o llenar de oro sus bolsas.

CRISTIANISMO Y PAGANISMO (7.2.2)

La cosmología es uno de los aspectos más difíciles de resolver cuando uno combina el género de fantasía medieval con el de capa y espada. La cosmología determina la opinión que los PJs tienen sobre el mundo, la naturaleza del bien y del mal, sobre la posible existencia de la ma-

gia y de cómo funciona ésta, si es que existe. En general, las historias de fantasía medieval suponen que los personajes son paganos (un ejemplo clásico es *Conan el Bárbaro*, de Robert E. Howard), ignoran la religión o la tratan muy de pasada (las novelas de Tolkien), o presentan un mundo en el que el Cristianismo tiene, como máximo, una influencia muy tenue (la saga del rey Arturo). En cambio, las historias de capa y espada, las perteneciente al folclore de los pueblos y algunas fantasías históricas suponen que las religiones antiguas del planeta carecen de importancia; Cristo es el predominante, los viejos dioses han muerto y la magia, si existe, está en franca decadencia.

A efectos del juego, supondremos que la situación es la que aparece en las aventuras de capa y espada, pero la transición a dicha situación no es instantánea ni universal. De hecho, está directamente relacionada con la agresividad y el empeño con que los misioneros cristianos están propagando su credo. La magia, los monstruos y las razas no humanas prosperan en tierras paganas, pero comenzarán a debilitarse y a desaparecer una vez los misioneros comienzan a convertir a la población. La verdadera Fe proporciona a los creyentes algo de protección contra daños causados por lo sobrenatural, pero los pecadores y los no creyentes son afectados por la magia de la manera normal.

Es posible ver el desarrollo de este proceso en la saga de Arturo. El cristianismo celta de los siglos V y VI d.C. era más bien atrasado. Sir Galahad y Sir Percival eran fervientes creyentes, pero el mismo Arturo únicamente lo aparentaba, tenía como consejero a un vidente galés y una medio hermana suya era o bien un hada, o bien una bruja, o bien ambas cosas. Sin embargo, durante los siglos siguientes la iglesia católica introdujo en las islas una fe más orientada hacia la misión de convertir a los paganos. Predicadores valientes como San Patricio convirtieron a mucha gente, ahuyentaron a las bestias y a los malos espíritus, y dieron un ultimátum a todos los seres no humanos: el bautismo o la destrucción. Las hadas y duendes que fueron bautizados recibieron almas cristianas y se asemejaron más y más a los seres humanos, acabando por ser asimilados dentro del conjunto de la población. Los que rechazaron el bautismo se ocultaron; su tamaño físico y su poder fue disminuyendo, convirtiéndose más y más en seres salvajes y desdichados.

Cuando brujos paganos se enfrentan con sacerdotes judeocristianos, la fe cancela los efectos de la magia. Los proyectiles de fuego rebotan y se dirigen contra la persona que los ha producido, las criaturas convocadas por medio de la magia huyen, y las maldiciones simplemente no tendrán ningún efecto. Si esto te parece injusto, ten en cuenta que los sacerdotes y rabinos no disponen de espectaculares capacidades ofensivas; únicamente de la autoridad de expulsar el Mal. (La magia de cualquier clase es condenada tanto en los textos sagrados judíos como en los cristianos). La protección divina supone que el sacerdote vive de acuerdo a las reglas prescritas por la religión en que cree, manteniendo por tanto un modo de vida moralmente adecuado. Si peca o abjura de su fe, la magia le afectará del mismo modo que a cualquier pagano.

Por otra parte, estar bajo la protección de Dios no le sirve de nada al sacerdote contra ataques físicos. La Biblia cuenta que el profeta Elías humilló a los sacerdotes de Baal haciendo que lloviese fuego del cielo, pero tuvo que huir de los guardias de la reina Jezabel. Pablo de Tarso (N. de los T.: alias San Pablo) cegó a un brujo, pero durante toda su

vida no dejó de tener problemas con grupos de paganos armados. San Patricio podía dejar sin poderes a los duendes nobles, pero no pudo evitar que piratas irlandeses le capturasen y convirtiesen en un esclavo. Del mismo modo, los magos de las películas nunca consiguen acabar con el héroe usando hechizos; siempre acaban por tener que llamar a la guardia o luchar en combate personal contra él.

BOLAS DE FUEGO CONTRA ARMAS DE FUEGO (7.2.3)

La magia y la ciencia dan lugar a tecnologías poderosas que son, además, incompatibles. La magia es un método ideado en la Edad de Bronce que es inhibida por el “hierro frío”, lo que explica por qué los usuarios de hechizos raramente llevan armaduras de metal. La tecnología científica de los mosqueteros, por su parte, utiliza tanto hierro como acero con prodigalidad. Es posible que los inventores tanto de una disciplina como de la otra logren inventar artilugios que imiten los efectos de determinado objeto de la disciplina contraria, pero nunca serán capaces de combinar física y metafísica en un mismo objeto. En algunos casos puede suceder que sea imposible compensar una tecnología con objetos de la contraria. Por ejemplo, los hechizos que afecten a tejidos vivos o a herramientas sencillas pueden no tener ningún efecto sobre las máquinas. Un escudo mágico puede detener las flechas, pero no las balas. Una armadura encantada puede ser inmune a las balas, menos cuando éstas son de plata y han sido bendecidas por un sacerdote. Las heridas causadas por magia sólo se pueden curar por medios mágicos. El DJ deberá tomar decisiones dependiendo de cada caso que se le presente.

Por culpa de esta incompatibilidad tecnológica, los estudiantes de una disciplina en general no sabrán nada acerca de la contraria; para un mago, una carabina será un objeto tan misterioso como una varita mágica para un soldado de caballería. Los encantadores desconocen cómo funcionan los objetos creados por los inventores, y viceversa. Los PJs de la Reforma protestante no poseerán ninguna clase de amuleto y no tienen por qué ponerse a cubierto cuando un brujo ha sacado un pergamino de runas y lo comienza a leer en voz alta. Reaccionarán ante los hechizos con horror y sorpresa. No obstante, los caballeros medievales y los magos no sabrán que tienen que correr cuando alguien les lanza una granada. Los personajes de fantasía medieval que se burlen de los “indefensos” mosqueteros se llevarán más de una sorpresa cuando una bala de cañón los derribe desde una distancia muy superior a la que puede llegar una flecha disparada por un arquero o cuando balas impulsadas por pólvora atraviesan su armadura de metal. Incluso cuando un brujo logre adivinar que debe pegarle fuego a la pólvora para que explote, probablemente no sea capaz de prever la fuerza ni el radio de acción de la explosión.

Los mosqueteros compensan el poder de los hechizos con la velocidad y la precisión de su estilo de combate, con el mayor alcance de sus armas de fuego y con la convicción de que están luchando por Dios contra el Mal. Esta ventaja moral les otorga una protección pequeña y siempre presente contra hechizos que impliquen el dominio de la personalidad o la corrupción del personaje blanco del hechizo. Por tanto, puede suceder que un mago malvado



incinere a un devoto espadachín, pero no podrá hipnotizarlo, leer su mente o esclavizarlo para convertirlo en malvado.

Por otra parte, los magos que viajen por los reinos de capa y espada descubrirán que sus poderes son más débi-

les porque la gente que le rodea ya no cree en la magia. Este escepticismo reduce la efectividad de la magia o hace que sea más difícil activar los hechizos. Los hechizos menos importantes seguirán funcionando, pero los conjuros más poderosos y destructivos no funcionarán o simplemente darán lugar a consecuencias completamente inesperadas e impredecibles.

Del mismo modo, los objetos basados en la tecnología del siglo XVII se irán estropeando solos a medida que los personajes de capa y espada se adentren por reinos de fantasía medieval. Este proceso es extremadamente sutil e insidioso; los objetos funcionarán correctamente al principio, pero con el tiempo los instrumentos de navegación comenzarán a dar lecturas equivocadas, los relojes ya no son precisos y las armas de fuego se encasquillan o no disparan con una frecuencia cada vez mayor. Los objetos de "última tecnología" de los PJs tenderán a no funcionar en el momento menos oportuno.

Es posible encontrar ejemplos de estos fenómenos en los libros *The Magician's Nephew* ("El sobrino del mago") de C.S. Lewis y la serie *The Hero of Varay* ("El héroe de Varay") de Rick Shelley. En el primero, la bruja blanca pierde todos sus hechizos (pero no su fuerza sobrehumana) cuando es transportada a la Inglaterra victoriana. En la serie de historias de Shelley, un estudiante universitario norteamericano descubre que los objetos del siglo XX a los que él está tan acostumbrado ya no funcionan en el mundo de hadas y duendes.

SOLDADOS Y DRAGONES (7.2.4)

Los PJs del siglo XVII responden ante los monstruos con más miedo y desprecio de lo normal; se trata de criaturas totalmente inesperadas que son además manifestaciones visibles del Demonio. Los personajes de fantasía medieval pueden temer a los monstruos, pero al menos ya dan por sentado que estas criaturas existen. Sin embargo, los personajes de la Edad Media y los del siglo XVII responden de forma diferente ante las cosas que les atemorizan.

La respuesta típica de un personaje de fantasía medieval cuando se enfrenta a un monstruo es alejarse de su guarida o apaciguarlo hasta que aparezca un aventurero lo bastante poderoso como para acabar con él. El paladín, siempre sediento de gloria, lucha contra la criatura solo o acompañado de un reducido grupo de amigos; cuanto más peligro, mayor será la gloria. También le gusta enfrentarse directamente a la bestia; es propio de verdaderos hombres luchar a brazo partido con una criatura más fuerte de lo que uno es. Las gentes del universo de fantasía a veces toleran a los monstruos, porque los consideran como dioses o guardianes nombrados por las divinidades que deben ser honrados o al menos sobornados. De vez en cuando se le entregan víctimas, en un sacrificio no deseado pero inevitable.

Por su parte, los espadachines consideran que matar a un monstruo no es una gesta honrosa sino una manera de acabar con una plaga, y no tienen ninguna clase de remordimientos religiosos cuando acaban con uno de ellos. Una vez han descubierto que en una región hay un monstruo, no desearán hasta matarlo. Avisarán al ejército, registrarán toda la zona y tenderán una emboscada al animal utilizando tantas armas de fuego como les sea posible encontrar. No les preocupa en absoluto que la lucha no sea justa, que deban matar al monstruo a traición, que lo ahoguen bloqueando la entrada de su guarida con una carga de pólvora o que lo con-

viertan en charcutería fresca a cañonazo limpio. Los PJs que no pertenezcan al ejército compartirán estas opiniones con sus colegas militares. Es algo que ha salido en muchas películas, pero los PJs lo harán; montarán un escándalo, pondrán en estado de alerta a las gentes del pueblo y les guiarán para acabar con el hombre lobo o el ogro que les ha estado acosando durante estos últimos meses. Estos animales, que atacan sin problemas a los viajeros solitarios, se lo pensarán dos veces antes de enfrentarse a una muchedumbre armada con antorchas y estacas.

Tal y como hemos indicado más arriba, la tecnología puede llegar a duplicar los efectos de la magia. Los expertos en demolición pueden crear sus propias bolas de fuego y explosiones, los químicos pueden producir nuevas y exóticas drogas, y la armadura de los monstruos que es inmune a las espadas y las flechas puede no ser tan eficaz contra las balas de mosquete y de cañón. Incluso cuando un mosquete del siglo XVII no puede matar a uno de estos animales, lo más probable es que el ruido y el humo le sorprendan. Puede acabar huyendo del inesperado ruido y del humo, incluso si la bala no ha hecho más que cosquillas.

Al contrario que sus equivalentes de fantasía medieval, los personajes del siglo XVII utilizarán el método científico (observación, deducción y experimentación) para tratar de descubrir cuáles son las propiedades inusuales de un monstruo. "Ajá, o sea que un dragón sólo puede escupir fuego cinco veces antes de que la pérdida de gases más ligeros que el aire le obligue a descender hasta el suelo", o "la disección confirma que un troll no es capaz de parar una estocada de esgrima española porque su estructura muscular no le permite moverse de la manera adecuada." Si la solución ideada por los PJs es imaginativa y creíble, el DJ deberá permitirles que la lleven a la práctica. No obstante, ello obliga al DJ a decidir cómo funcionan las cosas. Por ejemplo, si el fuego de un dragón se genera por medio de la magia, la única defensa contra él consistirá en un escudo de escamas de dragón. Por otra parte, si el fuego del dragón es el producto de procesos gástricos naturales, los PJs podrían extinguirlo arrojando un saco de bicarbonato a la boca abierta justo cuando les va a tostar vivos.

7.3 UN EJEMPLO: GÁULICA

LA HISTORIA (7.3.1)

Gáulica, el escenario principal de la campaña, fue hasta hace pocos años un conjunto de pequeños feudos dominados por su poderoso vecino: el Imperio Andalusino. Sin embargo, la aparición de una nueva religión monoteísta coincidió con una rebelión acaudillada por un carismático duque, Lord Paluz. Paluz unificó a toda la región basándose en la nueva fe para crear una nueva identidad nacional, liberó a Gáulica del control andalusino y fue proclamado rey por la clase sacerdotal que había protegido de las persecuciones. Dicha clase sacerdotal conserva cierta influencia de los antiguos sacerdotes politeístas, que fueron "reasentados" en beneficio del nuevo credo. Ha aparecido además un movimiento de reforma que exige la purga de todas las antiguas prácticas "paganas", incluyendo la magia. Las potencias extranjeras esperan poder usar el movimiento reformista en su propio

provecho, pero el gobierno de Paluz ha conseguido mantenerlo a raya hasta el momento. La opinión pública es contraria a la magia. Los usuarios de hechizos son perseguidos de forma no oficial por subversivos y simpatizantes de potencias extranjeras, y eso a pesar de que la reina Morgo aún conserva a un vidente como consejero. En consecuencia, la magia está en decadencia y se están importando muestras de una nueva tecnología procedente de la República de Flondar. Aún hay razas no humanas en Gáulica, pero se mantienen escondidas y algunas incluso están pensando en emigrar.

Hace pocas semanas, el rey Paluz ha sido asesinado por un practicante de los viejos ritos politeístas; se inició una investigación para determinar la veracidad de unos rumores que implicaban a potencias extranjeras en el magnicidio, pero ha llegado a un punto muerto. La reina Morgo es quien gobierna, en calidad de regente para su hijo de seis años, Stephanus. Lord Ragah, su vidente-consejero, le aconseja en todo (desde política exterior hasta agricultura); los rumores dicen que la reina está a punto de despedir a todos los antiguos ministros de su difunto marido. Ragah ha sido bautizado, pero los sacerdotes de la iglesia dudan de su sinceridad, y a los miembros del consejo no les agrada la idea de perder su puesto de trabajo (o incluso peor). Tanto la reina como el consejo de ministros parecen estar más preocupados acerca de consolidar su poder que de proteger la frágil independencia de la nación. Las tropas de palacio son fieles a la reina, quien espera poder contar con ellas si Ragah o los ministros se vuelven demasiado ambiciosos. Mientras tanto, el capitán de la guardia ha jurado secretamente fidelidad al joven rey. Sus hombres están dispuestos a defender a Stephanus de las maquinaciones de la reina y de los ministros hasta que sea mayor de edad.

LA COSMOLOGÍA (7.3.2)

Según los nuevos líderes espirituales de Gáulica, hay un único Creador todopoderoso y omnisciente, distinguible de su creación, al que sirven ángeles. A él se opone un arcángel caído y los demonios de éste. La lucha entre ambos es desigual; el Bien es más poderoso que el Mal. Las armas del Mal son el engaño, la ignorancia y el miedo. Los demás “dioses” adorados en este universo son o bien fraudes imaginarios, o bien impostores demoníacos. La “magia” es o bien ciencia primitiva enmascarada en parafernalias ritualísticas sin sentido (Esencia), o bien una versión falsa y demoníaca de los milagros del Creador (Canalización).

LA GEOGRAFÍA (7.3.3)

Desde un punto de vista estrictamente físico, Gáulica constituye una parte bastante grande de una península continental, separada de sus vecinos por una barrera montañosa. La República de Flondar, situada más al oeste, le impide el acceso al Mar Occidental; los mares orientales están dominados por las flotas del Imperio Andalúsino. Unas llanuras amplias y fértiles, surcadas por numerosos ríos, ocupan el espacio entre las cadenas montañosas. El país presenta un clima templado que tiende a ser subtropical a medida que uno se acerca al Este. Las montañas tienen bosques muy densos. El Mar Occidental es frío y sus costas, abruptas y de aspecto amenazador; las aguas del Mar Oriental son más cálidas y las costas, soleadas playas doradas.

LA SOCIEDAD (7.3.4)

La población de Gáulica se divide en cuatro grupos étnicos diferentes; norteños, sureños con una importante influencia andalusina, montañeses con una cultura distinta a todas las demás, y nómadas de los pantanos. Los norteños constituyen el grupo predominante: dieron su apoyo a Paluz, a cambio de lo cual obtuvieron riqueza e influencia, y su idioma es el oficial de la corte. Las clases cultivadas del país hablan y escriben en norteño. La mayor parte de la población es analfabeta, y en general los campesinos hablan en sureño, una versión fragmentada del idioma de la corte mezclada con numerosas palabras y expresiones andalusinas. Teniendo en cuenta las diferencias de idioma, de riqueza y de estilo de vida, es normal que los miembros del pueblo llano desconfíen de las autoridades y les guste burlarse de los que pertenecen a las clases altas. Los montañeses y los nómadas de los pantanos usan sus propios idiomas. La sociedad es patrilineal y generalmente dominada por los hombres, con la única excepción de los montañeses, en los que las duras condiciones de vida les induce a respetar a todo aquél que trabaje duro. El orden social es básicamente feudal, pero una clase media en alza está comenzando a cambiar la estructura de la sociedad. Hay un cierto grado de movilidad entre las clases sociales, aunque la función de cada persona dentro de la sociedad se encuentra muy delimitada. Los pobres pueden convertirse en siervos contratados y los criminales pueden ser condenados a trabajos forzados, pero la esclavitud no es un fenómeno muy generalizado.

La compleja jerarquía sacerdotal de la iglesia posee una influencia política considerable. Hay una tradición de santos (la mayor parte mujeres) que liberan al país de sus enemigos. El populacho es en general devoto, pero rechaza las riquezas y la buena vida del alto clero. En las montañas y en algunas partes del sur aún hay gente que adora a los antiguos dioses.

Los abundantes recursos naturales permiten la existencia de una economía mixta: fértiles campos, mineral de hierro y madera en las montañas, llanuras cargadas de árboles frutales, ganado vacuno y ovino, manantiales de agua caliente y materiales volcánicos. La tecnología es la propia de una sociedad industrial primitiva: se está produciendo la introducción gradual en Gáulica de máquinas enormes y frágiles procedentes de Flondar. El ejército posee cañones y la Guardia de palacio está armada con armas de fuego de mecha. Los problemas internos del país, la carencia de una flota y las barreras montañosas han evitado que Gáulica utilice sus nuevas armas para arrebatar tierras a sus vecinos... hasta ahora.

Paluz gobernó como un rey absoluto, y la reina está tratando de hacer lo mismo. Para lograr su objetivo, el ejército se encuentra bajo las órdenes directas del monarca y no hay que repartirlo entre los señores feudales, de acuerdo a las viejas tradiciones medievales. La nobleza está siendo rápidamente apartada del poder por una cada vez mayor burocracia de clase media, que es quien en realidad gobierna el país. Los jueces y funcionarios reales compran sus cargos a la reina Morgo, y deben satisfacer tanto a ella como a la justicia. El sistema legal de Gáulica es complejo: los crímenes se pagan con multas. No hay libertades civiles pero sí algunas libertades religiosas, siempre y cuando uno sea monoteísta. Las relaciones con el extranjero son muy cambiantes, ya que a todas las potencias vecinas les encantaría poder anexionarse el reciente reino de Gáulica.

LAS NACIONES VECINAS (7.3.5)

EL IMPERIO ANDALUSINO

El vecino meridional de Gáulica es su principal enemigo: un imperio rico y poderoso que ha comenzado a derrumbarse agobiado por su propio poder. El Imperio Andalusino combina las peores características de los imperios español y otomano. Es una nación agresiva y su gobierno es brutal y autoritario, pero padece de la corrupción y falta de eficiencia de sus funcionarios locales y de la decadencia general de sus ciudadanos. No posee armas de fuego, pero su ejército, su armada y su flota mercante son los más numerosos de todos los países de la campaña, pudiendo contar además con la ayuda de numerosos corsarios y piratas. La mayor parte de los ataques dirigidos contra Gáulica son navales, ya que los pasos montañosos entre ambas naciones son poco numerosos y están bien defendidos. No obstante, en la actualidad el imperio está tratando de usar la diplomacia y la traición para causar daño a la soberanía de Gáulica. En estos momentos el imperio está en guerra con la República de Flondar; el emperador Tergius no quiere luchar dos guerras a la vez, y cree que, de todos modos, la inestable Gáulica no permanecerá libre durante mucho más tiempo.

Los ciudadanos del imperio adoran a un panteón de “dioses” demoníacos presididos por un dios principal. Su centralizado gobierno se encuentra bajo las órdenes de un emperador, al que se le obedece como si de un dios se tratase: Tergius es, además del jefe político de la nación, el sumo sacerdote de la religión del estado. Una casta de sacerdotes-guerreros controla la burocracia gubernamental y posee gran parte de las riquezas de la nación. Los esclavos constituyen una parte muy importante de la fuerza laboral (y también del ejército y de la marina) y el comercio de esclavos es extremadamente importante para la economía del país. El mismo Tergius consiguió ascender en la escala social, pasando sucesivamente de esclavo extranjero a capitán del ejército, luego a miembro de la Guardia Imperial para después organizar un golpe de estado que le permitió ser nombrado emperador. Los eruditos imperiales han logrado avances en las ciencias de las matemáticas, la filosofía, la medicina, la navegación y la astronomía. Sin embargo, no han utilizado sus conocimientos para mejorar su tecnología o su modo de vida, porque los esclavos ya realizan casi todo el trabajo. Con esclavos, ¿quién necesita máquinas?

El Imperio Andalusino es una región de montañas y colinas pedregosas y su clima es similar al de España o al de Italia. Sus industrias más importantes son el ganado vacuno, el ganado ovino, los tintes y el cultivo de la vid y de frutas exóticas. Su población, gran parte de la cual casi está en la miseria, está muy repartida, con lo que hay muchas regiones en las que los seres mágicos y los monstruos pueden vivir sin ser molestados por los humanos.

En esta campaña, el Imperio Andalusino es el país “malvado”. Los PJs pueden viajar por él siempre y cuando vayan con cuidado, pero por lo general la recepción que se les depara será normalmente fría, a no ser que su anfitrión sea un comerciante que espera enriquecerse a su costa o un político que quiere utilizarles para sus propios y oscuros fines. En este lugar la magia es poderosa, pero no es una cosa de cada día porque sus secretos son celosamente guardados por la clase dirigente. Los magos sienten debilidad por los artilugios complicados; es lo más normal tener un encuentro con sus extraños o desagradables objetos.

LA REPÚBLICA DE FLONDAR

Al noroeste de Gáulica se encuentra Flondar, una república monoteísta que de forma agresiva controla el acceso al mar y al comercio marítimo. Flondar a veces es el aliado de Gáulica, mientras que otras veces es su rival económico, pero en general ayuda a mantener el equilibrio de poder entre Gáulica, el Imperio Andalusino y el Ducado de Bavar (ver más adelante). No obstante, el Senado de Flondar ha decidido también ayudar a los problemáticos reformistas religiosos de Gáulica. La sociedad flondariana es relativamente igualitaria. Se ejerce una tolerancia limitada sobre las religiones extranjeras, ya que el fanatismo religioso causaría graves daños a la economía del país. A pesar de ser una nación pequeña, o quizás gracias a serlo, la república posee un ejército profesional y una flota de guerra muy poderosas y provistas de los últimos avances en armamento. El volumen del comercio exterior de la república es bastante grande, incluso con naciones enemigas; muchos de los esclavos que llegan al Imperio Andalusino lo hacen a bordo de barcos de Flondar. Los príncipes-mercaderes y los teólogos poseen una importante influencia política. Gran parte de su tecnología es de interés comercial: telares mecánicos, relojes de precisión, barcos más veloces, etcétera. Gracias a esta combinación de fuerza militar y poder económico, la república es la nación tecnológicamente más avanzada de toda la campaña.

Flondar se encuentra apretada contra una desolada región costera que es alternativamente rocosa o pantanosa. La falta de tierras cultivables y recursos naturales le obliga a depender del comercio exterior y de las finanzas. Un número desproporcionado de sus ciudadanos viven en ciudades: son banqueros, comerciantes, artesanos, propietarios de talleres, etcétera. Sus ciudadanos tienen una renta per cápita muy elevada, pero los pobres de las ciudades se encuentran en la más pura de las miserias. La mayoría de estos pobres viven de la pesca y de la agricultura de subsistencia. El Senado se encuentra controlado por una oligarquía de asociaciones mercantiles, aunque cuando se presenta una emergencia nacional (como por ejemplo la guerra actual con los andalusinos) se nombra a un Comodoro general que pasa a dirigir el gobierno del país. Hay poca o ninguna magia en Flondar; la religión está en contra de ella y el país está demasiado poblado como para permitir que las razas no humanas coexistan en secreto con los humanos.

Si los PJs desean embarcarse en empresas comerciales arriesgadas o en maniobras diplomáticas poco ortodoxas, obtener las últimas novedades tecnológicas o simplemente explorar un poco, deberán acudir a Flondar. Sus naves son las más rápidas, sus marineros los más osados, y además está pensando seriamente en la posibilidad de fundar colonias allende los mares. La república puede ser un buen sitio para esconderse si los PJs caen en desgracia en su propio país. No obstante, a Flondar le interesa tanto como al Imperio Andalusino tener buenas relaciones con Gáulica, y en el pasado hubo casos en los que el Senado optó por devolver exiliados políticos a Gáulica una vez los diplomáticos de Lord Ragah hubieran apretado las tuercas apropiadas.

EL DUCADO DE BAVAR

La geografía es el origen de todos los problemas de Bavar: ahora que Gáulica ha proclamado su independencia, es la mejor ruta terrestre entre Flondar y el Imperio Andalusino. En el pasado Bavar fue un próspero reino feudal con estrechos lazos con el Imperio, pero en la actualidad es una tierra desolada habitada por disidentes, refugiados y criminales, además de por enfermedades y criaturas diabólicas. Un

tal Duque Craigmont ha logrado instaurar una especie de orden en una de las viejas fortalezas señoriales, pero la zona que está sometida al control efectivo del Ducado es relativamente pequeña. La población actual de Bavar es sólo una quinta parte de lo que era antes de la guerra; los demás o bien han muerto, o bien han huido. Los que aún permanecen en el país están desesperados y entristecidos, y pueden tratar de robar a los PJs que aparenten ser débiles o estúpidos. No obstante, por lo general la gente tiene miedo de los forasteros y se esconderán cuando vean acercarse a los PJs. Estarán armados con cualquier cosa: desde estacas hasta rifles de caza robados de algún campamento de tropas de Flondar.

Antes de la guerra, Bavar era un estado cliente del imperio que había comenzado a importar ideas y tecnología de Flondar. Una guerra religiosa entre los partidarios de la vieja fe y los de la nueva religión debilitó al reino, permitiendo así que los ejércitos republicanos y los imperiales lo utilizaran como campo de batalla sin que las gentes del lugar se entrometiesen demasiado. El último alto rey, Thorgard, consiguió apaciguar a las facciones religiosas de Bavar para poder tratar de echar del reino a los ejércitos extranjeros. No obstante, poco después de alcanzar la victoria Thorgard murió de peste. Craigmont reunió lo que quedaba del ejército y estableció su capital. Por todas estas razones, el grado de aceptación y la efectividad de la magia varía mucho de un lugar a otro; en general los supervivientes están demasiado debilitados como para reavivar viejas disputas. Los usuarios de hechizos son poco numerosos, ya que igual que todo el mundo, o se murieron o huyeron del país, pero los PJs pueden aún desenterrar objetos mágicos que los anteriores saqueadores no llegaron a descubrir. Desencantadas con las condiciones de vida en el resto del mundo, las razas no humanas han comenzado a colonizar Bavar, ya que no hay en ella un número suficiente de humanos como para detenerles.

Bavar puede llegar a ser un lugar muy deprimente para



los PJs que viajen por él, pero es también un lugar en donde los PJs con vocación altruista pueden verdaderamente ayudar al prójimo, donde los mercenarios siempre encontrarán trabajo, y donde los cazadores de monstruos encontrarán horrores góticos y mitológicos. Si los personajes desean hacer del mundo un lugar mejor en el que vivir, capturar criminales y lograr así fama y fortuna, cazar dragones de verdad o comer en los salones del Rey de los Goblins, la fortaleza del duque Craigmont es un buen sitio para comenzar.

LA HEGEMONÍA MAHANADÍ

Este lejano imperio mantiene el equilibrio de poder con el Imperio Andalusino, y puede llegar a convertirse en una seria amenaza si los Imperiales llegan a ser destruidos. La guerra entre ambos imperios es una de las razones por las que el Imperio Andalusino no ha sido capaz de acabar con la rebelión del rey Paluz ni de destruir a la República de Flondar con su aplastante superioridad numérica. De todos modos, para la mayor parte de los personajes de la campaña, la Hegemonía Mahanadí no es más que un nombre. Unos pocos aventureros-mercaderes de Flondar han vuelto de allí con fabulosos cargamentos supuestamente procedentes de la Hegemonía, pero ninguno de ellos ha dicho ni media palabra al respecto.



8. DESCRIPCIÓN GENERAL E HISTÓRICA

El mosquetero Jacques du Bois caminó rápidamente hacia la mesa del fondo de la posada a la que se sentaba otro espadachín.

"¡Monsieur, desearía tener unas palabras con vos!"

"¡Ah, du Bois, mi buen amigo!" dijo en tono afable Valentin, de la Guardia del Cardenal. "Espero y deseo que gocéis de buena salud."

"¿Cómo puedo gozar de buena salud cuando se me dice esta mañana que el teniente Caillos y el soldado Martieu están siendo tratados por los cirujanos y que no se espera que Martieu se recupere? ¡Pagaréis por esto!"

Los ojos de Valentin se ensancharon, como por efecto de la sorpresa. "No consigo entenderos, señor. Comprended que no me fue posible permanecer inactivo mientras esos desgraciados os llamaban mentiroso."

"¡Pardiez!" Du Bois luchaba por eliminar el temblor de su voz. "¿De modo que me llamaron mentiroso?"

"Cierto es. Esos caballeros tuvieron la temeridad de sugerir que vos habíais comparado a Su Eminencia con los cuartos traseros de un asno. Puesto que el Cardenal es el servidor más leal y de mayor confianza de Su Majestad, y puesto que vuestra devoción a la persona del rey está fuera de toda duda, yo estaba seguro de que era imposible que vos hubieseis dicho tal cosa. Consideré que se merecían que se les castigase por su bravuconería."

"¡Estáis jugando conmigo!"

La afable sonrisa de Valentin se convirtió en una mueca sardónica y su mano se deslizó hasta la empuñadura de su espada. "Monsieur, yo jamás juego. Siempre hablo en serio."

A grandes rasgos, es conveniente para todos aquellos que participen en una campaña histórica que sepan algo sobre la historia y la vida cotidiana durante el siglo XVII. La información que este capítulo y el siguiente contienen será de gran utilidad para los DJs, incluso si la campaña que arbitran no es histórica. Los acontecimientos y circunstancias que moldearon el transcurso de esta época histórica contribuyeron también a dar forma al género de capa y espada. Para los que arbitren una campaña de fantasía, esta información puede servir de pauta para crear o adaptar la campaña al género de aventuras de capa y espada.

8.1 LA AMBIENTACIÓN

Este apartado proporciona al lector una visión general de la época y de los lugares en los que las aventuras tendrán lu-

gar. Esta información se complementa con la de la sección 11.0, mucho más detallada.

En el mundo de *Mosqueteros*, es posible correr aventuras en cualquier parte del planeta. El siglo XVII es una época de exploración y colonización europeas. Es posible obtener grandes riquezas en la India, en Oriente o en América, pero a pesar de ello la mayor parte de las aventuras deberán acontecer en Europa; más concretamente, en Francia e Inglaterra, en donde el camino que lleva al poder y a la gloria es bien conocido, habiendo sido previamente transitado por muchas otras personas.

La Reforma protestante ha dividido a Europa en dos bandos. Las Islas Británicas (con la única excepción de Irlanda) y la mayor parte de la Europa septentrional son protestantes, mientras que Francia, España y Europa meridional son católicas. Rusia y la parte de Europa oriental que no ha sido conquistada por los turcos profesan la fe ortodoxa. Casi todos los reyes, incluyendo a los católicos, anteponen los intereses nacionales al deber de obedecer al Papa de Roma, aunque el poder temporal de la Iglesia Católica sigue siendo importante. Es necesario poseer un salvoconducto para poder viajar de un país a otro, pero las fronteras son demasiado largas y muy mal vigiladas, con lo que no es muy difícil entrar y salir a escondidas de un país. Los contrabandistas, los espías y otras gentes buscadas por la justicia lo hacen constantemente. Se tarda unas seis horas en cruzar el Canal de la Mancha, siempre y cuando haga buen tiempo.

Francia goza de un clima y una geografía increíblemente variados, pasando de montañas abruptas y frías a soleadas llanuras mediterráneas. Por desgracia, después de un siglo de guerras civiles y conflictos religiosos, el país se encuentra dividido en una serie de territorios separados, cada uno con su señor feudal y con su red comercial. A los nobles le gustaría que las cosas siguiesen así durante mucho tiempo, en especial a los nobles protestantes que dominan el sur de Francia. Sin embargo, Francia se encuentra completamente rodeada de países enemigos controlados por miembros de la poderosa dinastía de los Habsburgo: al sur España, al nordeste el Sacro Imperio Romano Germánico y al sudeste, Italia. La mercenaria Suiza, situada al este de Francia, está dispuesta a suministrar soldados a quien pague más por ellos. Con el objeto de enfrentarse a esta amenaza, los reyes de Francia insisten en aumentar su autoridad y en lograr la unidad religiosa (católica) en el país, incluso recurriendo a la fuerza si es necesario.

Las frías, húmedas y abruptas Islas Británicas están divididas en cuatro países cuyas historias están repletas de guerras entre sí. Inglaterra y Gales se unieron en 1536. Ambas



naciones volvieron al seno de la Iglesia Anglicana hace poco más de 40 años, después del violento intento de la reina María Tudor de restaurar el Catolicismo como religión oficial del estado. El país está en paz gracias a las hábiles maniobras de la reina Isabel I. Más al norte, el reino de Escocia

está dominado por señores feudales extremadamente independientes que continuamente están luchando entre sí. La poderosa Iglesia Presbiteriana escocesa (en inglés *Presbyterian Kirk*) es casi lo único que da algo de estabilidad al país; los pastores presbiterianos actúan como si de un primitivo senado teocrático se tratase. Irlanda, situada algo más al oeste, permanece fervientemente católica y con una mentalidad política independiente a pesar de llevar 400 años bajo ocupación inglesa. Los ingleses y escoceses están tratando de colonizar la costa oriental irlandesa del mismo modo que están colonizando América del Norte.

Los países vecinos de Francia e Inglaterra constituyen un grupo de lo más variado. España, que es la nación más agresiva y poderosa de toda Europa, está ocupada gastando el oro y la plata que obtiene de sus colonias americanas para organizar ejércitos con los que reconquistar las Provincias Unidas calvinistas (Holanda), subyugar a Portugal e intervenir en los asuntos internos de Francia, Italia y Alemania. Si España es el gigante militar de Europa, Holanda se está convirtiendo rápidamente en su gigante económico. Los rebeldes holandeses construyen los mejores barcos de toda Europa y pronto lograrán poseer el monopolio de todo el comercio de Europa y del Lejano Oriente. Su política de tolerancia religiosa atrae artesanos de todas partes de Europa. El Sacro Imperio Romano (Alemania) es una especie de confederación de estados que en teoría están bajo la autoridad del emperador. Dado que los príncipes alemanes compiten entre sí por la autoridad política y espiritual, el Imperio no es más que un barril de pólvora que sólo necesita de una chispa para estallar. Italia tiene aún menos unidad política que Alemania, y además se encuentra bajo el completo dominio de España; sin embargo, es el centro cultural de Europa. Se considera que un año de estudio en Italia forma parte esencial de la educación de todo joven caballero. Es el paraíso de pintores, escultores, arquitectos, médicos, teólogos y científicos.

Además de Europa, debemos considerar también a las colonias francesas e inglesas en el Nuevo Mundo. Son asentamientos peligrosos y poco recomendables situados en medio de tierras salvajes, lejos de casa y de los influyentes personajes de la corte. Las colonias de las Indias Occidentales son pequeñas islas tropicales repletas de fiebres, de caníbales y de españoles. Las colonias de Norteamérica son asentamientos rodeados por una empalizada y situados en el borde de unos bosques oscuros y fríos que se extienden hasta donde alcanza la vista. La mayor parte de los personajes no vendrán a estos lugares de buen grado, y mucho menos querrán quedarse a vivir. Sin embargo, tener éxito como gobernador colonial, corsario, comerciante o propietario de una plantación puede ser un buen punto de partida para mejorar las oportunidades de ascender en la escala social en la madre patria o salvar una carrera en peligro... si uno vive para contarle, claro. Las colonias son también un buen sitio para esconderse si uno cae en desgracia, comete un crimen o se mete en problemas a causa de sus opiniones políticas o religiosas.

8.2 DESCRIPCIÓN HISTÓRICA

El siglo XVII fue época de grandes cambios tanto en Francia como en Inglaterra. Al iniciarse el siglo, ambas naciones no eran más que sociedades feudales fragmentadas, mientras que en el año 1700 ya eran naciones-estado unifi-

cadadas y preparadas para la revolución industrial que comenzaría pocos años después. Los fanatismos religiosos violentos dieron paso a una cansina tolerancia religiosa, las supersticiones medievales fueron gradualmente sustituidas por el racionalismo, y la economía de estilo medieval desapareció y en su lugar apareció el capitalismo agresivo.

FRANCIA (8.2.1)

Cuando comienza el siglo XVII, Francia está cansada y fragmentada tras cuatro décadas de guerras civiles y de religión. Enrique de Navarra, un noble protestante de la casa de Borbón, se convirtió en el rey Enrique IV en 1589 cuando su primo, el rey Enrique III, fue asesinado por fanáticos católicos que creían que estaba siguiendo una política demasiado blanda con los protestantes franceses. Enrique IV logró vencer a las demás facciones rivales, pero no logró ser coronado hasta el año 1594, cuando se convirtió al catolicismo. Tras cuatro años de negociaciones entre católicos y protestantes, el Edicto de Nantes promulgado por Enrique IV aseguró la unidad nacional de Francia, aunque para ello tuvo que conceder a los protestantes una tolerancia religiosa limitada. Este acuerdo establecía, de hecho, un país separado dentro de la misma Francia. A partir de este momento, los protestantes gozarían de libertad de culto, libertad de prensa y la capacidad de ocupar cargos públicos. Se les permitiría poseer fortalezas y ejércitos privados con fines puramente defensivos, y se crearon tribunales especiales para todos aquellos casos en los que hubiese implicado al menos un protestante. El Edicto de Nantes puso fin a las guerras civiles durante un tiempo, pero fue la causa principal de los problemas que resurgirían durante el reinado de Luis XIII.

Enrique era un mujeriego escandaloso y su matrimonio con Margarita de Valois, un completo fracaso. De este matrimonio no nació tampoco niño alguno. En 1599 Enrique logró por fin la anulación del matrimonio, y en 1600 se casó con María de Médicis por razones políticas y siguiendo el consejo de su primer ministro, Maximilien de Bethune, duque de Sully. Este nuevo matrimonio dio lugar a un heredero varón, Luis, que nació en 1601, pero también enfureció a la antigua prometida de Enrique, Henriette de Balzac d'Entragues. Henriette, que era una bella mujer amante de las intrigas palaciegas, permaneció en la corte de Enrique IV durante los siguientes diez años, siempre participando en conspiraciones para matar al rey. Finalmente, se la envió al exilio.

Durante los siguientes diez años Enrique, ayudado por Sully, reconstruyó la economía de Francia. Se obtuvo dinero poniendo los cargos públicos a la venta, logrando con ello reducir la deuda nacional en un 30 por ciento. Esta práctica acabó por hacer de la burocracia francesa una de las más corruptas de toda Europa. Sully también impulsó la agricultura y la industria, decisiones que contribuyeron a hacer de Enrique IV el rey más popular de toda la historia de Francia. Enrique también impulsó el descubrimiento y colonización del Canadá. Tuvo también la idea de crear una especie de Naciones Unidas del siglo XVII, que ayudase a limitar el poder de Austria.

Cuando en 1610 los ejércitos del Sacro Imperio Romano Germánico ocuparon ciertos territorios lindantes con la frontera oriental francesa, Enrique planeó un ataque en tres direcciones contra España, Italia y los Países Bajos con el objeto de recuperar estos territorios. Sus planes de ataque alarmaron a toda Europa, tanto a católicos como a protes-

tantes. Dado que esperaba estar fuera de París durante un tiempo, el 13 de mayo de 1610 Enrique nombró regente a la reina. Al día siguiente, 14 de mayo, Enrique fue asesinado por un fanático católico cuando el carruaje del rey estaba en medio de un atasco de tráfico, en las calles de París.

A la edad de 9 años, Luis XIII se convirtió en rey de Francia con su madre en calidad de regente. Sully dimitió de su cargo en 1611, y María de Médicis entregó las riendas del poder a su cuñado, el aventurero italiano Concino Concini. La nobleza francesa, escandalizada por el gobierno corrupto e ineficaz de Concini, persuadió a la reina regente para que convocase los Estados Generales pensando que así podría recuperar el poder que tuvo durante el reinado de Enrique IV. Todo lo contrario; la asamblea, dominada por la clase media protestante, exigió la realización de grandes reformas en el seno del corrupto clero francés, y fue disuelta en el año 1615. (Los Estados Generales no se volverían a reunir hasta 1789, cuando de nuevo exigieron reformas y desencadenaron la Revolución Francesa). Fue por entonces que Armand du Plessis de Richelieu se convirtió en miembro del Consejo de Estado y ayudó a Concini a consolidar su poder y apaciguar a los protestantes. Richelieu fue nombrado secretario de estado en 1616. Mientras tanto, y para lograr la paz con España, la reina regente casó a su hijo Luis XIII, de 14 años de edad, con Ana de Austria (N. de los T.: hija del rey Felipe III de España). Dos años después, en 1617, Luis ordenó el arresto de Concini, quien murió al resistirse a la detención. La mujer de Concini fue quemada en la hoguera tras ser acusada de brujería. A María de Médicis se le expulsó de París y sus ministros, entre los que se incluía Richelieu, fueron destituidos.

Luis empleó los siguientes 26 años unificando a Francia y consolidando su poder, un proceso que inevitablemente daba lugar a una conspiración o una pequeña guerra civil cada cinco años, más o menos. Estas conspiraciones solían estar promovidas por María de Médicis, por Ana de Austria o por el celoso hermano menor del rey, Gastón de Orleans. Los conspiradores pertenecientes a la familia real salvaban el pellejo traicionando a sus demás compañeros de conspiración, pero siempre lograban encontrar a un nuevo grupo de ingeniosos para las conspiraciones futuras. El rey era débil, pero lo bastante inteligente como para darse cuenta de sus propios defectos. En 1624 llamó de nuevo a la corte a Richelieu, recientemente nombrado cardenal de la Iglesia Católica. De talante astuto y despiadado, Richelieu se dedicó a asegurar el poder del rey y el suyo propio. Entre 1626 y 1632, Richelieu quebró el poder de la aristocracia y de los hugonotes (N. de los T.: protestantes franceses), destruyendo sus ejércitos y desmantelando sus fortalezas. De paso, convirtió a Francia en un eficiente estado policial. No obstante, una vez el poder militar de los protestantes fue aniquilado por completo en 1629, Richelieu fue sorprendentemente tolerante con ellos. Les otorgó una amnistía general y la libertad de culto y les permitió ocupar cargos públicos (potestad perdida durante una guerra civil en 1622).

La especialidad de Richelieu era la política internacional. Francia estaba rodeada por todas partes de estados enemigos, controlados por la dinastía de los Habsburgo: España, Austria, Italia y los Países Bajos españoles (la moderna Bélgica). Richelieu deseaba acabar con esta amenaza y expandir el reino de Francia hasta alcanzar sus "fronteras naturales": los Pirineos, los Alpes y el Rín. Prestó su apoyo a la rebelión holandesa contra España, y en 1635 hizo que Francia interviniese en la Guerra de los Treinta Años (que protestantes y católicos alemanes llevaban luchando desde

1618) declarando la guerra a España. Sus diplomáticos trataban de poner fin a la guerra mientras sus ejércitos ocupaban codiciados territorios alemanes. Cuando los ejércitos españoles invadieron Francia en 1636, Richelieu volvió a París, transformó a la milicia de la ciudad en un verdadero ejército y derrotó a las fuerzas imperiales. Sus agentes secretos estimularon la rebelión en Cataluña (1639) y en el Portugal controlado por España (1640). Volvió de nuevo a París en 1642, después de obtener una nueva victoria contra los alemanes, pero Richelieu estaba extenuado y murió poco después. Por su parte, Luis murió cinco meses más tarde, en 1643.

Su hijo Luis XIV ascendió al trono a la tierna edad de cinco años, y Francia estuvo gobernada de nuevo por una reina (Ana de Austria) y por un italiano (el cardenal Julio Mazarino, protegido de Richelieu). Es posible que se hubiesen casado en secreto. Mazarino mantuvo la participación militar y diplomática de Francia en la Guerra de los Treinta Años, vaciando aún más las arcas del estado. De nuevo, los nobles deseaban derribar al primer ministro nombrado por la reina regente. Por una ironía del destino las *frondas*, un par de guerras civiles que duraron cinco años (1648-1653), comenzaron justo después de que diplomáticos franceses concluyesen la guerra en Alemania.

En 1648 el Parlamento, harto de guerra, exigió que los impuestos se redujesen en un 25 por ciento y que la Corona no pudiese instaurar impuestos de nueva creación sin su consentimiento. El Parlamento también exigió la desaparición de los comisionados reales (funcionarios que supervisaban a los gobernadores provinciales) y que las personas arrestadas por la policía no pudiesen permanecer en prisión más de 24 horas sin ser llevados ante el juez pertinente. Cuando un mes y medio más tarde la reina ordenó el arresto de los líderes parlamentarios, se formó una muchedumbre armada de piedras y pellas de barro que acabó por obligar a la reina y a su hijo Luis a ordenar la liberación de los detenidos. Por dos veces el populacho airado les obligó a huir de París, en unos viajes frenéticos durante los cuales la reina se vio obligada a vender sus joyas por comida y a dormir sobre lechos de paja. Cuando Ana de Austria y Luis XIV volvieron a París, el palacio real fue asaltado por soldados al mando de Gastón de Orleans, quien afirmaba que el rey había sido secuestrado. Ana hizo pasar a los asaltantes a la habitación del rey mientras Luis simulaba estar dormido en su cama. Años después, Luis trasladaría el centro administrativo del gobierno de París a Versalles. Al mismo tiempo, el Parlamento puso fuera de la ley a Mazarino. En agosto de 1649, la corte se volvió a reunir como si nada hubiese pasado.

La segunda fronda comenzó en enero de 1650, cuando Mazarino ordenó el arresto de tres nobles implicados en la primera revuelta. Los nobles afirmaban su lealtad al rey mientras participaban en una confusa serie de alianzas y contraalianzas dirigidas contra Mazarino. Este dejó en libertad a los tres detenidos un año después, una vez el Parlamento volvió a exigir su liberación. El príncipe de Condé, que había apoyado a la reina durante la primera fronda, pidió ahora ayuda a España e Inglaterra para luchar contra su propio gobierno. En noviembre Luis, que ahora tenía 13 años, acabó con la regencia y expulsó a Mazarino de Francia, aunque volvió a llamarlo poco después. Las tropas de Condé ocuparon París en julio de 1652. Mazarino se dio cuenta de que, con él fuera del país, los rebeldes comenzarían a luchar entre sí y abandonó Francia. Los parisinos se cansaron pronto de los excesos cometidos por las tropas de Condé, y en octubre permitieron a la familia real volver a la capital. Luis volvió



a llamar a Mazarino en febrero de 1653; el cardenal volvió a Francia con un ejército propio y tuvo éxito en su intento de sobornar a los alemanes que formaban gran parte del ejército de Condé y que volvieron a sus casas. Luis recobró la autoridad real y confirmó a Mazarino en su cargo de primer ministro de Francia.

Con el objeto de poner fin a la guerra con España, Mazarino firmó un tratado de alianza con la Inglaterra puritana. El ejército y la marina invencibles de Cromwell aseguraron la victoria. España firmó la paz con Francia en 1659 (tras la muerte de Cromwell, Francia apoyaría la restauración de la monarquía en Inglaterra). Una cláusula del tratado de paz (N. de los T.: más conocido como la "Paz de los Pirineos") establecía que Luis XIV se casaría con la princesa española María Teresa de Austria, a pesar de estar enamorado de Marie, la sobrina de Mazarino. Luis permitió a Mazarino seguir gobernando, pero a la muerte del cardenal (1661), Luis decidió gobernar solo, sin la ayuda de un primer ministro.

INGLATERRA (8.2.2)

Si se le compara con Francia, la Inglaterra de los Estuardo era un país atrasado cultural y económicamente, aislado del resto de Europa por el Canal de la Mancha. Inglaterra estaba unida con Escocia sólo en teoría, y la fuerza era lo único que mantenía a Irlanda bajo el poder inglés. Escocia estaba más que interesada en alcanzar un grado de unión más estrecho con Inglaterra, pero el parlamento inglés no lo permitió hasta 1707. Inglaterra carecía del dinero y de la voluntad necesarias para crear un ejército capaz de dar mayor fuerza a su política exterior, y su comercio era débil comparado con el de sus rivales económicos. Sus colonias ameri-

canas eran un completo fracaso comercial cuyos habitantes se morían de hambre con la misma velocidad con que llegaban nuevos colonos. De hecho, las colonias inglesas en América sobrevivieron gracias únicamente a que España estaba demasiado ocupada en Francia y Alemania como para dedicarse a destruirlas. Jacobo I de Inglaterra negoció la paz con España en 1616 e inició una política exterior aislacionista, dándose cuenta de que su nación estaba demasiado dividida y era demasiado débil como para participar en los asuntos europeos.

El maduro Jacobo Estuardo llegó a Inglaterra en 1603 tras un prolongado y frustrante reinado en Escocia; se tomó su nuevo reino inglés casi como si de unas vacaciones se tratase. Fue un hombre inteligente que trató de mantener la estabilidad política y religiosa de un país que, durante su infancia, había sido atravesado por un violento conflicto religioso. Fue también un bonachón del siglo XVII que carecía del carisma y la manera de ser de la difunta reina Isabel I. Ofendió a la opinión pública con sus modales rudos, ofendió al Parlamento con su insistencia en dar más importancia a las prerrogativas feudales del rey que a los estatutos del Parlamento, y ofendió a casi todo el mundo con los cargos y prebendas que concedía a sus favoritos, tanto si éstos estaban capacitados como si no.

El primer enfrentamiento entre Jacobo y el Parlamento se debió a asuntos religiosos. Ya antes de que hiciese acto de presencia en Londres, los puritanos le solicitaron que introdujera cambios en las ceremonias religiosas de la Iglesia Anglicana. En 1604 el rey convocó el sínodo episcopal de Hampton Court para que los dirigentes religiosos anglicanos y puritanos expusiesen sus ideas, esperando con ello que ambos grupos alcanzasen alguna especie de acuerdo. Al comienzo del sínodo Jacobo se comportó como un moderador imparcial, pero al final del mismo Jacobo decidió apoyar a la Iglesia Anglicana, obligando además a que todos los sacerdotes de Inglaterra se ajustasen a la doctrina anglicana. Los puritanos no obtuvieron ninguno de los cambios que habían solicitado y además el 90 por ciento de sus pastores perdieron sus empleos; poco a poco, la secta de los puritanos se convirtió en un foco alrededor del cual se fueron agrupando todos los que se oponían al rey. El sínodo de Hampton Court sirvió, por lo demás, para que se redactase una versión autorizada en inglés de la Biblia, publicada por primera vez en 1611. El sínodo también influyó sobre las colonias inglesas en el Nuevo Mundo. A pesar de que Jamestown se fundase en 1607 como una simple aventura comercial, los disidentes religiosos comenzaron a emigrar a América huyendo de la persecución anglicana.

Los católicos ingleses, por su parte, vieron con buenos ojos la actitud comprensiva del rey Jacobo y confiaron en que se relajasen las limitaciones legales aplicadas a su religión. Cuando Robert Cecil, principal consejero del rey, obligó a éste a adoptar medidas más severas contra los católicos, ocho gentilhombres católicos colocaron treinta barriles de pólvora bajo la audiencia de la Cámara de los Lores; su plan consistía en hacer explotar la pólvora cuando Jacobo I inaugurase la temporada de sesiones, en noviembre. Sin embargo, un noble católico recibió una carta anónima en la que se le aconsejaba no asistir ese día al Parlamento. El noble enseñó la carta a Cecil, quien la víspera de la sesión inaugural ordenó registrar todo el edificio, encontrando al conspirador Guy Fawkes y a los barriles de pólvora. El resto de los conspiradores fueron también detenidos, y todos ellos posteriormente ejecutados de forma especialmente horrible. La "conspiración de la pólvora" sirvió para justificar medidas más

extremas contra los católicos ingleses. Algunas papistas afirmaron que Robert Cecil había instigado el complot para así convencer al rey y al Parlamento de la necesidad de las medidas por él sugeridas.

A pesar de su arrogancia, Cecil era un político competente y un trabajador incansable. Por desgracia, Jacobo se encaprichó de un cortesano joven, hermoso e insolente llamado Robert Carr en una época en que estaba enfrentado al Parlamento por razones de dinero y de poder. A pesar de haber heredado un cierto déficit público del reinado de Isabel I, Jacobo gastó grandes sumas de dinero en fiestas extravagantes, en casas lujosas y en costosos regalos para sus amigos escoceses y para su "amiguito". Además, incluso sus ministros más competentes eran unos corruptos que trataban de embolsarse tantas libras del erario público como podían. La influencia que el rey pudiese tener en la Cámara de los Comunes desapareció cuando otorgó títulos de nobleza a todos sus amigos y compañeros de juegos, incluyendo a Cecil. A continuación, el rey obligó a Cecil a imaginar toda clase de turbios planes para obtener fondos y luego tratar de hacer que el Parlamento diese su aprobación. La Cámara de los Comunes dijo al rey que tenía que recortar gastos, puso en duda la legalidad de sus planes de recaudación de fondos y criticó su conducta personal. La disputa degeneró en una confrontación acerca de quién gobernaba realmente en el país.

Cecil murió en 1612. Ese mismo año moría también Enrique, el primogénito de Jacobo, un chico atlético que fue reemplazado como heredero al trono por su tímido y tartamudo hermano menor Carlos. Con el objeto de apaciguar a España, la corte se fue haciendo cada vez más pro-española mientras que los Comunes y el pueblo en general continuaba viendo a España como la encarnación de la amenaza católica. Para contrarrestar esta diferencia de opiniones, en 1613 Jacobo casó a su hija Isabel con el príncipe protestante alemán Federico V del Palatinado. Ese mismo año, el rey propuso colonizar el norte de Irlanda con colonos ingleses y escoceses e incorporar a los católicos irlandeses en el seno de la Iglesia Anglicana.

En 1616 Carr y su mujer fueron sentenciados a cadena perpetua por el envenenamiento, cometido por la mujer, de un hombre que se opuso a su matrimonio; este escándalo no benefició para nada a la reputación de Jacobo. Mientras tanto, éste había encontrado a un nuevo favorito: George Villiers. La ascensión de Villiers fue meteórica: caballero en 1615, fue nombrado duque de Buckingham en 1623. Era un hombre hermoso, osado y elegante, y a ojos de Jacobo era imposible que hiciese algo mal. Villiers fue también un gran oportunista cuya ambición era mayor que sus habilidades como estadista. Los 11 años que el gobierno de Inglaterra estuvo en sus manos contribuyeron mucho a la caída de la dinastía de los Estuardo.

La vejez y los malos consejos de Buckingham fueron los responsables de que Jacobo I no estuviese preparado para la Guerra de los Treinta Años. En 1619 los protestantes bohemios se rebelaron y ofrecieron la corona de Bohemia a Federico del Palatinado, yerno de Jacobo. Cuando Federico aceptó la corona, la católica Austria les invadió y expulsó tanto a él como a su mujer Isabel no sólo de Bohemia sino también del Palatinado. Jacobo estaba atrapado entre la alianza con España (con la que soñaba y que garantizaría una paz duradera) y la opinión pública inglesa (que le acusaba de ser un amigo de los papistas y un traidor a su propia hija). A desgana, convocó el Parlamento para pedirles dinero para una expedición a Europa, pero lo disolvió un año después

cuando comenzaron a criticar la corrupción del gobierno. Sin dinero para la guerra, Jacobo dejó de ayudar a Federico del Palatinado y comenzó a negociar con España el matrimonio de su hijo Carlos con la infanta española María Ana de Austria. Confiaba en que una alianza le permitiría convencer a España de que interviniese en favor de Federico y de Isabel. Contra su parecer, permitió a Villiers y a Carlos que marcharan a España a cortejar a la infanta, pero nueve meses después los españoles rechazaron la oferta, María Ana ingresó en un convento y Villiers y Carlos volvieron humillados a Inglaterra. Jacobo comenzó entonces a negociar con Francia el matrimonio de Carlos con la princesa Enriqueta María (N. de los T.: hermana de Luis XIII). Finalmente, en 1624 Jacobo se vio obligado a abandonar su tan querida política de neutralidad e ideó un plan para recuperar el Palatinado. Confiaba en que la amenaza de la guerra aseguraría la cooperación española; cuando las esperanzas no se hicieron realidad, la expedición inglesa al continente fue un completo fracaso. El rey enfermó y murió en 1625, con lo que su impetuoso hijo Carlos ascendió al trono de Inglaterra.

Carlos I era una figura devota y de gran dignidad, pero carecía de consejeros competentes y de la paciencia y sentido práctico de su padre. Jacobo había simpatizado con los católicos, pero no les ayudó para no ir en contra de la opinión pública. La actitud abiertamente pro-católica de Carlos alarmó a la Casa de los Comunes (dominada por los puritanos) y a la opinión pública. Jacobo había hablado y discutido acerca de la supremacía de la autoridad real, pero no la había impuesto al país. Carlos, con menos recursos financieros que su padre, se enfrentó a un Parlamento formado por ricos comerciantes y terratenientes de la clase media que controlaban la economía de la nación. También nombró obispos a conservadores como William Laud, quien de forma activa impuso el culto anglicano en las iglesias y reprimió a los oradores y pensadores puritanos.

Los franceses se irritaron con las peleas que Carlos tenía con su testaruda esposa de 15 años, quien una y otra vez trató de utilizar el vínculo de su matrimonio para mejorar las condiciones de vida de los católicos ingleses. En 1628, mientras Inglaterra aún estaba en guerra con España, Buckingham insistió en tratar de ayudar a los rebeldes protestantes franceses. Esta aventura no tuvo un final mejor que su expedición contra España (la de 1624). El Parlamento exigió que se investigase la gestión de Buckingham, y un oficial de marina llamado Felton asesinó a Buckingham con un cuchillo. Felton fue acusado de traición y ejecutado, pero la opinión pública lo elevó a la categoría de héroe nacional. Mientras tanto, Carlos siguió pidiendo al Parlamento dinero para proseguir la guerra con España, pero éste insistió en querer discutir asuntos de religión y en dudar de la legalidad de los impuestos reales sobre la pesca. A cambio de los fondos solicitados, el rey tuvo que firmar un acuerdo según el cual en el futuro no podría establecer nuevos impuestos sin el permiso del Parlamento. En 1629 Carlos disolvió el Parlamento; éste ignoró la orden de disolución, acabó de tratar todos los asuntos pertinentes, y luego levantó la sesión. El rey ordenó la detención de nueve miembros rebeldes y durante los siguientes 11 años logró encontrar dinero sin ayuda del Parlamento.

Estos años fueron para Inglaterra una época de paz y de prosperidad. Carlos adoptó medidas para ayudar a los pobres y para lograr salarios mejores y precios más justos. Los monopolios sobre gran número de productos que otorgó a diversas compañías y personas anularon hasta cierto punto sus obras de caridad. El rey impuso a todas las ciudades costeras un controvertido impuesto, destinado a la creación y mantenimiento de una flota de guerra, que fue incluso llevado a los tribunales (que, no obstante, decidieron en favor del rey). Y lo más grave: el rey nombró obispos anglicanos para Escocia (calvinista fanática) y exigió que se siguiera allí el rito anglicano; de este modo el rey inició una larga serie de acontecimientos que acabaron por provocar su caída.

La Guerra Civil inglesa fue en realidad un conjunto de cuatro o cinco guerras civiles. Comenzó en 1638 como una guerra civil escocesa entre fanáticos presbiterianos y los que habían aceptado una iglesia escocesa al estilo de la anglicana; en consecuencia, en 1639 fuerzas escocesas ocuparon el norte de Inglaterra. Carlos I convocó el Parlamento para obtener fondos y pagar a los escoceses para que saliesen de Inglaterra. Para apaciguar al Parlamento, el rey permitió que uno de sus consejeros fuese ejecutado. Por desgracia, este mismo consejero era el responsable del mantenimiento de la paz en Irlanda, y en 1641 los irlandeses se rebelaron contra Inglaterra. Carlos solicitó del Parlamento fondos para crear un ejército y combatir a los irlandeses. El Parlamento temía que ese ejército se utilizase en su contra, y en consecuencia aprovechó la ocasión y asumió el poder (1642). Mientras que el Parlamento controlaba la riqueza y la marina de la nación, Carlos se vio obligado a depender de las dona-



ciones de sus ricos seguidores católicos y anglicanos. Los ejércitos del rey, mal pagados, fueron derrotados, gracias en parte a las hazañas de un joven político y oficial de caballería, Oliver Cromwell. El mismo Carlos fue capturado por los parlamentarios.

Con el rey en prisión, los parlamentarios comenzaron a discutir entre sí sobre asuntos religiosos y con el ejército acerca de las pagas atrasadas. El rey aprovechó esta falta de unidad y en 1647 huyó a Escocia, para volver a Inglaterra al frente de un ejército escocés. No obstante, el Parlamento comenzó a negociar por su cuenta con los escoceses, otorgándoles concesiones monetarias y religiosas, a cambio de las cuales Carlos fue entregado al ejército parlamentario de Cromwell. Los dirigentes republicanos decidieron que nunca tendrían paz mientras el rey siguiese con vida, y lo decapitaron. La dignidad del comportamiento de Carlos I durante su juicio le concedió una especie de heroísmo póstumo el cual, combinado con el descontento general, hizo posible la restauración de la monarquía 12 años después. Mientras tanto, la cosa parecía ponerse muy fea para la causa de los realistas. Los rebeldes irlandeses reconocieron como rey a Carlos II, de 21 años de edad, y fueron luego exterminados sin piedad por las tropas de Cromwell. Los escoceses, descontentos con el acuerdo firmado con los republicanos ingleses, invitaron a Carlos II a volver a Escocia. Así lo hizo, y en 1650 marchó sobre Inglaterra al mando de un tercer ejército escocés; no obstante, Carlos II no logró obtener el esperado apoyo de los ingleses, y en 1651 sus tropas fueron derrotadas por Cromwell. Durante 40 días, él y uno o dos acompañantes jugaron al escondite con las tropas parlamentarias antes de poder huir a Francia. Escocia fue conquistada por Cromwell y convertida en un estado política y religiosamente subordinado a Inglaterra.

Cromwell, que había pasado de ser un miembro poco influyente del Parlamento a ser un general con gran influencia sobre el gobierno militar inglés, volvió a Londres aclamado como un héroe. Se cansó de los inacabables debates y de la aparente incapacidad de decisión del Parlamento, y se convenció de que éste se había convertido en una oligarquía que se perpetuaba. En 1653 ordenó que soldados leales a su persona ocupasen el Parlamento y expulsó a los parlamentarios, quienes llevaban 13 años reuniéndose en asamblea. Cromwell se convirtió así en dictador militar, pero en realidad deseaba que Inglaterra se gobernase por medio de una constitución y de una asamblea representativa. Convocó al "Parlamento descarnado" (*Barebones' Parliament*), un grupo de delegados elegidos de entre las iglesias del país, con el objeto de redactar una nueva constitución. Los miembros de esta asamblea se dieron cuenta de que los delegados más radicales estaban preparando un revolucionario programa democrático y se autodisolvieron tras cinco meses de sesiones. Ante este hecho, los generales del ejército nombraron a Cromwell Lord Protector de Inglaterra, Escocia e Irlanda y en 1655 dividieron Inglaterra en 12 distritos militares.

El poder de Cromwell no era absoluto; en 1656 volvió a convocar el Parlamento y, al igual que Carlos y Jacobo antes que él, lo disolvió cuando trató de poner límites a su poder. Se vio también obligado a cooperar con los generales y con el ejército que le habían otorgado el poder, otra razón por la que la Inglaterra puritana no pudo tener un gobierno civil. Para obtener dinero y mantener el orden, Cromwell tuvo que recurrir a los mismos métodos que Carlos I. Sus adversarios siempre le consideraron un hipócrita sediento de

poder, aunque Cromwell pudo haberse proclamado rey y no lo hizo.

Toda Europa quedó horrorizada cuando los ingleses decapitaron a su rey y proclamaron una república teocrática. Sin embargo, el paladín del protestantismo ya no era una nación sin importancia. Europa se sorprendió mucho cuando los *costillas de acero* (N. de los T.: nombre dado a las tropas puritanas. El original inglés es *Ironsides*) de Cromwell derrotaron a los holandeses en 1652. Mazarino se apresuró a firmar un tratado con Cromwell, gracias al cual Francia se comprometía a no perseguir más a las sectas protestantes. En 1655 Inglaterra se unió a Francia en la guerra contra España, capturando Jamaica y la flota del tesoro española y asegurando la derrota de los ejércitos españoles en 1658. A finales de ese mismo año Cromwell, desilusionado y cansado, contrajo unas fiebres. La quinina podría haberle salvado, pero la rechazó creyendo que no era más que una invención de los jesuitas; nombró sucesor a su hijo Richard y poco después murió.

El nuevo Lord Protector carecía de la voluntad de hierro de su padre, y al no poder obtener la cooperación del ejército ni la del Parlamento, dimitió de la jefatura del gobierno. Los republicanos del ejército asumieron el poder, pero en 1660 el general George Monck, estacionado en Escocia, reunió sus fuerzas y marchó en dirección sur, permitiendo poco después que el Parlamento se volviese a reunir. Monck invitó entonces a Carlos II a que volviese a Inglaterra como rey, con la condición que declarase una amnistía general, concediese la libertad religiosa y permitiese a los propietarios de tierras confiscadas a realistas conservar dichas propiedades. Carlos aceptó todas las condiciones y volvió triunfante a Inglaterra.





9. LAS GENTES Y LA SOCIEDAD DEL SIGLO XVII

No hacía ni unos instantes que el obispo de Albiac había comenzado a recitar la liturgia, cuando las alegres notas de los salmos calvinistas comenzaron a filtrarse a través de las ventanas de la iglesia. El señor obispo gruñó para sus adentros y miró de soslayo a su Señoría el duque de Chartres, sentado en el primer banco. El duque se puso rígido y dirigió al obispo una mirada de reprobación. De Albiac aclaró su garganta y continuó entonando las familiares frases latinas, aunque ahora en un tono de voz más elevado. El coro de voces que estaba afuera, en la calle, hizo lo mismo; uno de los cantantes elevó su voz hasta acabar desafinando. El obispo casi ni se atrevía a mirar al primer banco de la iglesia. La cara del duque, ahora de color púrpura, contrastaba con el hirsuto bigote blanco que la adornaba. Un murmullo de preocupación comenzó a elevarse de entre los asistentes a la misa. Desesperado, De Albiac buscó con la mirada a Jules, su coadjutor. El fiel Jules ya estaba subiendo por la escalera que llevaba a la torre del campanario. Un momento después, el ruido de las campanas de la iglesia silenció a los cantores protestantes. Como es lógico, también hizo que el obispo ya no pudiese officiar la misa.

“¡Condenados hugonotes!” se dijo De Albiac.

Era peligroso vivir en el siglo XVII. Los ricos solían vivir muchos años, pero la esperanza media de vida era, al nacer, de 22 años. Según las estadísticas, era más seguro cruzar el Atlántico hasta América, con sus animales salvajes, sus indios hostiles y quizás incluso el hambre, que permanecer en la civilizada Europa. Las plagas azotaban las ciudades, el hambre se extendía por el campo y había guerra en todas partes. Muchas veces sucedía que la única diferencia entre una banda de maleantes y un pelotón de soldados de Su Majestad consistía en que los maleantes no llevaban uniforme. La mitad de todos los recién nacidos morían antes de llegar a la adolescencia; los padres trataban de compensar este riesgo teniendo hasta 10 o más hijos. A nadie le gustaba los forasteros, y se les trataba con rudeza; la gente del pueblo no quería ser asaltada por ladrones ni tampoco que vagabundos empobrecidos se afincasen en el pueblo y acabasen convirtiéndose en una carga para la comunidad. ¡No es de extrañar que los Mosqueteros fuesen tan duros!

9.1 LOS ADVERSARIOS

Los profundos cambios políticos, religiosos, intelectuales y económicos que tuvieron lugar en Francia e Inglaterra son la base de las aventuras del mundo de *Mosqueteros*. Gran

parte de las personas con las que los PJs se encontrarán durante sus aventuras no son malvadas por naturaleza; muchas son personas sinceras cuyos ideales y opiniones hacen que entren en conflicto con la situación reinante. Por desgracia, los Mosqueteros deben servir al orden establecido. ¿Quiénes son estos adversarios?

RICHELIEU Y CROMWELL

Es extremadamente tentador imitar a la ficción y hacer del cardenal Richelieu y de Oliver Cromwell los “malos” de las aventuras, seres despiadados que usurpan el poder del rey en beneficio propio. Sin embargo, todos los estadistas del siglo XVII fueron unos autócratas despiadados. El soborno, los chanchullos y el nepotismo eran algo común en la burocracia. La teoría política de Maquiavelo exigía que el funcionario actuase de forma rápida y decisiva, dejando la ética para después. Tanto Richelieu como Cromwell se consideraban a sí mismo unos patriotas que hacían todo lo necesario para proteger a sus naciones de los invasores del exterior y de los conspiradores del interior. La política exterior era más importante que introducir reformas en el país. Estos hombres pensaban en la supervivencia de la nación y esperaban de los campesinos que lo sacrificasen todo, incluso sus vidas si fuese necesario, para que sus nietos pudiesen vivir en un estado soberano unificado. Se consideraba que el despotismo era una manera de proteger al pueblo de la autoridad caprichosa de la nobleza. De este modo, Richelieu podía considerar justificado que convirtiese a Francia en un estado policial. Ambos estadistas mostraron una considerable tolerancia con las minorías religiosas una vez éstas habían perdido todo su poder político.

ESPAÑA

Su poder y su influencia están en decadencia; de hecho, España está en la bancarrota. Las fabulosas riquezas procedentes de América se gastan en financiar los gustos caros de la nobleza y las guerras contra Holanda, contra los protestantes alemanes, contra Francia, contra Inglaterra y contra sus propias provincias rebeldes. Fueron tantos los campesinos obligados a alistarse en el ejército que los campos quedaron descuidados y España se vio obligada a importar alimentos. A pesar de todo, a comienzos de siglo España seguía siendo la nación cultural y militarmente más poderosa de toda Europa. Como es lógico, España está dispuesta a hacer cualquier cosa para mantener o recuperar esta privilegiada posición. La dinastía de los Habsburgo, que gobernaba España, también reinaba en Austria, los Países Bajos españoles (Bélgica), Austria, Italia y Portugal. Por una ironía del

destino, Francia se encontró luchando con España mientras que la Inglaterra protestante, temiendo el ascendiente poder francés, acabó aliándose con España, el paladín del Papado.

LAS PROVINCIAS UNIDAS (HOLANDA)

Tanto Inglaterra como Francia prestaron su apoyo a los holandeses durante sus guerras de independencia contra España (1568-1609). Sin embargo, al firmarse una tregua, los holandeses se convirtieron rápidamente en una amenaza comercial, en especial para Inglaterra, debido a la agresividad con la que trataban de obtener una parte del comercio internacional, de las materias primas y de derechos de pesca. Cuando en 1648 España reconoció oficialmente la independencia de Holanda, Inglaterra estaba más que preparada para entrar en guerra con los holandeses.

LOS JESUITAS

Los jesuitas, impulsores militantes de la Contrarreforma católica, no gozaban de la confianza de los reyes de Inglaterra y de Francia, que los consideraban agentes al servicio de España y del Papado. Los jesuitas habrían apoyado entusiásticamente un golpe de estado católico en Inglaterra. Francia, un país eminentemente católico, insistió siempre en que los intereses nacionales estaban por encima de los de Roma; de tanto en tanto, los reyes consideraron necesario expulsar a los jesuitas de Francia.

LOS CALVINISTAS

Estos protestantes, representados en Francia por los hugonotes y en Inglaterra por los puritanos, acabaron causando muchos más problemas que los jesuitas. Los calvinistas se opusieron a sus reyes tanto por motivos religiosos como por motivos políticos. Abogaron activamente por la reforma de la iglesia y el cambio social, gozaron de gran influencia política y económica, y en Francia mantuvieron fuerzas paramilitares tan buenas o incluso mejores que el ejército del rey. Todos estos factores, además de su afirmación de obedecer a una Autoridad Superior, convirtió a los calvinistas en una amenaza intolerable para los monarcas que deseaban un poder absoluto.

LA LIGA CATÓLICA

La Liga fue una organización católica extremista que se formó en Francia durante el reinado de Enrique III (1574-1598). Preparó el asesinato de Enrique III cuando sus miembros se convencieron de que la actitud del rey hacia el protestantismo se había ablandado. Se sospechó que la Liga había participado en el asesinato de Enrique IV, pero jamás se pudo probar nada. El rey tenía que ir con sumo cuidado cuando la Liga le prestaba su envenenado apoyo.

LOS IGUALADORES

Los igualadores (*en inglés levellers*) fueron una facción político-religiosa protestante inglesa de la década de 1640. Eran partidarios de la tolerancia religiosa, de un gobierno republicano, de la igualdad social y del sufragio universal, obteniendo un amplio número de seguidores dentro del ejército parlamentario. Sus ideas eran demasiado radicales incluso para los puritanos y los oficiales del ejército con simpatías hacia los igualadores fueron cuidadosamente desmovilizados.

GRUPOS DE AUTODEFENSA

Durante la Guerra Civil inglesa, los granjeros se vieron obligados a entregar dinero y suministros para mantener los ejércitos del rey y/o del Parlamento. Al final se les acabó la

paciencia y se organizaron en bandas de hombres armados cuya finalidad era expulsar de la región a los soldados de uno y otro bando. Los grupos de autodefensa no podían hacer nada contra tropas organizadas y bien preparadas, pero muchas veces los ejércitos del rey y del Parlamento no eran ni una cosa, ni la otra. En general, los grupos de autodefensa lograron cortar las líneas de suministros de los ejércitos y obligar a los generales a cambiar de dirección de marcha.

LA COMPAÑÍA DEL SAGRADO SACRAMENTO

Fundada en 1627 para proteger la ortodoxia religiosa y la integridad moral en Francia, esta organización secreta es uno de los adversarios más poderosos e insidiosos que los PJs pueden llegar a encontrar. Entre sus miembros se contaban personajes que ocupaban cargos importantes en la iglesia, el aparato judicial y la nobleza. La Compañía fue legalizada por Luis XIII e influyó mucho sobre la política de Ana de Austria. Había células de la Compañía en todas las capitales de provincia; entre 1630 y 1660 se constituyeron 51 comités locales. Los intereses de la Compañía eran muchos y variados: obras de caridad, confiscación de propiedades ajenas para obtener beneficios, establecer normas sobre la manera de vestir de la gente, luchar contra los protestantes y tratar de controlar el teatro. La influencia de la Compañía se hacía sentir por medio de discretos grupos de presión, y no por acciones que la opinión pública pudiese ver. Se animaba a sus miembros a seguir unas rígidas normas de conducta moral y a admitir consejeros espirituales en sus casas. Tanto el cardenal Mazarino como Jean-Baptiste Colbert, ministro de Luis XIV, trataron de suprimir la Compañía, aunque sin éxito. Finalmente, Luis XIV la disolvió en 1666.

EL COMITÉ DE LOS DIEZ

El Comité de los Diez, otra organización secreta de la época, tenía como finalidad el derrocamiento de Luis XIV. Su sede central estaba en Ginebra (Suiza). La idea general consistía en establecer una alianza defensiva dirigida contra Francia y constituida por Inglaterra, Holanda, Suecia, Suiza, España y Austria. Esta alianza proporcionaría ayuda militar a una rebelión protestante que se desencadenaría simultáneamente en varias provincias francesas. Los agentes del Comité lograron infiltrarse en el servicio de espionaje de Luis XIV, y los correos del Comité que circulaban por Europa siempre lograron mantenerse a un paso por delante de la policía secreta francesa. Las actividades del Comité tuvieron lugar al menos desde 1658 hasta 1669, cuando dos de sus agentes más importantes fueron identificados y neutralizados.

LOS PARTIDARIOS DE LA QUINTA MONARQUÍA

Los "monarquistas" pertenecieron a un movimiento político-religioso inglés de cariz democrático activo durante la década de 1650. Esta secta sostenía que era su deber preparar el camino para el inminente retorno de Jesucristo a la Tierra. Creían que el nuevo reinado de Jesucristo, que habría de durar 1000 años, sería el quinto gran imperio mundial (los otros cuatro habían sido el imperio babilonio, el persa, el griego y el romano); de ahí su nombre. Deseaban la creación de una sociedad más igualitaria y más justa; los miembros más radicales de la secta esperaban poder iniciar una guerra santa para expulsar el catolicismo de Europa y poder así mostrar a Jesús una Cristiandad protestante unificada cuando volviese a la Tierra. El movimiento ganó adeptos en Londres, en Gales y en el ejército.

Dado que el gobierno de hombres santos y la expansión de la causa protestante por Europa eran objetivos comparti-

dos por los monarquistas y los puritanos, los monarquistas influyeron durante un tiempo en la política de Cromwell. Una vez que un grupo pequeño pero muy activo de miembros de esta secta logró participar en el "Parlamento descarnado" de 1653, los moderados de esta asamblea se inquietaron mucho cuando se enteraron de los "detalles" del programa de los monarquistas: sustitución del Parlamento por una asamblea de representantes escogidos por las iglesias del país, sustitución del código legal inglés por un simple compendio de reglas escritas, pérdida de las subvenciones estatales a iglesias y sacerdotes. Dándose cuenta de que un programa de este tipo cambiaría radicalmente la sociedad inglesa, los moderados disolvieron voluntariamente el Parlamento ocho meses después de su apertura. A comienzos de 1654 algunos dirigentes monarquistas fueron encarcelados durante un tiempo, cuando se negaron a reconocer la autoridad de Cromwell como Lord Protector. A pesar de haber perdido credibilidad, los partidarios de la Quinta Monarquía siguieron activos hasta 1661. Algunas de sus ideas fueron adoptadas cien años después por los fundadores de los Estados Unidos de América.

A la secta no le agradó el retorno de Carlos II a Inglaterra; sus miembros insistieron que únicamente Jesucristo podía ser rey. En 1661 un barrilero de Londres, Thomas Venner, al frente de un pequeño grupo de rebeldes causó disturbios que duraron dos días; al final fueron detenidos y ahorcados por la guardia de la ciudad. Esta revuelta fue de hecho la última acción del movimiento de la Quinta Monarquía.

9.2 EL PAPEL DE LAS MUJERES

Seamos sinceros: el mundo del siglo XVII pertenece a los hombres. Si eres una mujer, la única manera que tienes para seguir la carrera militar o practicar una profesión liberal es disfrazándote de hombre (y ha habido en la historia casos de mujeres disfrazadas). No obstante, la mujer participó en la vida del siglo XVII bastante más de lo que se cree generalmente. Países como Francia, Suecia o Inglaterra han sido gobernados por mujeres; las amantes del rey (también llamadas "favoritas") han tenido más influencia sobre la política nacional que lo que el mismo rey llegaría a admitir y muchos de los diplomáticos, espías y asesinos (llámese como se quiera) con más éxito de toda Europa han sido mujeres. Son mujeres quienes presiden los salones de París, esos centros informales de tertulia literaria que revolucionaron el pensamiento y la cultura francesas.

Incluso en su papel tradicional, las mujeres gozan de una influencia considerable. Las aristócratas son capaces de cambiar el destino de las naciones al decidir con quién se van a casar y con quién no, y realmente tienen voz y voto en esta decisión. Ser una ama de casa supone mucho más que en el siglo XX. Si una dama de categoría debe encargarse de una finca campestre, está de hecho dirigiendo un pequeño negocio: debe comprar, producir, almacenar e inventariar todo lo que va a necesitar su familia y su pequeño ejército de criados. Por tanto, no es de sorprender que muchas de las mujeres de clase media que se mudaron a las ciudades fundaron negocios, ya sea asociadas a sus maridos, ya sea sin ellos.

Los personajes femeninos pueden adquirir categoría social, riquezas y poder político del mismo modo que sus equivalentes masculinos. Deben ser algo más sutiles (es decir, más "maquiavélicas" y "retorcidas") que ellos. Con fre-

cuencia ocurrirá que un personaje femenino deba casarse o asociarse a un hombre de paja, alguien que sea hábil con la espada pero que esté dispuesto a recibir órdenes de ella. Se trata de una situación bastante comprometida, pero se sabe de damas de la corte que lo estuvieron haciendo durante años. La desventaja de este plan consiste en que el hombre de paja suele llevarse todo el mérito de las ideas del personaje femenino, y es posible además que te abandone una vez haya llegado hasta lo más alto. Si se convierte en una molestia, ha llegado el momento de buscar otro hombre de paja y de poner una pizca de arsénico en la copa de vino del viejo.

Y esto nos lleva a otro asunto: los personajes femeninos probablemente deban combatir con sus adversarios de forma diferente que sus compañeros masculinos. Los hombres utilizan espadas y las mujeres, dagas y venenos. Los hombres retan a duelo a sus adversarios; las mujeres hacen que su hombre de paja le rete a duelo o comienzan una campaña de rumores con el objeto de arruinar la reputación del adversario en la corte. Los hombres son asesinados o encarcelados; a las mujeres, se les juzga por brujería o se les envía al exilio.

9.3 ARTES Y ESPECTÁCULOS

¿Cómo se divertía la gente durante el siglo XVII? De muchas maneras. Como siempre, la clase social determinaba qué cosas podía hacer una persona a la hora de pasárselo bien, pero una cosa es clara: fuese marqués, mercader o mendigo, divertirse era algo extremadamente importante. Los europeos de la época eran bastante salvajes, e incluso los caballeros de modales "refinados" gustaban de espectáculos movidos, e incluso crueles.

La realeza y la aristocracia vivían para la caza. Las cacerías que duraban un día entero, en busca de venados, jabalíes, aves de presa y lobos eran una pasión que únicamente rivalizaba con la de los juegos de naipes, y más de un noble francés se vio obligado a empeñar las joyas de la familia para poder pagar sus deudas de juego. Las apuestas que se hacía en estas intensas sesiones de juego eran tan elevadas (una amante de Luis XIV llegó a perder 700.000 escudos franceses, unos 2.100 millones de pesetas de 1996) que hacer trampas, ya sea solo o con un cómplice, llegó a convertirse en un verdadero arte. Otros juegos o deportes que gozaron de gran popularidad fueron el juego de pelota o tenis en pista cubierta (solamente en París había 140 canchas), el croquet, el palamallo (un juego similar al croquet, el objeto del cual consistía en hacer pasar la pelota por un aro de metal), los bolos, el billar (la mesa carecía de agujeros y los tacos eran mucho más pequeños que los utilizados en la actualidad), ajedrez, las carreras de caballos, y el backgammon (también conocido como tric-trac). En Francia se había puesto de moda tomar las aguas en balnearios como Vichy, Cauterets o Bourbon-l'Archambault, donde los amores prohibidos eran casi tan tórridos como los manantiales de aguas termales.

Casi todos los hombres y mujeres de categoría aprendían a cantar o a tocar algún instrumento musical, y había además una serie de atracciones para todos aquellos aficionados a la música. Los bailes, los conciertos y las mascaradas gozaban de gran popularidad. Las mascaradas, sátiras alegóricas con actores vestidos de forma extraña y con una música y un escenario muy sofisticados, eran tan populares en Inglaterra como los juegos de azar en Francia; los más notables escri-

tores y productores de mascaradas fueron Ben Jonson (1572-1637) y Inigo Jones (1573-1652). El ballet se estaba convirtiendo en toda una institución en Francia. El cardenal Mazarino se empujó en introducir la ópera italiana en las salas de concierto francesas; los críticos musicales y el público de los últimos años de la década de 1640 reaccionaron de la misma forma que sus equivalentes norteamericanos en la década de 1960 con los Beatles. A pesar de que el mundo del espectáculo tuviese sus profesionales y sus estrellas, había aún mucho espacio para los artistas aficionados. Los instrumentos musicales más populares eran la guitarra, la espineta (una especie de clavicordio), la flauta dulce y el clavecín (un antecedente del piano moderno).

La clase media alta trataba por lo general de imitar las diversiones atléticas y musicales de la nobleza. También dedicaban una parte de su tiempo libre a discutir sobre ciencia, política y literatura en los salones de París, a pasear por alguno de los numerosos parques públicos de París o de Londres, y más avanzado el siglo, a beber café, té o chocolate en alguna cafetería de la ciudad. Las bibliotecas privadas eran cada vez más numerosas, y a veces daba la sensación que todas las mujeres con cultura escribían novelas. Las novelas románticas se estaban convirtiendo, junto con el tabaco y el chocolate caliente, en las aficiones de todo caballero de la ciudad. Por término medio, la primera edición de una novela consistía en 500 ejemplares y suponía, para su autor o autora, una ganancia neta de 300 libras francesas. Un éxito editorial suponía una ganancia de entre 1000 y 3000 libras francesas. También había periódicos; en Londres se publicó un periódico por primera vez en 1622 y la *Gaceta de Francia*, completamente controlada por el gobierno, estuvo en circulación a partir de 1631.

La mayoría de la gente (los granjeros, comerciantes y trabajadores que hacían que la sociedad funcionase) trabajaba seis días a la semana, 16 o más horas al día. El único tiempo libre de que disponían era los domingos y las fiestas religiosas de guardar (por las que no cobraban salario alguno). La iglesia competía con el teatro y la taberna por ser el centro social de la comunidad. Los sermones, ya fuesen pronunciados por un sacerdote católico, por un vicario anglicano o por un pastor laico disidente, eran extremadamente populares. Al igual que los cantantes del siglo XX, los predicadores más hábiles tenían gran número de seguidores. Las fiestas, los festivales y las comidas después de una ceremonia religiosa eran algo habitual. En Inglaterra era tradición ir a ver a los bailarines Morris (una especie de mascarada de pobre) los días de fiesta; en esos días se solía también bailar alrededor del "árbol de mayo" (N. de los T.: Los bailes Morris son un baile folclórico inglés, aún practicado en la actualidad. El "árbol de mayo" es un poste o vara alta con adornos que se clavaba en la plaza del pueblo y que formaba parte de las fiestas del primero de mayo). Los domingos por la tarde se celebraban competiciones deportivas de salto con pértiga, de baile, de criquet, de bolos, lucha libre y lucha con estacas. Jugar al fútbol (usando como balón la vejiga inflada de un cerdo) era una práctica tan dura como en la actualidad y los jugadores no llevaban ninguna clase de protecciones. Estaba prohibido jugar a los dados y a las cartas en las tabernas con permiso de apertura, pero no lo estaba en las numerosas tabernas clandestinas. Abrir una taberna sin permiso era un riesgo calculado. El músico popular era una especie que gozaba de buena salud; los músicos ambulantes, los decidores de cuentos y anécdotas y los prestidigitadores frecuentaban tabernas, posadas y ferias.

Los especialmente atraídos por la violencia podían asistir a deportes tan salvajes como las peleas de gallos y los combates de perros con osos, con toros o con jabalíes. En

una pelea de gallos, se colocaba a dos gallos agresivos en un espacio cerrado y se les dejaba pelear a muerte mientras sus propietarios y los espectadores hacían apuestas tratando de acertar el ganador del combate. Si un gallo perdía, lo más común era que su airado (y empobrecido) propietario se lo comiese asado. Los combates de perros con otros animales consistía en enfrentar a un animal salvaje (oso, toro o jabalí) contra una jauría de perros sanguinarios; de nuevo, los espectadores debían apostar sobre qué animal sería el ganador. Otros juegos de esta clase eran una especie de torneo en que un jinete debía tratar de agarrar un pato vivo y untado de grasa y que colgaba pico abajo de una cuerda, y un juego de la gallinita ciega en que un hombre, con los ojos vendados y armado de un cuchillo, debía decapitar a un ganso que también colgaba pico abajo de una cuerda.

EL TEATRO

El teatro era, junto a la iglesia, la única forma de entretenimiento en la que podían participar gentes de todas las clases sociales. En Inglaterra el precio de la entrada era barato: una butaca costaba entre 2 y 3 peniques y un palco, 12 peniques. En Francia el teatro estaba destinado sobre todo a las clases media y alta, con lo que el precio de las entradas era algo más caro: 5 sueldos por butaca, aunque a mediados de siglo el precio subió hasta 30 sueldos por butaca (para una nueva obra) o 15 sueldos (para un reestreno); un palco costaba el doble. El público era de lo más tumultuoso; durante una representación la gente comía, hablaba, bebía, jugaba, fumaba, caminaba y criticaba la obra que se estaba representando. Para hacer las cosas aún más complicadas, a veces los nobles franceses pagaban para tener una butaca en el mismo escenario. Las autoridades eclesiásticas solían condenar el teatro por hacer una apología del sexo, de la violencia y de la vulgaridad en general, y por ser un peligro para la salud pública (¡y tenían razón!), pero los reyes, los cardenales y los nobles apoyaron lealmente a sus dramaturgos y actores preferidos. Tras el comienzo de la guerra civil, los puritanos clausuraron los teatros ingleses en 1642; permanecieron cerrados hasta el retorno de Carlos II, en 1660.

Se trataba a los actores con una mezcla de admiración y desprecio. Los actores más hábiles eran adorados por el público. Las superestrellas del teatro francés usaban vestiduras que estaban más de acorde con sus egos que con la obra representada (un sombrero más grande que el de los demás actores, guantes blancos en cualquier situación) y además obligaban al dramaturgo a introducir frases suyas en la obra. Sus colegas ingleses podían llegar a amasar grandes fortunas y tener un guardarropa tan fastuoso como el de los nobles. ¡Un actor llamado Edward Alleyn llegó a comprar una propiedad por 10.000 libras esterlinas y a fundar una universidad cerca de ella! Al mismo tiempo, los actores eran marginados por la sociedad, tratados como rufianes por las autoridades y no se les permitía ser enterrados en tierra sagrada. Por razones obvias, los carteles de los teatros franceses jamás incluían los nombres de los actores; adoptar un nombre artístico era más una manera de protegerse que de obtener publicidad.

La situación de los dramaturgos no era mucho mejor. Una nueva obra de teatro valía 3 escudos en 1630, equivalente más o menos a lo que una compañía de teatro podía ganar en una noche. Hacer publicidad de las obras que uno escribía era algo arriesgado. A menudo sucedía que los piratas literarios editaban una versión no autorizada de la obra antes que el escritor de la misma. ¡A veces hasta el editor pirateaba la obra para no tener que pagar al que la escribió!

Las representaciones solían tener lugar por la tarde, entre

las tres y las siete, para así aprovechar la luz natural. En Francia los teatros estaban provistos de candelabros; las obras de teatro se dividían en actos de media hora cada uno, con largos entreactos que se aprovechaban para cambiar las velas. En Inglaterra, si la representación se prolongaba el teatro se iluminaba con brea o alquitrán encendido; a resultas de ello, varios teatros de madera acabaron siendo pasto de las llamas. Tanto los teatros franceses como los ingleses disponían de una zona central de admisión general, ocupada por los espectadores del pueblo llano, y de dos hileras de galerías alrededor de la zona central. Los balcones de estas hileras tenían palcos y butacas para los espectadores más adinerados. No era una buena idea sentarse o permanecer debajo de estos balcones, ya que los ricos eran tan alborotadores como los pobres. No se permitía reservar butacas; uno tenía que enviar a un lacayo al teatro para que ocupase un asiento por adelantado. Las representaciones no tenían por qué comenzar a la hora indicada en el programa, y cuando todo el mundo estaba sentado en sus butacas, los empleados del teatro iban pasando entre las hileras cobrando la admisión a los espectadores. El dinero recaudado se guardaba en cajas o cepillos de madera.

LA COMIDA Y LAS NORMAS DE ETIQUETA

Tanto los menús de las comidas como las normas de comportamiento social eran complicados, pero trataremos de resumirlos brevemente.

Los ricos comían carne, mucha carne. Se consideraba a los vegetales como algo vulgar, aunque de vez en cuando se servía ensalada. Una comida normal consistía en una pierna de ternera, carnero o venado acompañada de numerosos platos de pescado o de ave, pan blanco y vino, seguidos de queso, fruta pelada, pasteles o alguna otra clase de postre. En Inglaterra los budines (N. de los T.: en inglés *puddings*) eran extremadamente populares. Tanto el café como el té y el chocolate eran unos carísimos productos de lujo procedentes del Nuevo Mundo. Nadie, fuese rico o pobre, bebía agua; no era de fiar. Las comidas eran interminables y aparatosas; la comida del mediodía era la más importante del día, y las sobras se servían frías a última hora de la tarde. Esta dieta rica en proteínas causaba propensión a padecer gota, una enfermedad caracterizada por la acumulación dolorosa de ácido úrico en las articulaciones. Padecer gota era un símbolo de rango social, prueba evidente de que uno podía vivir como un verdadero caballero. Los ricos comían en platos de porcelana, cristal o metales preciosos, utilizando cubiertos de plata.

La gente con menos recursos se alimentaba de pan ázimo negro, cereales hervidos, sopas, queso y vegetales como la col, las judías y las cebollas; pocas veces se podían permitir comer carne. Las vacas y las gallinas no se comían, ya que producían leche y huevos. Bebían cerveza o vino peleón barato. Productos vegetales como el maíz, las patatas y los tomates eran algo desconocido, aún no introducidos en Europa procedentes del Nuevo Mundo. Los verdaderamente pobres se alimentaban únicamente de pan y cerveza. La comida se servía sobre una rebanada de pan o un trinchero de madera o de peltre. Los cubiertos eran de madera o de hueso.

Las normas de comportamiento social son, de acuerdo con la etiqueta del siglo XX, extrañas y verdaderamente desagradables; las comidas pueden dar mucho juego en una partida de rol. En las mesas de las clases privilegiadas era un asunto extremadamente complicado asignar un sitio a los comensales, que debían ordenarse de acuerdo a su rango social. Los gentilhombres llevaban puesto el sombrero mientras comían y se descubrían para saludar a cada nuevo plato que se servía en el comedor. Al comienzo y al finalizar la comida, los sirvientes colocaban en la mesa grandes tazones con agua para que los comensales pudiesen lavarse las manos. Posteriormente, éstos se limpiaban la dentadura con mondadientes.

Los estofados, las salsas y las sopas se servían en vasijas comunitarias; cada comensal se servía lo que quería. Y no había cucharones para servir la comida. Una anfitriona educada debía limpiar primero su propia cuchara en un trozo de pan y luego pasarla a su vecino. El mantel hacía las veces de servilleta gigante. La gente comía con los dedos y cortaba porciones de la carne con sus cuchillos personales (que también usaban para depellejar los animales que cazaban y para limpiarse las uñas). Se opinaba que los tenedores, un invento italiano, eran algo innecesario a la hora de comer; usarlos era como mínimo un exceso de refinamiento, y como máximo, una muestra de falta de patriotismo.

9.4 EL MATRIMONIO Y LA VIDA FAMILIAR

Aunque muchas parejas realmente se querían y respetaban, en el siglo XVII el matrimonio pertenecía más al mundo del dinero que al del amor. Los padres arreglaban la boda de sus hijos con la mirada puesta en el incremento de las posesiones de la familia. Se esperaba del padre de la no-



via que aportase una sustanciosa dote, una cantidad de dinero que debía servir para que la nueva pareja comenzase con buen pie la vida en común. El importe de la dote se fijaba en el momento de concertar el matrimonio; una hija de una familia inglesa acomodada podía suponer al futuro marido una dote de hasta 8.000 libras esterlinas. Esta era una de las razones por las que no se recomendaba casarse con alguien de rango social inferior. Los fraudes no eran desconocidos; algunos maridos se apropiaban de la dote de sus esposas. Dado que el matrimonio era un arreglo político y económico, el adulterio era cosa muy corriente; sobre todo en Francia, donde era normal tener más de una amante a la vez (dichas mujeres solían estar también casadas).

El matrimonio era para toda la vida; si una pareja se quería divorciar era preciso obtener una orden especial de la iglesia o del gobierno, y aún cuando la conseguían, caían en desgracia a ojos de la sociedad. Las separaciones matrimoniales eran muy poco frecuentes, no sólo por razones de fe sino también porque el dinero ganado por la mujer al trabajar era esencial para la supervivencia del hombre común. Los miembros de la nobleza podían casarse a edades tan tempranas como los 14 años (para los chicos) y los 12 años (para las chicas), aunque por lo general solían vivir con sus padres hasta que se les consideraba lo bastante maduros como para vivir por su cuenta. La gente normal se casaba mucho después, cuando tenía entre 20 y 25 años, porque el hombre debía primero ahorrar lo suficiente como para pagar la boda y establecer un hogar económicamente viable. Las familias eran numerosas, con diez o más hijos, pero la elevada tasa de mortalidad infantil solía hacer que sólo uno o dos de los hijos llegase a adulto. La disciplina marital podía ser muy estricta; en Inglaterra se permitía que el marido pegase a su mujer, siempre y cuando utilizase un palo de madera no más grueso que su dedo pulgar.

Las camas eran caras y las casas, frías; no era infrecuente que la pareja de prometidos durmiese en la misma cama (eso sí, completamente vestidos o separados por una tabla de madera). Los matrimonios sin amor de los ricos y los matrimonios tardíos de los pobres eran la causa de que hubiese numerosos nacimientos ilegítimos. A los ricos no les solía pasar nada si tenían un hijo ilegítimo. De hecho, tanto reyes como nobles usaban sus bastardos para que dirigiesen sus propiedades. En cambio, para la gente corriente un embarazo de esta clase era un desastre de primera magnitud. Las autoridades trataban por todos los medios de identificar al padre de la criatura, ya que de lo contrario la parroquia se vería obligada a encargarse de la manutención, de las ropas y de la educación del niño ilegítimo hasta que éste tuviese 12 años de edad. A veces las autoridades se limitaban a multar al primer incauto que encontrasen y a confiarle la custodia del niño. La madre (y todos los que la ayudasen de algún modo) podía ser multada; a veces también era azotada en la plaza pública y expulsada de la parroquia.

Los niños de ambos sexos se vestían del mismo modo hasta que cumplían seis años, cuando el varón se ponía los calzones por primera vez. Los hijos de familias pobres se ponían a trabajar tan pronto como tenían edad para ello. Los chicos de las clases trabajadoras podían convertirse en aprendices de algún artesano, siempre y cuando el padre del chico pagase al artesano una cierta suma de dinero por cuidar de él. Las familias acomodadas daban a sus hijos toda clase de juguetes y una cierta educación. A los chicos se les enviaba a la escuela o se les proporcionaba un tutor; las chicas solían aprender de sus madres. A veces sucedía que los padres ignoraban a sus hijos, que podían hacer lo que les viniese en gana si sus institutrices estaban ocupadas en otros

quehaceres; esto era especialmente frecuente en las familias de la realeza. Los problemas de personalidad de Jacobo I, Luis XIII y de Luis XIV pueden atribuirse, al menos en parte, a una falta de cariño y de disciplina durante su infancia.

9.5 LA RELIGIÓN

Europa formaba aún parte de la Cristiandad, pero estaba dividida. La Reforma protestante del siglo XVI había fragmentado la iglesia en centenares de sectas. El catolicismo era predominante en España, Francia, Irlanda, Portugal y el resto de Europa meridional. En cambio, había aparecido iglesias nacionales protestantes en Inglaterra, Holanda, Escocia, Alemania y en la mayor parte de Europa septentrional.

La religión tenía gran influencia sobre el rango social, las opiniones políticas, la profesión y las posibilidades de mejora de condiciones de vida de una persona. Tanto entonces como en la actualidad, el número de personas escépticas era elevado, pero o bien compartían sus ideas únicamente con los que pensaban igual o bien se aficionaban a los ejercicios verbales o literarios al estilo de René Descartes o Cyrano de Bergerac. Los gobernantes, los políticos y los hombres de negocios pueden no ser muy devotos, pero como mínimo harán manifestación pública de creer en alguno de los credos de la época. Los reyes, que afirman gobernar por derecho divino, no se pueden permitir ser agnósticos.

La Iglesia Católica ha eliminado gran parte de los abusos que originaron las protestas de hombres como Martín Lutero y Juan Calvino. La orden de los jesuitas fundó escuelas tan buenas que incluso los protestantes enviaban a sus hijos a que estudiases en ellas. Intrépidos misioneros jesuitas llevaron la fe hasta Japón, China y las Américas. Los misioneros que viajaban por Sudamérica descubrieron en 1630 que la corteza de quina (más conocida como quinina) era muy eficaz para combatir gran número de fiebres, pero los prejuicios religiosos hicieron que los protestantes no dieran como válidas las propiedades curativas de la quinina hasta finales de la década de 1670. Católicos como San Vicente de Paúl, reformador de prisiones y fundador de numerosas obras de caridad, lograron con sus buenas acciones el retorno de muchos al seno de la Iglesia Católica; tanto Carlos I como Carlos II, reyes de la protestante Inglaterra, eran católicos en privado.

Sin embargo, ni católicos ni protestantes lograron ponerse de acuerdo en numerosas cuestiones. Los católicos sostenían que los textos publicados por la iglesia tenían tanta autoridad como la Biblia, mientras que los protestantes insistían en que las Sagradas Escrituras eran el único texto válido para la fe y la vida de cada día. En consecuencia, los católicos confiaban en sus sacerdotes para interpretar las Escrituras y hacer de intermediarios entre ellos y Dios. Por su parte, los protestantes animaban a sus correligionarios a rezar a Dios como cada uno quisiese y a leer la Biblia por su cuenta; insistían también en un estilo más personal y sencillo de adorar a Dios. Los calvinistas abogaban por un estilo de vida puro y por la idea de que los que iban a alcanzar la Salvación (los "Elegidos") ya habían sido predestinados antes de la creación del mundo.

Los católicos consideraban que los protestantes eran unos peligrosos herejes que había que convertir o exterminar (y viceversa), aunque algunas autoridades eclesiásticas y políticos hicieron llamadas a la reconciliación y a la tolerancia. Se creía que la unidad religiosa era un requisito indispensable para la unidad nacional, y la disidencia era más un crimen político que religioso. Los dirigentes más tolerantes solían ser obligados por

la presión política y la opinión pública a desautorizar la libertad de religión. Las diversas sectas protestantes se perseguían las unas a las otras siempre que podían. Los luteranos y los calvinistas se toleraban mutuamente, aunque a regañadientes, pero perseguían a otras sectas como los anabaptistas y los cuáqueros con el mismo celo que reservaban para los católicos.

Con frecuencia los mismos disidentes acababan provocando su persecución. No contentos con practicar discretamente sus creencias, buscaban el enfrentamiento con la iglesia establecida exigiéndola que se reformase. Era por todos conocido que los hugonotes celebraban sus ceremonias religiosas cerca de la iglesia católica local y trataban de sabotear la misa con sus himnos. Ante esta provocación, los católicos responderían tañendo las campanas de su iglesia. Tarde o temprano uno de los bandos acabaría por perder la paciencia y se produciría una matanza.

No obstante, hay que reconocer que los disidentes tenían algo de razón: gran parte del clero católico en Francia y el anglicano en Inglaterra era corrupto y había perdido el contacto con el pueblo. Las parroquias eran supervisadas por obispos ausentes, más interesados en cobrar múltiples honorarios que en la salvación de almas. Algunos de los más altos dignatarios eclesiásticos llevaban estilos de vida extravagantes e inmorales, dejando las tareas prácticas y cotidianas de la iglesia a sacerdotes y pastores mal pagados e ignorantes.

La situación religiosa de Francia era relativamente sencilla. Francia siguió siendo fervorosamente católica, aunque insistiendo al mismo tiempo que la autoridad del Papa se limitaba a asuntos religiosos. La Iglesia Católica era el principal terrateniente del reino y su poder político y económico era mucho mayor que el de la nobleza. En teoría, la Iglesia recaudaba el 10 por ciento del presupuesto nacional en concepto de diezmos y sus adversarios le acusaban de cobrar cada año 312 millones de libras francesas. La única grieta existente en el monolito católico era la constante guerra de pluma y púlpito que los jesuitas mantenían con los seguidores del obispo y teólogo holandés Cornelius Jansen. El *Augustinus* de Jansen, publicado en 1640, dos años después de su muerte, sugería anular el peligro del Calvinismo mediante la aceptación, por parte de la Iglesia Católica, de las doctrinas de la gracia divina y la predestinación (presentes en los escritos de San Pablo y San Agustín) y la adopción de un estricto código moral. Los jansenistas acusaban a los jesuitas de ignorar el pecado, adaptar el Cristianismo a las creencias paganas de sus conversos de Asia e impulsar un código ético de circunstancias. Por su parte, los jesuitas acusaban a los jansenistas de ser protestantes encubiertos. Por desgracia para los jansenistas, la Compañía de Jesús tenía buenas amistades en Roma y en la corte francesa. Después de que, en 1653, el papa Inocencio X condenase como heréticas algunas de las teorías jansenistas, éstos se vieron cada vez más perseguidos. La minoría hugonote, que se ha estimado que constituía el 10 por ciento de la población francesa, gozó de un grado de tolerancia variable pero mantuvo un poder económico y político que no se correspondía con su número. Perdieron el derecho de ocupar cargos públicos entre 1622 y 1629, los años en que Luis XIII destruyó su poder militar, pero a partir de esta última fecha no se les molestó (al menos oficialmente) hasta 1660, año en que la Asamblea General de la Iglesia exigió que se les volviese a prohibir el acceso a cargos públicos y que se cerrasen todas sus escuelas y hospitales.

La situación religiosa en Inglaterra era mucho más complicada, posiblemente debido al origen mismo de la Iglesia Anglicana. Llevado por la ira, el rey Enrique VIII fundó una iglesia nacional no por ningún deseo de reforma, sino por-

que el Papa de Roma se negaba a autorizar su divorcio. La Iglesia Anglicana se fue haciendo más y más protestante durante los reinados de Eduardo VI e Isabel I, pero siempre concedió gran importancia a la autoridad del clero y a la práctica de ritos institucionalizados, lo cual no fue del agrado de muchas sectas protestantes. Heredó de la Iglesia Católica un complejo sistema organizativo de obispos y arzobispos que favorecía la corrupción y el absentismo de los sacerdotes de sus parroquias. En pocas palabras, la Iglesia Anglicana era demasiado protestante para los católicos y demasiado católica para los protestantes partidarios de la doctrina de Juan Calvino.

Cuando Jacobo I ascendió al trono, los fieles de Inglaterra se dividían en tres grupos básicos: anglicanos, partidarios de varias sectas protestantes agrupadas bajo el nombre genérico de "disidentes", y católicos. Jacobo esperaba poder contribuir a la reconciliación de anglicanos y protestantes disidentes, pero durante el transcurso de los siguientes 40 años los protestantes se fueron dividiendo más y más hasta formar grupos enfrentados, cada uno tratando de obtener y ejercer poder político para proteger a sus seguidores y expandir sus ideas. Este enfrentamiento fue una de las causas más importantes del estallido de la Guerra Civil. Durante todo el siglo, los católicos constituyeron una parte importante (¿25 por ciento?) de la población, una minoría devota y perseguida con una extensa organización secreta. Jacobo consideró la idea de declarar oficialmente la tolerancia religiosa para ellos (su mujer era católica), pero la "conspiración de la pólvora", la oposición del Parlamento y las rentas que se obtenían con las multas impuestas a los católicos le hicieron cambiar de opinión.

El término "puritano" fue inicialmente una generalización. Eran puritanos tanto los anglicanos reformistas como los disidentes que querían "purificar" los ritos y la organización de la iglesia estatal, limpiándola de todos los abusos. El gobierno de la iglesia fue uno de los elementos más importantes del movimiento reformista. Los episcopalianos favorecían el sistema vigente de obispos. Los presbiterianos querían un sistema representativo de sacerdotes y ancianos elegidos por las congregaciones; este sistema era especialmente popular entre los escoceses y entre muchos calvinistas ingleses y tuvo un efecto directo sobre la expansión del republicanismo en Inglaterra y en Norteamérica. Los independientes, quienes llevaron la libertad protestante un poco más lejos, querían que cada congregación fuese responsable de sus propias decisiones sin tener que someterse a la autoridad de una organización eclesiástica nacional. El puritanismo, que comenzó dentro de la misma organización de la iglesia estatal, evolucionó hasta convertirse en un movimiento separado y diferenciable, gracias a la cada vez mayor influencia de los presbiterianos y, sobre todo, de los independientes.

Durante la Guerra Civil, facciones más moderadas y más radicales que los puritanos fueron sistemáticamente excluidas del Parlamento y del ejército. Los anglicanos y los católicos dieron en general su apoyo a la causa del rey, y su situación se volvió hartamente incómoda cuando los puritanos se alzaron con la victoria. Bajo la Commonwealth (N. de los T.: término inicialmente aplicado al régimen republicano de Cromwell) y el Protectorado, se impuso por todo el país los ritos y el código moral puritanos, con un grado de éxito variable dependiendo de dónde radicaban las simpatías de los funcionarios locales. Los teatros se cerraron y se prohibió tanto realizar muchas actividades lúdicas durante el Día del Señor como celebrar festividades populares como la Navidad. En muchas regiones del país el rito anglicano se siguió observando en público; en mu-

chas otras, el pueblo aceptó las nuevas normas impuestas por el gobierno, pero insistió en celebrar actos de importancia (funerales o bodas, por ejemplo) según el rito anglicano o católico. Al igual que Richelieu, Cromwell practicó la tolerancia con las minorías religiosas, siempre y cuando éstas no supusiesen un peligro político. Incluso permitió a los judíos construir una sinagoga en Londres.

Tanto en Francia como en Inglaterra, dos sectas religiosas que lo pasaron verdaderamente mal fueron los anabaptistas y los cuáqueros. Los anabaptistas (de los que proceden las sectas baptistas actuales, los mennonitas y los Amish) creían que el bautismo era válido únicamente si la persona era lo bastante mayor como para darse cuenta de lo que estaba haciendo. Rechazaban el bautismo de los recién nacidos e insistían en que los miembros adultos de sus congregaciones debían volver a ser bautizados. Los cuáqueros, miembros de la Sociedad de Amigos, mantenían que, dado que cada creyente podía oír a Dios por su cuenta, los sacerdotes carecían de ninguna utilidad. Sus creencias se oponían a las de los demás grupos religiosos europeos, y por ello ambas sectas eran universalmente odiadas y perseguidas.

9.6 CRIMEN Y CASTIGO

La pobreza, el desempleo, la guerra, la inseguridad religiosa y la inestabilidad social contribuyeron a crear un ambiente que tendía al incumplimiento de las leyes. La moral no era demasiado estricta: el adulterio y las relaciones extramatrimoniales eran frecuentes. Los gobiernos de Inglaterra y de Francia trataron en vano de reducir la demanda de prostitutas. El soborno y los regalos formaban parte importante (aceptada e incluso esperada) de cualquier trato con la justicia y el funcionariado en general. Los soldados, acostumbrados a quitar a los campesinos cuanto necesitasen o quisiesen, seguían haciéndolo una vez licenciados. Convertidos en bandoleros, tenían en las tabernas y posadas espías que les avisaban de la presencia de viajeros adinerados. Retar a alguien a duelo era una manera aceptable de matar a alguien que te hubiese ofendido. A nadie se le había ocurrido tomar medidas para prevenir el crimen; el gobierno trataba de acabar con el crimen aplicando durísimas penas incluso para los delitos menos importantes. Los agentes de policía eran poco numerosos y muy poco eficaces. París y Londres estaban repletos de pobres que sobrevivían gracias a la mendicidad, al robo y a la prostitución. No había alumbrado público y de noche las calles eran oscuras y peligrosas; en 1642 se cometieron en París 342 asesinatos nocturnos. La gente sensata se quedaba en casa, y los que tenían que salir de noche se organizaban en grupos escoltados por portadores de fanales contratados.

Uno no tenía que robar o matar para tener problemas con la ley. La gente se podía meter en problemas por ser pobre, por no tener trabajo, por deber dinero, por tener ideas impopulares acerca de política o de religión o por publicar panfletos ofensivos contra el rey. En Francia, los acusados de un crimen carecían de derechos civiles. Cualquier ciudadano francés podía ser arrestado y encarcelado por tiempo indefinido por medio de una *lettre de cachet* (N. de los T.: una carta u orden real cerrada), sin cargos, sin juicio y sin posibilidad de libertad condicional. En Inglaterra, todo acusado tenía derecho a ser juzgado ante un tribunal, menos cuando se le había acusado de traición (siendo "traición" cualquier cosa o acción que atentase contra la vida o la majestad del monarca). Se suponía, además, que las autoridades debían

tener alguna razón para arrestar a alguien y llevarlo a la cárcel, aunque esta restricción solía anularse cuando se trataba de prisioneros políticos. Por lo general, la riqueza y la influencia de su familia determinaba si un prisionero inglés disponía o no de derechos civiles. El jurado podía ser intimidado por el juez, quien a su vez podía ser intimidado por el rey que le había nombrado. La tortura era un sistema de interrogatorio utilizado con frecuencia en ambas naciones, aunque oficialmente fuese ilegal en Inglaterra.

Los delitos graves se castigaban con la muerte. El código penal inglés de la época describía 200 delitos merecedores de la pena capital; ejemplos son el chantaje, talar árboles jóvenes y robar por valor superior a un chelín. Los criminales de las clases acomodadas eran decapitados, mientras que los de las clases bajas eran ahorcados o quemados en la hoguera. Los convictos no condenados a muerte eran encarcelados, enviados a las colonias americanas o, en el caso de Francia, marcados con fuego y confinados a galeras durante diez años. Los delitos menores se castigaban con un cierto número de latigazos, con ser encadenados a la picota y servir de público escarmiento, con ser marcado con fuego, con la pérdida de orejas, de la nariz o de una mano, o con quemar agujeros en la lengua o en las orejas.

En las prisiones los criminales se separaban de acuerdo a su rango social, aunque fuese cual fuese, siempre podían ser explotados por sus carceleros. Un criminal de familia acomodada podría tener un calabozo más o menos confortable en la Torre de Londres o en la Bastilla de París. Los presos ricos podían tener su propio mobiliario, criados personales, comidas especiales e incluso la compañía de sus esposas. Otros presos menos afortunados eran enviados a hospitales saturados, en donde dormían cuatro a seis personas por cama y estaban obligados a fabricar mercancías para los potentados locales. Si el preso tenía verdadera mala suerte, acababa junto con otros cuatro convictos en una mazmorra de 0'7 metros cuadrados de suelo en las que se colaba agua del Sena o del Támesis.

París era una de las pocas ciudades que contaba con un cuerpo de policía. Sin embargo, los 800 agentes de que constaba no eran suficientes para patrullar con seguridad una ciudad de 400.000 habitantes, y además los agentes solían tomarse su trabajo con mucha tranquilidad. En París había 40.000 mendigos que vivían en 11 barrios tradicionalmente pobres y dispuestos a lo largo de las murallas de la ciudad. Estos barrios eran conocidos como "la corte de los milagros", porque sus habitantes, verdaderos especialistas en simular incapacidades de todo tipo para generar simpatía y ganar dinero, se curaban súbitamente cuando llegaban a sus casas por la noche. Estos truhanes tenían su propia jerga y sus líderes, y la policía temía meterse en sus dominios. En 1656 las autoridades de París prohibieron la mendicidad y al año siguiente estableció un sistema de cinco hospitales. Cincuenta agentes de policía barrieron las "cortes de los milagros" arrestando a sus habitantes para llevarlos a los programas de trabajo obligatorio de los hospitales. Únicamente unos pocos miembros de la subcultura criminal parisiense lograron escapar.

La ciudad de Londres contaba con un cuerpo de vigilancia, pero no fue hasta 1829 que tuvo un verdadero cuerpo de policía. Al igual que París, tenía su propia subcultura criminal. El juez Jonathan Wild organizó una banda de ladrones y criminales y llevó una doble vida: respetable juez de la ciudad durante el día, y encubridor de objetos robados por la noche.

En la Inglaterra rural el cumplimiento de las leyes en el ámbito de una parroquia era responsabilidad del alguacil, un

comerciante o granjero del lugar que ocupaba dicho cargo durante un año (sin cobrar nada a cambio) y nombrado a dedo por el juez de paz del condado. Se esperaba de este aficionado (que no llevaba armas y que no había sido preparado para su cargo) que combatiese a los intrusos y los cazadores furtivos, mantuviese la tranquilidad, pusiese fin al vicio reinante en tabernas y posadas, se asegurase de que la gente pagaba sus impuestos y vigilase a los aprendices díscolos.

Teniendo en cuenta cómo estaban las cosas, no es de extrañar que el cumplimiento de la ley consistiese por lo general en el sistema tradicional de "alarma en el pueblo", que tantas veces aparece en las viejas películas de Lon Chaney o de Boris Karloff. Si una persona se encontraba con un posible criminal o descubría que se estaba cometiendo un crimen, daba la voz de alarma gritando tan fuerte como le permitían sus pulmones y así lograr que todos los vecinos del pueblo acudiesen a donde él se encontraba. A continuación, tanto él como sus vecinos perseguían al sospechoso provistos de antorchas y horcas. Esta masa de pueblerinos solía acabar acorralando al sospechoso y dándole una paliza antes de entregarlo a las autoridades.

9.7 CIENCIA Y MEDICINA

El siglo XVII fue una época de superstición e intolerancia religiosa, pero también lo fue de grandes descubrimientos en matemáticas, astronomía, medicina, química, física y otras disciplinas científicas. Los protestantes, animados por sus pastores a que estudiaran la Biblia, comenzaron también a estudiar otras cosas, y sus adversarios católicos, en un frenético esfuerzo por no quedarse atrás, mantuvieron viva la tradición medieval del estudio. Los conocimientos obtenidos en esta carrera científica hicieron posible la Revolución Industrial del siglo XVIII.

La ciencia se entremezclaba con la magia. Para obtener fondos que les permitiesen investigar, los astrónomos elaboraban horóscopos para sus ricos protectores. Muchas recetas médicas comenzaban así: "ojo de salamandra, lengua de perro..." o alguna otra cosa por el estilo. Los químicos siguieron tratando de convertir el plomo en oro. Personas cultivadas siguieron creyendo que un exceso de fluidos en el cuerpo provocaba la aparición de enfermedades, que las plagas eran causadas por malos aires o por el alineamiento de los planetas en el firmamento, y que las partes enfermas de un cuerpo generaban parásitos de forma espontánea. Sin embargo, estas mismas personas inventaron el microscopio, el telescopio, el reloj de péndulo, la bomba de vacío y el barómetro, elaboraron un mapa de la Luna, descubrieron los satélites de Júpiter, dibujaron la anatomía del cerebro humano, describieron la circulación de la sangre, inventaron el cálculo y los logaritmos, experimentaron con el vapor e inventaron el primer motor de combustión interna (que, por cierto, utilizaba pólvora como combustible).

La ciencia era un capricho de la gente rica (las becas del gobierno eran aún más difíciles de obtener que en la actualidad) y la mayoría de los inventores y eruditos eran o bien ricos, o bien gozaban del mecenazgo de alguien que lo era. Por todo ello, y dado que muchas veces sucedía que los científicos carecían de la tecnología necesaria para llevar sus descubrimientos a la práctica, muchos de estos descubrimientos no influyeron sobre el hombre común hasta bien entrado el siglo XVIII. Científicos y médicos viajaban a Italia para estudiar y trabajar con investigadores de fama reconocida en



toda Europa. El científico del siglo XVII solía ser un generalista que podía dejar su telescopio durante unas horas para realizar una autopsia, y después inventar una compleja ecuación matemática o probar cómo funciona el nuevo cacharro que acaba de inventar.

Se ha dado demasiada atención al conflicto entre ciencia y religión, siendo el caso más famoso el juicio de Galileo Galilei (1633). A la Iglesia Católica no le preocupaba demasiado la difusión del conocimiento, pero sí la del protestantismo, y los mismos jesuitas, verdaderos guerreros espirituales de Roma en lucha contra la herejía, eran unos eruditos e inventores reconocidos. Muchos inventores (Blaise Pascal, Robert Boyle e Isaac Newton, entre muchos otros) se veían como hombres devotos que utilizaban sus poderes de observación para explorar el universo del Creador. Además de obras científicas, tanto Newton como Pascal escribieron también tratados de teología.

Durante este siglo funcionaron numerosas organizaciones dedicadas al progreso de las ciencias. Científicos italianos fundaron en Nápoles, en 1560, la Accademia Secretorum Naturae. En Roma, la Accademia del Lincei estuvo abierta de 1603 a 1630. Tanto Galilei como su ayudante Evangelista Torricelli pertenecieron a esta academia y posteriormente participaron en la fundación de la Accademia del Cimento. Pensadores y eruditos ingleses fundaron en Oxford (1645) y en Londres (1659) una "universidad invisible"; en 1660 fundaron la Royal Society. En Francia, la Academia de las Ciencias de París abrió sus puertas en 1666.

Muchos médicos sabían lo que se hacían, pero a pesar de ello buscar asistencia médica podía ser bastante arriesgado. El personal médico era un grupo heterogéneo formado por verdaderos profesionales de la medicina, boticarios vendedores de pócimas, y charlatanes ambulantes. Algunos poseían un permiso oficial para ejercer la medicina, otros estaban bajo la supervisión de un gremio medieval (por ejemplo, los farmacéuticos eran supervisados por el gremio de tenderos), y

por último otros hacían lo que les venía en gana. Los médicos daban consejos y administraban sangrías, purgantes y lavativas para cualquier enfermedad. Los cirujanos amputaban extremidades heridas, extraían piedras de la vejiga y realizaban cesáreas sin anestesia ni antibióticos. Una operación solía ser el último recurso para salvar la vida del paciente, y era necesario llevarla a cabo lo más rápidamente posible, con el paciente inmovilizado por varios voluntarios. Los cirujanos-barberos ambulantes cortaban el pelo, extraían dientes, alanceaban bubas, administraban lavativas y sangraban pacientes para los médicos (éstos se consideraban por encima de una cosa tan zafia y vulgar como la cirugía). Las comadronas echaban a los médicos de la habitación donde estaba la parturienta y la ayudaban poniendo en práctica conocimientos adquiridos de sus propios embarazos o transmitidos por sus madres o sus abuelas. Las fracturas de huesos y los esguinces eran tratados por el ensalmador, que solía ser también el carpintero o el herrero del pueblo. Los oculistas ambulantes extraían las cataratas y realizaban delicadas operaciones oculares que los cirujanos normales no querían hacer por considerarlas demasiado peligrosas. Los hospitales eran poco más que centros de beneficencia que acogían no sólo a los enfermos sino también a los pobres, a los viejos, a los niños huérfanos, a los locos, a las prostitutas y a cualquier persona que las autoridades quisiesen sacar de la calle. Una vez dentro, las personas admitidas estaban completamente a merced del director del hospital. En la Europa protestante no había enfermeras, porque las órdenes religiosas medievales que tradicionalmente cumplían esta función habían sido prohibidas.

Únicamente los ricos se podían permitir el lujo de consultar a un médico. Uno cualificado podía llegar a cobrar entre 50 y 100 libras esterlinas por una "cura garantizada". El hombre común debía depender de remedios caseros tradicionales. Los instrumentos médicos y las técnicas inventadas por los facultativos eran secretos celosamente guardados. En 1628 el doctor Peter Chamberlen, un hugonote refugiado en Inglaterra, inventó los fórceps de obstetricia. Este instrumento consistía en un par de pinzas de gran tamaño que se utilizaba para sacar al niño del cuerpo de la madre durante los partos difíciles. Chamberlen, junto con su hermano y su sobrino (que también fueron médicos ginecólogos y cuyo nombre de pila era también Peter) alcanzaron gran fama por traer al mundo niños sanos, pero durante toda su vida hicieron cuanto pudieron por guardar el secreto de su éxito. Sus ayudantes hacían entrar una ornamentada caja de madera de gran tamaño en la cámara de la parturienta, a la que vendaban los ojos, cerraban la puerta de la habitación con llave y hacían ruidos extraños para los que pudiesen estar escuchando. Cuando en 1670 el gobierno francés se negó a pagar al hijo de Chamberlen la suma que pedía por el secreto, la comunidad médica no supo de la existencia de los fórceps hasta 1733.

9.8 MAGIA Y SUPERSTICIÓN

Las mentes pensantes más importantes de Francia e Inglaterra creían en la existencia de ángeles y demonios, de brujas y fantasmas. Después de todo, la Biblia decía que existían y se consideraba que afirmar lo contrario era herejía. Más aún, a partir de 1560 Europa se interesó más por el mundo de lo oculto, quizás porque las luchas religiosas hicieron que mucha gente dejase de confiar en la iglesia. Los amuletos ocul-

tistas y cualquier libro relacionado con el ocultismo (obras que lo condenaban, manuales que lo explicaban y panfletos que lo satirizaban) gozaban de gran aceptación. En 1587 el rey Jacobo de Escocia, que posteriormente reinaría en Inglaterra con el nombre de Jacobo I, escribió un tratado de demonología.

Se decía de brujos y brujas (hombres y mujeres que habían vendido sus almas a Satanás a cambio de poderes sobrenaturales) que poseían el poder de producir tormentas, de controlar las emociones de la gente, de matar a sus enemigos quemando una estatuilla de cera con la fisonomía de la víctima, de encantar casas y de causar enfermedades. Uno puede dudar de la verdadera existencia de las brujas y de sus poderes, pero las consecuencias de creer en ellas eran ciertamente reales. Entre 1560 y 1610 se quemó por brujería en Francia a 1539 personas, tanto en las ciudades católicas como en las hugonotes. Durante esos mismos años más o menos, en Escocia se quemaron 8000 brujas, mientras que Inglaterra quemó a 81. La caza de brujas disminuyó en Inglaterra durante el reinado de Jacobo I quien, después de su experiencia en Escocia, insistió en que se celebrasen juicios justos. Las ejecuciones por brujería aumentaron durante la dictadura de Cromwell; entre 1645 y 1647 se quemó a 200 brujas.

Las confesiones se obtenían mediante la tortura, aunque los jueces más pragmáticos exigían a los acusados de brujería que demostrasen primero sus poderes antes de condenarlas. Las comadronas eran vulnerables a las acusaciones de tener tratos con brujas, ya que la placenta humana formaba parte de gran número de rituales mágicos. Los sospechosos de practicar la brujería solían acusar a otras personas de realizar prácticas demoníacas, esperando así obtener la benevolencia del tribunal. Los cargos de brujería era un instrumento político muy conveniente, ya que eran difíciles de refutar. La pena por brujería solía ser la muerte en la hoguera, aunque en Alemania los príncipes más escépticos trataron de cambiar esta pena por la de exilio.

Las autoridades encargadas en perseguir la brujería se convirtieron, irónicamente, en un factor moderador de la fiebre de la quema de brujas. En las naciones católicas, la temida Inquisición (que se encargaba de combatir la herejía) recomendó a los sacerdotes que no estimulasen la creencia en las brujas y trasladó a los sacerdotes demasiado dispuestos a creer en ellas. En 1637 el papa Urbano VIII condenó a los inquisidores por persecuciones arbitrarias, por falta de pruebas y por confesiones fraudulentas. En 1672 Luis XIV de Francia prohibió que se acusase de brujería. La caza de brujas fue disminuyendo en Francia, en Inglaterra e incluso en Escocia, y había prácticamente desaparecido en la década de 1720.

De hecho, el miedo a las brujas tenía una cierta base. Jacobo I estuvo tres veces a punto de ser asesinado por Francis Bothwell, un noble escocés del que se dice que en 1590 trató de usar la magia para hundir el barco en el que el rey volvía a Escocia después de su luna de miel. En 1680 Luis XIV silenció los hechos descubiertos por un tribunal especial, encargado de esclarecer una serie de posibles envenenamientos en París. Dicho tribunal descubrió que desde antes de 1665 un grupo de satanistas habían proporcionado venenos, sustancias para provocar abortos, afrodisíacos, pócimas amorosas y otros servicios a mujeres importantes de la corte. El rey ordenó finalizar la investigación cuando se implicó a sus propias amantes en la celebración de misas negras. Un miembro de la organización criminal fue quemada en la hoguera.

En el campo, la gente creía en la existencia de una gran cantidad de seres sobrenaturales: hadas, enanos, ogros, espíritus, etcétera. Estas creencias influían mucho en la vida de los campesinos, que trataban de engañar o apaciguar a esa

invisible hueste de seres malvados o, como mínimo, caprichosos. Determinaban el lugar donde vivía, el modo y el momento de plantar y recoger la cosecha, el tipo de madera que utilizaría para fabricar herramientas o para calentarse, etcétera. Las medidas de protección variaban desde llevar cortezas de pan en los bolsillos y la chaqueta al revés, hasta construir la cabaña colocando la entrada mirando en una determinada dirección. Se creía que las personas (sobre todo los niños pequeños) que enfermaban y morían eran en realidad seres espirituales metamorfoseados que simulaban la muerte del ser querido, mientras que éste era prisionero de las hadas. Otras veces se pensaba que la persona agonizante no era más que una estatua de madera que parecía estar viva gracias a la magia. Algunas personas, en especial doncellas hermosas y músicos con talento, tardaban en volver a sus casas y luego decían que habían sido secuestrados por hadas. Los curanderos que eran acusados de brujería a veces se defendían afirmando que habían obtenido sus pócimas y poderes de las hadas y no del diablo.

La creencia en monstruos y animales fabulosos disminuyó durante el siglo XVII, aunque los bestiarios continuaron incluyendo a seres tan fantásticos como dragones, centauros, esfinges y otras cosas por el estilo. La gente pensaba que aún podría haber gigantes, grifos y unicornios en África, Asia o el Nuevo Mundo. Los viajeros que volvían a puerto traían consigo relatos de toda clase de razas extrañas: hombres con la cara en el pecho, hombres que caminaban a cuatro patas y ladraban como los perros, hombres que tenían unas orejas tan largas que llegaban hasta los pies, hombres con un solo pie que además se doblaba como una sombrilla, hombres sin boca que se alimentaban de los olores de flores y frutos. Los "cuernos de unicornio" y las "garras de grifo" eran muy solicitadas por políticos que temían ser envenenados y boticarios que deseaban preparar pócimas poderosas. Los avistamientos de sirenas eran poco frecuentes, pero la tripulación de Henry Hudson vio una en el Nuevo Mundo en 1608. Los historiadores conocían de casos, acontecidos en los siglos XII y XV, de seres marinos mudos que habían sido capturados y que vivían con los habitantes del lugar durante meses o años antes de escapar o volver al mar. A los pescadores de las costas occidentales de Gales y de Escocia no les gustaba matar las focas que se alimentaban de los peces capturados en sus redes, por temor a que fuesen unos seres marinos, mitad hombre y mitad foca, que podían cambiar de piel y caminar por tierra firme como los seres humanos. Los viejos marinos decían que estos seres podían provocar tormentas o volcar barcas si se les molestaba. Los habitantes de las Islas Británicas también temían a los Perros Negros (unos fantasmales perros, grandes como terneras, que eran portadores de la Muerte) y a una serie de jaurías de perros diabólicos que se alimentaban de las almas de los hombres.

Los vampiros eran un fenómeno más propio de la Europa oriental y no preocupaban demasiado a franceses e ingleses. Por el contrario, la creencia en los hombres lobo estaba muy extendida, sobre todo en Francia, en donde la época de los juicios de brujería coincidió con una epidemia de avistamientos de hombres lobo que duró 40 años. En 1574 el ermitaño Gilles Garnier fue arrestado en Dole (Franco Condado, justo en la frontera con Alemania), acusado del asesinato y mutilación de cuatro niños. Tras un espectacular juicio, durante el cual afirmó haber conocido a un espíritu de los bosques que le había concedido el don de convertirse en diversos animales (incluyendo en lobo), Garnier fue declarado culpable de violación, asesinato y canibalismo. En

un juicio celebrado en 1589, el alemán Peter Stubbe, autor de una serie de mutilaciones en animales y seres humanos cometidos a lo largo de un período de 25 años, fue declarado culpable de incesto y de la violación y asesinato de una mujer y de los dos hombres que vivían con ésta (a los que habría matado estando en forma de lobo). En 1603 el chico de 13 años Jean Grenier fue declarado culpable de infanticidio y canibalismo en Gascuña, Francia. Grenier afirmaba que él y un amigo habían sido iniciados en una secta de hombres lobo por un siniestro caballero vestido de negro que se llamaba a sí mismo el Señor del Bosque. El juez tuvo en cuenta la edad y el posible retraso mental de Grenier, llegó a la conclusión de que estaba loco y le condenó a permanecer encerrado de por vida en un monasterio de Burdeos. Tras ser recluido, Grenier aseguró que el Señor del Bosque le había visitado para convencerle de que reanudara sus actividades; Grenier dijo que ahuyentó a su demoníaco visitante con una cruz de madera.

Los reos de licantropía eran quemados en la hoguera, al igual que brujos y herejes; de esta forma se evitaba que pudiesen volver de entre los muertos. En Francia se creía que los hombres lobo podían convertirse en lobo el día en que había luna llena, tanto al mediodía como durante la noche. Se creía que varas de madera con puntas de metal bendecidas en una iglesia consagrada a Saint Hubert (N. de los T.: San Huberto) eran tan efectivas contra los hombres lobo como las más tradicionales estacas y balas de plata o la decapitación. Se decía que, tras la transformación en animal, el licántropo asumía la forma de un lobo gigante, aunque de tanto en cuanto también aparece en el folclore la figura de un lobo bípedo que conserva algunas características humanas.

Un consejo para los PJs sobre los duendes y hadas: ¡no es aconsejable tener tratos con ellos! Olvidaos de los nobles elfos de J.R.R. Tolkien y de los enanos portadores de varas que aparecen en las películas de Disney. Los duendes "verdaderos" del folclore son los primeros habitantes de Europa y sienten un profundo resentimiento hacia los humanos, que les han expulsado de sus tierras. Cuando hablan de ellos, los aterrizados campesinos utilizan eufemismos al estilo de "las buenas gentes" o "el pueblo bondadoso", esperando evitar que las hadas destruyan su cosecha o hagan enfermar a su ganado. De hecho, cuando un humano tiene tratos con una hada/duende o viceversa, suele adquirir la forma de un elaborado y complicado chantaje. Estos seres tienen un código de etiqueta tan complejo que parece que se lo vayan inventando sobre la marcha. Uno nunca sabe con seguridad si debe desear buenas tardes a un duende o no. ¿Te echará una maldición por haberle molestado, o te la echará por haberle ignorado?

Las creencias populares dividen a estos seres en dos grupos: los "buenos" y los "malos", pero a menudo sucede que la única diferencia entre "malos" y "buenos" es que éstos no van descaradamente en contra tuya. Incluso a un duende "bueno" le dará lo mismo ver cómo te ahogas en un pantano de arenas movedizas que ayudarte a salir de él. Si te salva la vida, mejor será que te preguntes por qué lo ha hecho. Todo el mundo sabe que, una vez cada siete años, los duendes y hadas deben entregar al Diablo un cierto número de víctimas, ya sean miembros de su misma raza o cautivos que ocupen su lugar.

Al igual que sucede con la mayoría de los seres sobrenaturales, es más frecuente encontrar hadas y duendes por la noche o al amanecer. La gente que tiene una mayor probabilidad de encontrarse con ellos (además de niños, músicos con talento y hermosas doncellas) son miembros de an-

tiguas familias nobles que hace muchos años se entremezclaron con ellos y personas con una manera de vivir extremadamente cruel y disoluta. Los duendes y hadas consideran que los primeros son sus primos, y de tanto en tanto aparecerán para pedirles un favor o para ofrecerles su ayuda en tiempos de necesidad.

9.9 EL DINERO Y EL COMERCIO

Desde un punto de vista comercial, tanto Inglaterra como Francia estaban en un estado desastroso. Las depresiones y las recesiones económicas eran frecuentes, porque las eternas guerras europeas hacían que los viajes fuesen más peligrosos de lo normal, bloqueando además el acceso a posibles mercados. La llegada a Europa del oro y la plata procedentes del Nuevo Mundo hizo que en Inglaterra los precios se disparasen, mientras que los salarios permanecieron constantes; en Francia los precios se redujeron en un tercio, por lo que los campesinos vendían sus productos por una fracción de su valor real. En general los precios y los salarios eran más bajos en Francia que en Inglaterra. Los gremios medievales estaban decididamente en contra de las innovaciones propuestas por la nueva clase de comerciantes capitalistas. El Mar de Irlanda estaba infestado de piratas, una amenaza que las armadas de ambos países eran incapaces de erradicar. La competencia por el comercio mundial era feroz; los holandeses eran unos adversarios especialmente agresivos. A pesar de todos estos problemas, Francia logró desarrollar su industria e Inglaterra puso las bases de su imperio comercial.

Viajar era un proceso lento y arriesgado. Los viajes por tierra podían durar semanas o incluso meses, mientras que los viajes por mar podían durar hasta años. En tierra firme, las carreteras solían no ser más que líneas trazadas en un mapa. Cuando las había, solían ser caminos polvorientos, estrechos y sin señalizar que serpenteaban por bosques y tierras de labranza. Los comerciantes confiaban sus mercancías a transportistas, que las cargaban en diligencias o a lomos de caballos o mulos (por un módico precio, solían aceptar también a algunos pasajeros). Uno siempre tenía que estar alerta contra el mal tiempo o los salteadores de caminos, y al-

SALARIOS MEDIOS ANUALES (EN LUISES DE ORO O EN LIBRAS ESTERLINAS)

Profesión	Francia	Inglaterra
Aristócrata de la corte	100-4.000	5.000-20.000
Abad/obispo	5.000	—
Noble terrateniente	200-3.000	1.000-5.000
Arzobispo anglicano	—	2.000
Abogado con cargo público	1.000	2.000
Coronel del ejército	300	350
Actor famoso	250	300
Capitán de barco (de la marina real)	200	252
Pequeño propietario rural	5-70	40-200
Médico	100	120
Juez de paz	54	63
Subteniente del ejército	50	70
Poeta de la corte	50	—
Párroco/vicario	10-15	10-50
Soldado de caballería	40	45.5
Soldado de dragones	29	32.5
Contramaestre (de la marina real)	23	27
Cerrajero	23.5	30
Escultor	20	20-100
Trabajador especializado	9-14	16-18
Apotecario	8-12	10-15
Soldado de infantería	4	10-16
Trabajador no especializado	5-10	12
Marinero (de la marina real)	10	11
Peón agrícola (varón)	6	10-13
Profesor (varón)	8	12
Granjero pobre	4-6	6
Profesor (mujer)	5	8
Peón agrícola (mujer)	3-5	5
Soldado de la milicia	2	4
Criado/nodriza	1 +	1 +
	mantenimiento	mantenimiento

gunos pagaban una cierta cantidad de dinero a los salteadores más famosos a cambio de no ser molestados. Los que viajaban hasta lugares lejanos hacían las veces de carteros, portadores de noticias y agentes al servicio de sus respectivos gobiernos. El comercio con ultramar podía proporcionar grandes riquezas, pero era también más arriesgado. Las tormentas, los piratas y los caprichosos aduaneros podían acabar con las ganancias. Los viajes hacia Oriente o el Nuevo Mundo eran largos; podían pasar años antes de que el comerciante obtuviese alguna cosa a cambio de su inversión. En un primer momento, para cada nueva aventura comercial los comerciantes buscaban nuevos socios. Más adelante, corporaciones como la Compañía inglesa de las Indias Orientales

MONEDAS EN CURSO DE LA ÉPOCA

Francia	Inglaterra	España	Valor (en pesetas de 1996)
—	Farthing/cuarto de penique, latón	—	13
—	Medio penique, cobre	—	25
—	Penique	—	50
Sueldo	—	—	30
Libra = Franco, plata, finales siglo XVII (20 sueldos)	Chelín (12 peniques)	—	600
Escudo (5 libras)	—	—	3.000
Pistola (10 libras o 2 escudos)	—	—	6.000
Luis, oro (20 libras)	Libra esterlina, oro (240 peniques o 20 chelines)	—	12.000
Libra, comienzos siglo XVII	—	—	3.000
—	—	Real	250
—	—	Pieza de a ocho, p8 (8 reales)	2.000
—	—	Escudo (2 p8)	4.000
—	—	Doblón (16 p8 ó 128 reales)	32.000

LISTA DE PRECIOS

Objeto	Francia	Inglaterra	Objeto	Francia	Inglaterra
Comida			Equipo de limpieza del arma	13 sueldos	10 peniques
Comida en un restaurante	20 sueldos	1 chelín	Cuerno de pólvora		
Carne (1 kg)	6 sueldos	4 peniques	<i>Impermeable, guarda pólvora</i>		
Cerdo entero	24 libras	1 libra esterlina	<i>para 60 disparos</i>	13 sueldos	10 peniques
Gallina entera	2.5 sueldos	1-2 peniques	Cartuchera <i>Puede guardar</i>		
Una docena de huevos	5-10 sueldos	6 peniques	<i>50 balas y 1 equipo</i>		
Mantequilla (1 kg)	5-8 sueldos	4 peniques	<i>de limpieza</i>	7 sueldos	5 peniques
Barra de pan	1-2 sueldos	1-2 peniques	Funda para arma de fuego		
Vino (1 litro)	4-6 sueldos	2-4 peniques	<i>Impermeable</i>	1.5 libras	1 chelín y 2 peniques
Leche de burra (1 litro)	6-8 sueldos	4-6 chelines	Bandolera <i>Para guardar</i>		
Cerveza (1 litro)	1-2 sueldos	1 penique	<i>12 cartuchos</i>	2 libras	2 chelines
Té (1 kg)	100 libras	100 chelines	Compás	25 escudos franceses	9 chelines
Ropa			Telescopio (8 aumentos)	1.5 luises	1.5 libras esterlinas
Un par de zapatos	3 libras	3 chelines	Instrumentos de navegación	1-6 luises	1-6 libras esterlinas
Un par de zuecos	25 sueldos	—	Equipo de cirugía	1.5 luises	1.5 libras esterlinas
Camisa de granjero	30 sueldos	2 chelines	Armas		
Traje completo de			Alabarda	9 libras	9 chelines
la burguesía	9 libras	10 chelines	Arcabúz	1 luis y 13 libras	1 libra est.
Jubón y calzas de satén	5 luises	103 chelines			y 13 chelines
Medias de seda			Bastón	1 escudo francés	3 chelines
(de caballero)	1 luis	25 chelines	Bayoneta	1 escudo francés	4 chelines
Capa de gentilhomme	30 libras	33 chelines	Broquel	1 pistola	12 chelines
Impuestos y tarifas			Carabina	1 pistola y 2 escudos fr.	18 chelines
Impuesto a católicos,			Cuchillo	1 libra y	1 chelín y
cada mes	—	20 libras esterlinas		10 sueldos	7 peniques
Multa por infracción			Daga	1 escudo francés	3 chelines
dominical *	—	1-11 libras esterlinas	Espada a dos manos	1 pistola	12 chelines
Celda cómoda en la			Espada ancha	1 pistola	12 chelines
Bastilla, cada día	20 sueldos	—	Estoque	1 pistola	12 chelines
Título de baronet	—	1.000 libras esterlinas	Estoque corto	9 libras	9 chelines
"Cura garantizada"			Estoque largo	1 pistola y 3 libras	15 chelines
de un médico	50-100 luises	50-100 libras esterlinas	Granada	9 libras	9 chelines
Dote de una mujer de la			Hacha de combate	1 pistola	11 chelines
nobleza terrateniente	200-9.000 luises	100-8.000	Hacha grande	9 libras	9 chelines
		libras esterlinas	Látigo	5 libras	5 chelines
Un año de viaje por Italia	1.000 luises	1.000 libras esterlinas	Lanza de caballería	1 pistola y 1 escudo fr.	16 chelines
Cruzar el Canal de la Mancha	5 libras	5 chelines	Main Gauche	9 libras	9 chelines
Idem, pero con camarote			Mosquete	1 luis y 1 libra	1 libra est. y
particular	10 libras	10 chelines			1 chelín
Butaca de teatro, general	5 sueldos	1 penique	Pica	1 pistola y 2 libras	15 chelines
Butaca de teatro, galería	7 sueldos	2-3 peniques	Pistola	1 pistola y 3 libras	15 chelines
Butaca de teatro, palco	10 sueldos	12 peniques	Pistola de duelo	1 pistola y 2 escudos fr.	18 chelines
Equipo general			Rifle de caza	24 libras	25 chelines
Cargas de pólvora (20)	13 sueldos	10 peniques	Sable de abordaje	5 libras	5 chelines
Balas de plomo (20)			Trabuco	1 pistola y 1 libra	15 chelines
<i>De diferente calibre,</i>			Otros artículos		
<i>según el arma</i>	7 sueldos	5 peniques	Carbón (saco)	20 libras	17-19 chelines
Mecha (10 disparos)			Mosquete de caza	24 libras	24 chelines
<i>Necesaria para algunas</i>			Reloj de bolsillo	24 libras	24 chelines
<i>armas de fuego</i>	7 sueldos	5 peniques	Velas (1 kg)	12-20 sueldos	6-12 peniques

* - N. de los T.: se refiere a las leyes impuestas por los puritanos que prohibían la realización de determinadas actividades en domingo.

proporcionaban los fondos necesarios para aventuras comerciales de cuatro años de duración. Las primeras Bolsas de valores aparecieron cuando las compañías comerciales pusieron a la venta sus acciones para así generar capital permanente.

Francia debería haber sido una gran potencia económica. Era la nación europea con una mayor proporción de tierra cultivable y su clima era extremadamente variado. Poseía además un ejército moderno y bien adiestrado con el que imponer su voluntad a los países vecinos. Sin embargo, la aún existente organización feudal y los problemas internos hicieron que los franceses dirigiesen sus miradas al interior del país y no al exterior, con lo que la nación no pudo aprovechar al máximo sus posibilidades. Los comerciantes que transportaban mercancías por el interior de Francia debían pagar tasas cada vez que entraban

en las tierras de un nuevo noble. Cuando llegaban a su destino, sus clientes solían carecer del dinero en metálico necesario para comprar las mercancías. Por todo ello, solía suceder que en una región se declaraba el hambre, mientras que en las regiones vecinas el excedente de trigo se pudría en los campos de cultivo. Los reyes franceses estaban demasiado ocupados en sus guerras como para promover el comercio con ultramar; los mercaderes debían pagar a marinos ingleses y holandeses para que llevasen sus mercancías a esos lejanos lugares. No todo fueron desgracias; el rey Enrique IV impulsó la fabricación de cerámica y de vidrio, la industria de la seda y de tapices, y además contrató artesanos extranjeros para que ayudasen a la modernización de la industria francesa.

El ambiente político más o menos estable de Inglaterra permitió a los mercaderes adoptar una actitud más progre-

sista. No obstante, también tenían sus problemas. Con el objeto de recaudar fondos para el estado, los reyes de la dinastía de los Estuardo pusieron a la venta monopolios sobre la fabricación y comercialización de determinados productos, como metales, tabaco, carbón y vino. Las elevadas tarifas aduaneras también proporcionaban sustanciosos fondos a las arcas del estado. Los mercaderes tuvieron que combatir con los holandeses por el comercio con la India y por los derechos de pesca; los holandeses controlaban la mayor parte del comercio con Francia, España, Portugal, Italia, el Nuevo Mundo y las Indias Orientales. Con todo, un mercader-aventurero emprendedor (y con mucha suerte) que invirtiese con cuidado sus ganancias en nuevas inversiones comerciales podía llegar a amasar durante toda su vida una fortuna de hasta 200.000 libras esterlinas. Los mercaderes con éxito solían diversificar sus intereses, ocupando cargos públicos o comprando propiedades. Como es lógico, tampoco era una mala idea casarse con una rica heredera.

La principal industria de Inglaterra era la textil, sobre todo la de lana. La Guerra de los Treinta Años en Alemania, el hecho que las telas de algodón ya no estén de moda y la creciente competencia del extranjero hicieron que el mercado para estos productos se redujese en un tercio durante las décadas de 1630 y 1640; la depresión resultante animó a 80.000 personas a emigrar a América. Otras industrias importantes eran las minas de carbón, las fundiciones de hierro, la industria naval y la fabricación de sal y de vidrio.

9.10 LA GUERRA EN EL SIGLO XVII

Al igual que muchas otras cosas, en el siglo XVII el arte de la guerra se encuentra en una fase de transición, entre el estilo medieval y el moderno. Rodeada de enemigos y después de décadas de guerras civiles, Francia acabó por poseer el mejor ejército de toda Europa. Por otra parte, la mentalidad abierta de los franceses ante las innovaciones científicas proporcionó al país ingenieros del calibre de Vauban. Durante la primera mitad de su gobierno, Richelieu trató de mantener a Francia al margen de las guerras del exterior; aprovechó también el tiempo en crear una marina de guerra con barcos construidos en Holanda. Gracias a sus esfuerzos, Luis XIV heredó una formidable máquina de guerra con la que aterrorizó a toda Europa.

Mientras tanto, Inglaterra lo estaba pasando bastante mal tratando de mantener su posición de protectora del protestantismo europeo. Los Estuardo permitieron que la marina de guerra creada por la reina Isabel I cayera en desuso, y sus aventuras militares en Europa fueron unos desastres completos (en parte porque tanto Jacobo I como Carlos I no fueron capaces de obtener del Parlamento los fondos necesarios). Inglaterra carecía de ejército profesional (el Canal de la Mancha la protegía de sus enemigos) y tuvo muchos problemas tratando de subyugar a las vecinas Escocia e Irlanda. Sin embargo, mercenarios ingleses habían luchado en los ejércitos de España, Francia y Holanda. Cuando la Guerra Civil estalló, estos soldados volvieron a casa, trayendo consigo el arte de la guerra que se practicaba en la Europa continental. Los siete años de guerra civil concluyeron en la creación del llamado *New Model Army* (N. de los T.: término traducible como "ejército de nuevo modelo"), un ejército

profesional de soldados muy bien adiestrados, vestidos con casacas rojas, que Cromwell utilizó para conquistar a escoceses e irlandeses y derrotar a españoles y portugueses.

ORGANIZACIÓN Y TÁCTICA (9.10.1)

Los ejércitos estaban formados por caballería y dragones (infantería a caballo), apoyados por infantería y artillería. La infantería estaba formada por mosqueteros y piqueros. En teoría, los ejércitos enfrentados se desplegaban a campo abierto, dando la cara al enemigo. Las piezas de artillería ligera y los mosqueteros se desplegaban en vanguardia; detrás de ellos se colocaban los piqueros y detrás de éstos la artillería pesada, que disparaba sobre las cabezas de los soldados. La caballería se dividía en dos alas, colocadas en los flancos derecho e izquierdo del ejército. Los dragones, distribuidos de la misma manera, se colocaban en los flancos más externos de la caballería. Cuando ambos bandos se cansaban de disparar al contrario, los ejércitos comenzaban a avanzar. La caballería se adelantaba disparando sus armas de fuego, daba media vuelta, desenvainaba sus espadas y cargaba contra la infantería o caballería enemigas. Los mosqueteros disparaban cuando el enemigo estaba lo bastante cerca, ya sea en una andanada masiva o por secciones, y luego se escondían entre o detrás de los piqueros para recargar los mosquetes. Los piqueros emplazaban sus picas de 5 metros de longitud junto al pie derecho, en un ángulo de 50 grados con respecto del suelo, para enfrentarse así a las cargas de caballería; con la mano izquierda asían la pica y con la derecha, la espada. Los dragones actuaban por los flancos, disparando a la caballería enemiga.

Como es lógico, en la práctica las cosas no iban así. Muchas veces sucedía que la caballería disparaba sus armas de fuego y luego las tiraba al suelo, esperando poder recuperar armas similares en el campo de batalla una vez concluido el combate. Si no se dirigía con mano de hierro, la caballería tendía a continuar la carga inicial y abandonar el campo de batalla. Para cuando volvían a él, solían llegar tarde y estar demasiado cansados como para servir de algo. En Inglaterra abundaban los setos, los cuales dificultaban las cargas de caballería. Antes de la invención de la bayoneta (1647), la única defensa de los mosqueteros ante la caballería enemiga eran sus mosquetes; una vez disparados, estaban prácticamente indefensos. En consecuencia, los piqueros debían encargarse de la mayor parte de la lucha cuerpo a cuerpo. Muchas veces una batalla no era más que un combate de caballería; los jinetes luchaban entre sí mientras que la infantería permanecía al margen. El ejército que aún tuviese caballería atacaría posteriormente a la infantería enemiga.

Las batallas se hacían aún más confusas por el hecho que los soldados no llevasen ninguna clase de uniforme. A pesar de que algunas unidades utilizasen ropas que las diferenciaban de las demás, la identidad de los soldados se determinaba por sus pabellones en combate y por insignias especiales que llevaban prendidas de sus ropas de diario. Hubo un caso en que el astuto coronel de un regimiento ordenó a sus soldados que se despojasen de sus insignias y se mezclasen con los soldados enemigos antes de que la batalla diese comienzo.

La artillería consistía en cañones de ánima lisa que se cargaban por la boca, idénticos a los utilizados en los barcos de la época. ¡De hecho, muchas veces los capitanes de barco veían impotentes cómo los soldados confiscaban sus cañones! En tierra, los cañones iban montados en cureñas de hie-

rro (a bordo de un barco, las cureñas eran de madera). La potencia de fuego de largo alcance de un ejército estaba limitado por la dificultad de cambiar los cañones de posición. Las carreteras, cuando las había, se convertían en mares de barro durante las épocas de lluvia de las campañas estivales. Incluso en una buena carretera cada cañón necesitaba de un tiro de entre 6 y 18 animales. Los generales inteligentes viajaban con un cierto número de piezas ligeras de pequeño calibre y sólo pedían más cañones y de mayor calibre cuando el enemigo se había encerrado dentro de una ciudad o fortaleza. Los cañones podían ser de hierro, de bronce o de latón. Los cañones de retrocarga eran poco comunes y su uso no se generalizó hasta mediados del siglo XIX, tras la resolución de determinados problemas técnicos.

En teoría la introducción de la pólvora y de artillería pesada acabó con la utilidad militar de los viejos castillos y fortalezas medievales. Los franceses fueron los pioneros en la construcción de fortalezas y parapetos en forma de estrella y con paredes inclinadas, diseñados con el propósito de absorber o desviar el fuego enemigo y al mismo tiempo devolver el máximo de fuego posible. Sin embargo, los viejos castillos demostraron en repetidas ocasiones que eran unos huesos muy duros de roer. Sus gruesas paredes de piedra blanda no se rompían, sino que tendían a abollarse cuando una bala de cañón impactaba contra ellas, y como que solían estar situados en una posición elevada era difícil disparar contra ellos.

No obstante, los artilleros que manejaban los cañones emplazados en estos castillos también tenían problemas para hacer su trabajo. Los cañones de ánima lisa no servían muy bien para disparar hacia abajo. Su posición debía escogerse con cuidado, o de lo contrario las balas resbalaban por el cañón y se caían al suelo antes de ser disparadas.

LOS SOLDADOS Y SU EQUIPO (9.10.2)

La caballería

Los soldados de caballería son los niños mimados del ejército, los que suelen aparecer en los carteles de reclutamiento. Todos ellos solían provenir de las clases privilegiadas, recibían mejor paga y para ellos era más fácil encontrar comida cuando el ejército estaba mal de suministros. Dependiendo de su nacionalidad, a veces tenían que comprar su montura y alimentarla, descontándose ambos gastos de la paga del soldado. Cada jinete iba armado con una espada y una carabina o un par de pistolas, con las fundas cosidas a la silla de montar. La lanza de caballería de 3 metros de longitud, aunque comúnmente considerada como obsoleta, seguía siendo el mejor modo de defenderse de las picas del enemigo. Cada jinete iba protegido por un yelmo, una coraza que le protegía la espalda y el pecho, y alguna clase de protección para la cadera y las piernas (gruesas botas de cuero, por ejemplo). Se consideraba que los caballos eran completamente prescindibles; si un oficial perdía un caballo empalado en las picas, solía disponer de una reserva de entre 6 y 10 caballos más.

En un primer momento los dragones no eran más que una especie de caballería de segunda clase, provista de caballos de peor calidad y de mosquetes o carabinas de piedra. Su buena puntería, muchas veces puesta de manifiesto en el campo de batalla, hizo que se les tuviese más respeto. Sus protecciones eran idénticas a las del resto de la caballería.

La infantería

La infantería se reclutaba de entre las clases más bajas de la sociedad y muchas veces se reclutaba también a criminales comunes (y no tan comunes). Por lo general a los piqueros se les pagaba menos que a los mosqueteros, aunque los oficiales les tenían en mayor estima en el combate cuerpo a cuerpo. Los piqueros eran los “mulos del ejército”, los que realmente ganaban las batallas u ocupaban las fortalezas una vez la caballería había hecho su trabajo. Los mosqueteros iban armados con mosquetes de mecha y espadas cortas. Los mosquetes eran armas pesadas que necesitaban de una horquilla de madera sobre la que se apoyaban en el momento de disparar. Su alcance efectivo era de 80 metros, y un mosquetero adiestrado era capaz de recargar y disparar su arma una vez cada 20 segundos. Se consideraba a los arcos un arma ya superada, pero es probable que Carlos I Estuardo dispusiese aún de arqueros armados con arcos largos en una fecha tan tardía como 1640.

Los piqueros iban armados con una pica de 5 o más metros de longitud, acabada en una punta de metal, aunque los oficiales tuvieron que convencer a los soldados que no aserrasen 30 o más centímetros de su pica para así poder cargar con ella con mayor facilidad. Al igual que los mosqueteros, cada piquero poseía además una espada corta, aunque a algunos regimientos se les equipó con hachas de combate porque los soldados usaban sus espadas para cortar leña. Cada piquero poseía además un yelmo y un jubón de cuero que le protegía el torso. En teoría los mosqueteros iban protegidos del mismo modo, pero en las ilustraciones de la época suelen aparecer sin yelmo ni jubón.

La invención de la bayoneta, que apareció por primera vez en Francia en 1647, revolucionó las tácticas de combate de la infantería. Los mosqueteros podían colocar el mango de la bayoneta en la boca del cañón de sus mosquetes, convirtiendo a éste en una pica de 2 metros de longitud que le permitiría defenderse del enemigo. Por desgracia, a veces ocurría que la bayoneta se atascaba en el cañón, inutilizando así el mosquete, o se podía caer en cualquier momento. Los piqueros fueron desapareciendo paulatinamente de los campos de batalla.

LA VIDA MILITAR (9.10.3)

El soldado del siglo XVII debía enfrentarse a los mismos peligros que su equivalente del presente siglo: muerte, heridas, enfermedades, hambre y privación de libertad. A pesar de ello, una serie de factores hacía del ejército una carrera profesional atractiva. La inflación existente, la depresión económica y el cambio en el patrón de propiedad de la tierra hicieron que fuese difícil encontrar trabajo justo cuando la prosperidad material del siglo anterior había causado un aumento de la población. En Francia, las tarifas internas y las malas carreteras hacían que el hambre fuese endémico. El ejército ofrecía a todos un trabajo permanente, la promesa de una paga regular, ropas y comida, la obtención de botín de guerra y la posibilidad de ascender en la escala social. Para un noble, la carrera militar era una de las pocas profesiones que un verdadero caballero podía escoger sin tener que trabajar de verdad (¡horror!) y perder así nivel social. Si tenía éxito en el ejército, el noble podía obtener tierras, títulos y riquezas en forma de botín de guerra.

Los oficiales provenían casi en su totalidad de las clases privilegiadas, y en Francia era posible comprar los nombramientos de oficial. Los ascensos tenían más que ver con el

nivel social de uno y del favor de la corte, y menos con la verdadera habilidad militar. La paga de oficial era mayor que la de un soldado, pero aún era lo suficientemente baja como para favorecer la corrupción generalizada en el ejército. En Francia cada oficial recibía una cantidad fija de dinero por cada soldado alistado en su unidad, y luego regateaba con los soldados a la hora de pagarles la parte que les correspondía. Cada oficial cobraba 2 luises de oro por cada soldado de infantería y 10 luises por cada soldado de caballería. El salario anual de un coronel francés era de 6.000 libras y el de un subteniente, 1.000 libras. Sin embargo, parte de este dinero se gastaba en el mantenimiento del caballo del oficial y a vestir a los soldados del regimiento. A veces el oficial tenía que comprar además su propio caballo. Durante la Guerra Civil inglesa, un caballo útil para un regimiento de caballería costaba 9 libras esterlinas y una silla de montar, 16 chelines y 6 peniques. Un caballo para un regimiento de dragones costaba 4 libras esterlinas y la silla de montar, 7 chelines y 6 peniques. Los oficiales a menudo gastaban parte de sus riquezas en viajar a lo grande y en lujosas comidas mientras estaban en campaña. Este hecho, combinado con la práctica de irse a sus mansiones durante el invierno (abandonando así a las tropas que estaban a su cargo) tendía a estimular la desertión y la falta de disciplina en el ejército.

Los soldados rasos pertenecían a gran número de clases sociales; podía uno encontrar a tenderos y granjeros respetables junto a criminales desesperados. La mayoría de los soldados eran voluntarios que habían sido reclutados, aunque durante las guerras de la década de 1640 en muchos casos se recurrió al alistamiento obligado (conscripción). Los oficiales eran quienes les proporcionaban ropas, y los soldados franceses podían disponer de comida gratis durante una campaña. En otras ocasiones, se descontaba de la paga de los soldados una cierta cantidad de dinero para pagar el pan suministrado por el ejército. Muchas veces los soldados provocaban las iras de sus mismos compatriotas al exigirles comida, alojamiento y equipo.

A cada soldado francés se le prometía, en el momento de alistarse, una paga de 5 sueldos por día. En teoría, un soldado inglés recibía 8 ó 9 peniques por día (infantería 6 chelines semanales, caballería 17 chelines y 6 peniques semanales, dragones 12 chelines y 6 peniques semanales). En la práctica, estas cantidades no tenían nada que ver con lo que realmente recibían y la regularidad con que se les pagaba. Los oficiales se encontraban en una buena posición para estafar a sus hombres, y tanto el Parlamento como Carlos I tuvieron problemas para pagar a sus soldados. El malestar persistente en el ejército inglés tras la derrota de Carlos I se debía en parte a la petición de los soldados de cobrar las pagas atrasadas que aún se les debía. Por todo ello, la tasa de desertión era elevada tanto en el ejército inglés como en el francés. De hecho, era frecuente durante la Guerra Civil inglesa que soldados cansados de guerra cambiasen de bando y se pasasen al ejército que les prometía una mejor paga. Sin una fuente regular de ingresos, Carlos I estaba condenado a la derrota desde el principio.

Ambas naciones tenían una imperiosa necesidad de soldados, y los sargentos reclutadores estaban dispuestos a utilizar los trucos más sucios con tal de enviar tropas a sus regimientos. Los reclutadores distribuían tarjetas con sus nombres y una dirección de contacto, enganchaban carteles en las paredes y marchaban por pueblos y ciudades al son de un tambor. Cuando esto no era suficiente, invitaban a beber a hombres jóvenes hasta que éstos, borrachos perdidos, firmaban el documento de alistamiento; los reclutadores a ve-

ces llegaban a colocar unas monedas en el bolsillo de la víctima, como "prueba" de que se había alistado. Cuando la demanda de soldados era extrema, los sargentos no tenían ninguna clase de reparo en secuestrar a chicos en las calles de Londres y a plena luz del día, para luego enviarlos al campamento de instrucción por barco (de este modo era imposible que se escapasen). Los reclutadores franceses sacaban a los "voluntarios" de sus camas y los enviaban a sus regimientos.

En Francia era frecuente que los oficiales se llenasen los bolsillos reclutando a más gente de la que en realidad necesitaban, guardándose el dinero y luego dejando marchar a los "reclutas" tras pagarles una pequeña cantidad de dinero como soborno. Cuando un inspector aparecía para contar los efectivos del regimiento, los oficiales solían pedir "prestados" soldados a los regimientos vecinos. Con el equipo de los soldados se solía practicar un fraude similar.

FUERZAS ESPECIALES (9.10.4)

Además del ejército regular, eran varias las fuerzas especiales que acataban las órdenes de los monarcas. A partir de 1616 las personas del rey de Francia y su familia estaban protegidas por la Guardia Suiza, popularmente conocidos como "los Suizos". Incapaz de confiar en la inconstante lealtad de los miembros de su corte, Luis XIII fundó este cuerpo de mercenarios poco después de tomar las riendas del poder en Francia. La Guardia Suiza francesa no era idéntica a la Suiza del Papa de Roma, pero procedían de los mismos cantones. Los reyes ingleses gozaban de la protección de la *Band of Gentlemen Pensioners* (N. de los T.: término traducible como "Cuerpo de gentilhombres pensionados"), constituido por unos 40 cortesanos fanáticamente leales al rey. Este cuerpo desapareció durante la Commonwealth republicana, aunque Cromwell dispuso de su propia guardia personal.

Los Mosqueteros protegían a la familia real francesa, aplastaban motines y revueltas, y en tiempo de guerra se encontraban bajo las órdenes directas del rey. Fundados por Luis XIII en 1622, en un primer momento consistían en 100 hombres que en tiempo de paz hacían las veces de escolta a caballo y en tiempo de guerra, actuaban como caballería suplementaria o incluso infantería normal y corriente. Todos los Mosqueteros poseían la misma graduación, con la única excepción de un capitán, un teniente y un portaestandarte. La mayoría eran jóvenes aristócratas, pero algunos de ellos eran soldados profesionales. Para cuando Luis XIV ascendió al trono, su número se había multiplicado. Se les dividió en dos unidades, de acuerdo con el color de sus monturas: los Mosqueteros Negros y los Mosqueteros Grises; el cuartel y los establos de cada unidad estaban situados en una de las riberas del Sena. Según Dumas, d'Artagnan sirvió en los Mosqueteros Negros. Para convertirse en Mosquetero, el aspirante debía poseer al menos el nivel social de un gentilhombre, tener una recomendación de un oficial superior retirado o en activo, y haberse distinguido anteriormente en el ejército.

En Inglaterra los Alabarderos de la Casa Real (*Yeomen of the Guard*, popularmente conocidos como *Beefeaters*, "comedores de ternera") cumplían un cometido similar: proteger a la familia real, desbaratar revueltas y proteger edificios nacionales como la Torre de Londres. Antes de 1640 Inglaterra carecía de ejército profesional, y los *Beefeaters* y los *Pensioners* constituían la única protección del rey contra los disturbios de orden público.



10. PERSONAJES DEL SIGLO XVII

10.1 PERSONAJES HISTÓRICOS

Esta sección contiene una lista, ordenada por orden alfabético de sus apellidos, de personas importantes de la época que vivieron en Francia o en Inglaterra (N. de los T.: o que influyeron sobre las mismas; véase por ejemplo el caso del conde-duque de Olivares). Algunas de las notas que incluimos en la descripción de sus personalidades son meras conjeturas, pero la mayoría de los hechos descritos están documentados.

DIEGO SARMIENTO DE ACUÑA, CONDE DE GONDOMAR (1567-1626)

Biografía: el conde de Gondomar, embajador español en Inglaterra durante el reinado de Jacobo I, fue un diplomático inteligente y muy influyente. Tuvo éxito en sus intentos de dirigir la política de Jacobo I hacia objetivos favorables a los intereses de España, superando la antipatía personal que sentía por el monarca y el implacable odio que los ingleses sentían por Gondomar. Éste promovió una mayor tolerancia hacia los católicos ingleses, exigió al rey la ejecución de sir Walter Raleigh (1618) después de que éste, en el transcurso de una expedición en busca de tesoros, atacase a un asentamiento español en la Guayana, y finalmente, en 1623 sugirió al joven príncipe de Gales (futuro Carlos I) que iniciase negociaciones con vistas a casarse con la infanta María Ana de España (hermana menor de Ana de Austria).

Personalidad: las caricaturas políticas de la época muestran a Gondomar como una especie de Maquiavelo español, y probablemente tuviesen razón. En privado, Gondomar cree que el rey Jacobo es débil y cobarde, pero en público logra mantener la ilusión de que es el mejor amigo del rey. Cuando Jacobo, que es de origen escocés, desea quejarse de lo idiotas que son estos ingleses, Gondomar estará cerca de él dispuesto a escucharle. De hecho, Gondomar siempre escucha, siempre vigila, preparado ante cualquier oportunidad o información que sea de utilidad para España o que le permita reforzar aún más su amistad con el monarca inglés. La mejor manera de describirle es con el adjetivo “escurridizo”, y será mejor para los PJs que sean cuidadosos hasta entrar en la paranoia cuando tengan tratos con él.

ANA DE AUSTRIA (1601-1666)

Biografía: rodeada de enemigos, odiada por el pueblo, casada con un marido al que desprecia, Ana de Austria consiguió conservar su cabeza y su trono durante los turbulentos años de su reinado, viendo cómo Francia pasaba de la anarquía al absolutismo.

Esta princesa española (N. de los T.: hija de Felipe III) se vio obligada a casarse con Luis XIII en 1615 para satisfacer las ambiciones políticas de la madre de éste; ambos tenían entonces 14 años de edad. Ana y Luis eran polos opuestos. Ella era extrovertida, decidida y franca; él era tímido, indeciso y reservado. Ella tendía a favorecer a su país de origen, mientras que Luis siempre vio a España como una amenaza para Francia. Tras sufrir un aborto, Luis ignoró por completo a Ana durante casi veinte años; ella estaba completamente sola, en medio de un reino hostil.



La situación de la reina empeoró cuando el cardenal Richelieu fue nombrado primer ministro, ya que éste tenía por objetivo quebrantar la supremacía española. Ana aprendió rápidamente a odiar al nuevo primer ministro, que además le hacía la vida imposible con sus burlas y comentarios irónicos. Es probable que, en 1626, ella estuviese implicada con Gastón de Orleans en una conspiración destinada a desacreditar a Richelieu por medio de una revuelta en Bretaña. La conspiración fue descubierta a tiempo, pero jamás se logró demostrar que la reina participase en la misma. En 1630, y con la ayuda de María de Médicis, Ana pensó en encarcelar a Richelieu si el rey, que por entonces estaba muy enfermo, llegaba a fallecer. Sin embargo, Luis se recuperó y confirmó a Richelieu en todos sus cargos. Tanto María de Médicis como Gastón de Orleans se vieron obligados a exiliarse y numerosos nobles fueron encarcelados, pero de nuevo Ana logró eludir el castigo.

En 1637 el rey se quedó atrapado en palacio por culpa de una tormenta y estuvo con Ana durante toda la noche. El pueblo francés consideró que el nacimiento del pequeño Luis un año más tarde era un milagro, y el feliz acontecimiento contribuyó a reducir temporalmente la impopularidad de la reina. Dos años más tarde la reina dio a luz a un segundo hijo, Felipe. Ambos alumbramientos estuvieron rodeados de rumores que afirmaban que el frígido rey no podía ser el verdadero padre de las criaturas, que en realidad era el amante secreto de la reina.

En 1641 Ana tuvo de nuevo la oportunidad de ajustarle las cuentas a Richelieu. Gastón de Orleans y el marqués de Cinq-Mars planearon rendir la ciudad de Sedán a un ejército español, marchar sobre París para capturar al rey y asesinar a Richelieu. Un miembro de la conspiración habló con la reina, esperando que cooperaría con ellos; sin embargo, Ana sabía que tanto el rey como el cardenal estaban mortalmente enfermos y que, una vez muertos, ella sería nombrada regente de Francia. Por ello, informó a Richelieu de los detalles de la conspiración y éste engañó a Gastón haciéndole creer que tenía en su poder una copia del acuerdo secreto de los conspiradores con España, obteniendo así la confesión completa de Gastón. El instinto de Ana estaba en lo cierto; en menos de dos años los dos hombres que ella aborrecía en secreto habían muerto y ella era quien gobernaba en Francia.

Aunque viuda a los 40 años, Ana era aún una mujer hermosa. No obstante, ser reina regente no resultó ser tan agradable como ella había imaginado. El pueblo consideraba que tanto ella como Mazarino, su principal consejero, eran unos extranjeros, mientras que la nobleza los trataba con desprecio. Por una ironía del destino, Ana se vio obligada a seguir la misma política que Richelieu si quería mantener el orden en Francia. La decisión de la reina de arrestar a algunos miembros del Parlamento, a pesar de que posteriormente se viera obligada a dejarles en libertad, desencadenó el estallido de la primera fronda.

Durante la segunda fronda, la reina no se opuso a que su hijo Luis fuese declarado mayor de edad, finalizando con ello la regencia (posiblemente Ana aprendió algo de los errores cometidos por María de Médicis). En los siguientes años, siguió teniendo algo de influencia sobre la política del reino. Cuando Luis XIV, llevado de su pasión por María Mancini, dudó en casarse con la infanta María Teresa de España, Ana castigó concienzudamente a su hijo por poner el amor por encima de la política y de los intereses comerciales. No hay constancia de que Ana siguiese metiéndose en política tras la muerte de Mazarino.

Personalidad: el talante digno y reservado de Ana de Austria es en realidad una máscara que oculta su soledad y vulnerabilidad. Cuando llegó a palacio era una muchacha alegre que sentía afición por la música y el baile, pero las traiciones y el aislamiento sin amistades de su reinado han hecho de ella una matrona triste y cautelosa. Al principio se alió con María de Médicis y Gastón de Orleans, pero pronto descubrió que no podía confiar en ellos. Para sobrevivir en la corte, Ana tuvo que aprender a ser astuta y taimada. A pesar de sus defectos, mantiene a Mazarino a su lado, porque es el único hombre (además de d'Artagnan) que ella ha conocido en París que no le ha traicionado o abandonado.

Al comienzo de su reinado Ana de Austria se parece a una altanera Blancanieves que siempre tiene los ojos muy abiertos; al final del mismo, se ha convertido en una especie de Lady Macbeth, aún encantadora pero algo siniestra. A Ana le cuesta confiar en los demás (y esto incluye a PJs ambiciosos), por miedo a que la utilizarán para sus propios fines y luego la abandonarán a su suerte. Si los personajes demuestran su lealtad con hechos, ella les recompensará con dinero pero puede que aún no confíe en ellos. Recomendamos a los PJs que no dependan de su gratitud; si Ana se ve metida en un brete, se deshará de ellos.

CHARLES DE BATZ-CASTELMORE, SEÑOR DE D'ARTAGNAN (1623-1673)

"No hay cosa en el mundo que desee tanto como llegar a ser Mosquetero."

Biografía: es difícil encontrar información acerca del verdadero d'Artagnan. De Batz nació en el seno de una familia acomodada de clase media; en 1640 abandonó la Gascuña y se instaló en París, alistándose en la Compañía Negra de los Mosqueteros de Luis XIV durante el gobierno de Mazarino. En 1661 arrestó a Nicolás Fouquet, superintendente de finanzas, por malversación de fondos públicos. En 1667 fue nombrado capitán teniente de la Primera Compañía de los Mosqueteros del Rey. Unos dos años más tarde, de Batz arrestó al marido de Ana María de Orleans, prima del rey, que se había casado en contra de los deseos de Luis XIV. El marido de Ana María de Orleans, el capitán Antonin Nomp de Caumont de la Primera Compañía, era también gascón y posiblemente un rival. Diez años más joven que de Batz, de Caumont era un fanfarrón ingenioso y un famoso duelista que se había convertido en el favorito del rey. En 1670 d'Artagnan, al mando de un ejército de 4.000 soldados profesionales, se encargó de aplastar una revuelta de campesinos. Las fuerzas rebeldes, consistentes en unos 6.000 hombres, fueron exterminadas y el ejército de d'Artagnan asoló la región. Posteriormente fue nombrado gobernador de Lille y más adelante murió en combate (N. de los T.: durante el asedio de Maastricht).

Aunque ficticias, las hazañas realizadas por el personaje de Dumas son mucho más gratificantes. D'Artagnan llegó a París en 1625 procedente de la Gascuña, un joven de 18 años de edad ansioso de convertirse en soldado. Se le aceptó en la Guardia del Rey, pero poco después se interpuso en el camino de los agentes del cardenal Richelieu y de tres de los más duros Mosqueteros de Luis XIII: Athos, Porthos y Aramis. Se ganó la amistad y el respeto de los tres Mosqueteros tras ayudarles en un duelo con la Guardia de Richelieu, y él mismo se convirtió en Mosquetero tras desbaratar un complot de Richelieu destinado a poner en ridículo a la reina Ana. Más adelante, trató de evitar que Milady

de Winter (la principal asesina de Richelieu) matase al inglés duque de Buckingham; en venganza, de Winter asesinó a la amante de d'Artagnan. Este, junto con sus amigos y otras dos víctimas de los crímenes de Milady, siguieron el rastro de la asesina hasta ajusticiarla. En 1628, y a regañadientes, Richelieu nombró a d'Artagnan teniente de Mosqueteros como reconocimiento de su valor durante el asedio de La Rochelle.

El y sus tres amigos fueron conocidos como "Los Invencibles" por sus hazañas, pero sus caminos se separaron poco después de la muerte de Milady. D'Artagnan siguió perteneciendo al cuerpo de los Mosqueteros, pero a pesar de una hoja de servicios intachable no logró ningún ascenso durante 20 años. Poco antes del estallido de la primera fronda, Mazarino le ordenó que encontrara a sus viejos amigos para volver a defender el honor de la reina, pero descubrió que Athos y Aramis se habían unido a los rebeldes. Los cuatro juraron mantener su amistad a pesar de sus diferencias políticas. D'Artagnan logró sacar de París a Mazarino y a la familia real, y luego se le envió con Porthos a Inglaterra para negociar con Cromwell. Logró rescatar a Athos y a Aramis, que habían sido capturados mientras trataban de ayudar a Carlos I de Inglaterra, pero fracasó en el intento de salvar al rey. Al volver a Francia, tanto él como Porthos fueron arrestados pero consiguieron escapar, secuestraron a Mazarino y le obligaron a llegar a un compromiso con los nobles rebeldes. D'Artagnan también chantajeó a Mazarino, logrando que le ascendiese a capitán y que diese a Porthos un título de barón.

No obstante, cuando la lealtad a su rey entró en conflicto con la devoción a sus amigos, d'Artagnan se metió en un lío. Se le ordenó que arrestase a Fouquet, pero sabía de misiones anteriores que el ministro de finanzas era inocente. Permitió, por razones de conciencia, que Fouquet escapase, pero posteriormente su deber le obligó a perseguirle. Dándose cuenta de esto, Luis XIV ordenó a d'Artagnan que dirigiese una expedición contra Aramis y Porthos, bloqueados en la fortaleza de una isla tras fracasar en un intento de reemplazar a Luis por su hermano gemelo Felipe. Cuando d'Artagnan trató de retrasar el momento de iniciar el ataque a la fortaleza para dar así a sus amigos una oportunidad de escapar, fue destituido, arrestado y conducido de nuevo a París. El rey informó a d'Artagnan que esperaba de sus súbditos una obediencia absoluta, pero dada la brillante hoja de servicios de d'Artagnan, estaba dispuesto a olvidarlo todo y a no acusarle de traición. Superado, humillado y convencido de que sus amigos estaban muertos, d'Artagnan se sometió a la autoridad del rey y recuperó su puesto de capitán al mando de un emasculado cuerpo de Mosqueteros. Años más tarde, murió en combate justo cuando estaba a punto de ser nombrado mariscal de Francia.

Personalidad: el Charles de Batz histórico es un soldado profesional cuya exitosa carrera no afectará de forma significativa al destino de Francia. Al igual que la mayoría de sus contemporáneos, no tiene muchos escrúpulos a la hora de progresar en la vida. De Batz es un soldado profesional que cumple órdenes, es discreto y no hará nada que ponga en peligro sus posibilidades de ascender. Es lógico que se sienta amenazado por un advenedizo extravagante como Antonin de Caumont. Los PJs que lleguen a conocer a esta versión de d'Artagnan deberán tener en mente que de Batz es el sicario o asesino a sueldo de Luis XIV. Arrestará a su madre si se le ordena que lo haga.

Según Dumas, d'Artagnan es una mezcla de de Batz y de

Caumont; la quintaescencia del Mosquetero. Es el espadachín de mente rápida y voz suave, que lucha con valor, que ama con pasión y que gasta con prodigalidad al que todos los PJs querrán imitar. Sigue un código de honor personal, de lealtad a sus amigos y de servicio al rey, y lo seguirá incluso si ello supone un riesgo para su vida. Sin embargo, sus lealtades no le impiden engañar y manipular a sus asociados si con ello puede progresar en su carrera. No es un insensato, pero su terrible orgullo le hace intentar acciones que un soldado del siglo XX consideraría innecesarias. El d'Artagnan que encontrarán los PJs durante sus aventuras dependerá del momento de la vida de éste en que le conozcan. Como hombre joven, es ingenuo y demasiado confiado, dispuesto a retar a cualquiera si con ello logra la reputación que necesita para convertirse en Mosquetero. Como oficial de mediana edad, d'Artagnan ha aprendido modales elegantes y se ha acostumbrado a obedecer órdenes y al mismo tiempo proteger sus propios intereses. Durante el reinado de Luis XIV, d'Artagnan es un anciano desilusionado pero aún capaz de aplastar revueltas campesinas. Los años de leal servicio al rey le han valido la pérdida de la mujer que amaba, de sus mejores amigos y de la sensación de controlar su propio destino. Se aferra a la única cosa que le queda: obediencia leal y absoluta al rey.

SAVINIEN DE CYRANO DE BERGERAC (1619-1655)

"La balada se compone de tres estancias de ocho versos, y de cuatro la última estrofa. Y al final de la balada os enviaré al Baratro."

Biografía: el Cyrano de Bergerac histórico fue un personaje tan interesante como el creado por Edmond Rostand, aunque quizás no tan noble. Nacido en Perigord, de Bergerac sirvió en el ejército pero fue desmovilizado en 1642 tras ha-



ber sido herido dos veces en el transcurso de una batalla. Se fue a vivir a París, ganándose la vida como autor de chanzas, escritor de obras de teatro y filósofo aficionado. Tenía fama de duelista, bohemio de vida fácil y ateo declarado, y siempre iba acompañado de una multitud tan revoltosa como él. En 1640, y tras una sola representación, se prohibió su tragedia *La muerte de Agripina* por ser una obra sacrílega (y era verdad). Cuando la obra se publicó en 1654, Cyrano se convirtió en la principal figura de los centros librepensadores de París. Poco después, Cyrano murió cuando de un edificio en construcción cayó una viga que le dio en la cabeza.

Además de su descomunal nariz, Cyrano es también conocido por dos novelas de ciencia-ficción escritas por él en clave de humor y que se publicaron póstumamente: *El otro mundo o los estados e imperios de la luna* (1657) y *El otro mundo o los estados e imperios del sol* (1662). En ellos Cyrano describe sus numerosos y absurdos intentos de viajar por el espacio (atar cohetes a una silla, atar a sus ropas botellas llenas de rocío, de modo que cuando los rayos del Sol evaporasen el líquido él lograría ascender, sentarse sobre una plancha de metal y colocar un imán sobre su cabeza) hasta que por fin logra alcanzar la Luna. De Bergerac se sirvió de sus experiencias con los habitantes de la Luna para satirizar a los teólogos y sabios de la época; es posible que sus obras influyesen sobre Jonathan Swift.

El Cyrano de Rostand es la quintaescencia del valor, del ingenio, de la destreza en el manejo de la espada y la devoción desinteresada a otras personas. Era capaz de enfrentarse a 100 hombres, pero inseguro a causa de su nariz, era incapaz de decirle a su encantadora prima Roxana que la amaba. Cuando supo que ella se había enamorado de otro soldado, el tímido Cristián de Neuville, Cyrano hizo a éste la oferta de escribirle las cartas de amor que enviaría a Roxana. Los poemas de Cyrano le valieron a Cristián el corazón de Roxana; únicamente cuando Cyrano estaba a punto de morir supo Roxana quién era el verdadero autor de las cartas de amor.

Personalidad: cualquiera de las dos versiones de Cyrano de Bergerac puede servir para dar mayor colorido a una campaña. El de Bergerac histórico es un buscálíos con mal genio, siempre dispuesto a divertirse a costa de los demás. El Cyrano de ficción es un amante celoso que castigará a cualquiera que muestre tener interés amoroso por Roxana. Tanto en un caso como en el otro, es un temible espadachín al que no le gusta que se metan con su nariz. Sólo con mirarla, los PJs pueden verse obligados a batirse en duelo, y Cyrano siempre tiene cerca muchos amigos a los que les agrada una buena pelea.

MAXIMILIEN DE BETHUNE, DUQUE DE SULLY (1560-1641)

Biografía: viejo amigo y principal consejero de Enrique IV de Francia, Maximilien de Bethune ayudó al rey en la tarea de reconstruir el país tras las guerras de religión. De Bethune, un hugonote firme y sobrio, tuvo con Enrique una relación similar a la de Pepito Grillo con Pinocho, viéndose muchas veces obligado a prevenir al rey para que éste no cometiese una estupidez.

Ambos se hicieron amigos cuando de Bethune tenía 12 años; durante 14 años luchó junto a Enrique y fue uno de los pocos consejeros hugonotes que apoyaron la decisión de éste de convertirse al catolicismo para poder así convertirse en

rey de Francia. Por todo ello, de Bethune se encontraba en una posición inmejorable para influir sobre la política y la vida de Enrique. En 1589 regañó al rey por gastar el poco dinero existente en las arcas del Estado en su amante Gabrielle d'Estrees, y cuando ésta trató de convencer a Enrique que destituyese a de Bethune, fue ella quien acabó siendo alejada de la corte. En 1600 Sully evitó que el rey se casara con Henriette d'Entragues. En 1603 trató de convencer sin éxito al rey de que no permitiese el retorno de los jesuitas a Francia, ya que creía que eran en realidad agentes al servicio de España. Propuso a Enrique una "gran idea": una alianza de nueve naciones que destruyese el poder de los Habsburgo, pero Enrique murió antes de que se convirtiese en una realidad. En su calidad de asistente principal, Sully supervisó aspectos tan diversos de la administración del Estado como la construcción de fortalezas militares, la Bastilla, la construcción de carreteras y obras públicas en general, etcétera.

Por una ironía del destino, la amistad íntima de Sully con el rey fue uno de los factores que contribuyeron al asesinato de éste. En esos días Sully estaba enfermo y en cama, y Enrique salió en secreto de palacio, sin acompañamiento de guardias, para ir a verle; fue asesinado antes de llegar a la casa. Sully permaneció al servicio de María de Médicis, pero en 1611 dimitió de todos sus cargos cuando la reina regente, haciendo oídos sordos a los consejos de Sully, casó a su hijo Luis con Ana de Austria. Aparentemente, Sully no intervino más en política y ocupó su tiempo en escribir sus memorias, un largo tributo al reinado de Enrique IV.

Personalidad: Maximilien de Bethune es inteligente, devoto y dotado de mucho sentido común; es un pensador y organizador nato. Vive con sencillez, a pesar de que el rey le concedió las rentas de cuatro monasterios. Lleva mucho tiempo haciendo que Enrique no se meta en problemas, y siente de forma irracional que es su responsabilidad cuidar de la salud del impulsivo monarca. Jamás pondrá su fe ni su amistad en un compromiso, y estas dos lealtades son las que le impulsan a trabajar tanto. Los PJs pueden tener en él tanto un mecenas como un adversario, pero tanto en un caso como en el otro Sully estará obsesionado con el ahorro. Mejor será para los PJs que se preparen a justificar todos y cada uno de los gastos implicados en los proyectos que le proponen realizar; y que no esperen recibir una pensión real por su trabajo (aunque en esto Enrique suele no hacer demasiado caso a Sully). Tras la muerte de Enrique, el carácter de Sully se irá volviendo cada vez más taciturno, al ver que Concini destruye gran parte de su labor y de la de Enrique.

ENRIQUE DE BORBÓN, ALIAS ENRIQUE DE NAVARRA, ALIAS ENRIQUE IV (1553-1610)

"Aquéllos que siguen sin dudarlos los dictados de su conciencia pertenecen a la misma religión que yo, y mi religión es la de todos los que son valientes y de buen corazón."

Biografía: las convicciones religiosas de Enrique IV cambiaron con la misma frecuencia que cambiaba de amante, pero esta flexibilidad, combinada con el valor en el campo de batalla y una verdadera preocupación por el bienestar de sus súbditos, le permitieron acabar con la anarquía reinante en Francia durante las guerras de religión, reconstruir el país y proteger a los franceses de invasiones de potencias extranjeras. Un siglo más tarde, fue el único rey no vilipendiado por la Revolución Francesa.

Enrique era el hijo de un noble de la región del Béarn (sur de Francia). Sus primeros años los pasó en este ambiente rural, con lo que se familiarizó con las vidas y los problemas de las gentes del pueblo llano. La madre de Enrique se convirtió al protestantismo, y obligó al resto de la familia a hacer lo mismo; posiblemente en este hecho se encuentre la razón por la que la reina Catalina de Médicis ordenó que Enrique fuese enviado a París cuando sólo contaba 9 años de edad. Una vez allí, Enrique se convirtió al catolicismo, recorrió Francia al lado de la reina en 1564 y aprendió la etiqueta de la corte. Nostradamus profetizó que Enrique sería rey y que los hijos de la reina no continuarían la dinastía de los Valois. Cuando Enrique volvió a su tierra natal tenía ya 13 años de edad y lo primero que hizo fue convertirse de nuevo al protestantismo. Fue coronado rey de Navarra al morir su padre; sólo tenía 19 años.

Con el objeto de apaciguar la cada vez mayor tensión existente entre el norte de Francia católico y el sur hugonote, la reina casó a su hija Margarita de Valois con Enrique de Navarra. Sin embargo, al día siguiente tuvo lugar la matanza de hugonotes en la Noche de San Bartolomé (24 de agosto de 1572). Enrique logró eludir a sus asesinos, se le obligó a convertirse de nuevo al catolicismo y durante tres años estuvo virtualmente encarcelado en la corte. Una noche, en 1575 Enrique logró escaparse mientras "cazaba" y, disfrazado, volvió al Béarn, donde se convirtió de nuevo al protestantismo. Poco después fue nombrado gobernador de Guyena (región que comprende la mayor parte del sur de Francia).

La relación entre Enrique y Margarita de Valois no era buena. El era un rústico provinciano al que le encantaba la vida al aire libre y los deportes atléticos y que no se preocupaba demasiado por su aspecto cuando volvía de tales actividades; ella era una refinada dama de la corte, amante de una vida civilizada, para quien el olor del cuerpo de Enrique era verdaderamente ofensivo. Cuando se le obligó a casarse con Enrique, Margarita estaba enamorada de otro hombre, y el comportamiento de ambos era tan promiscuo que al final y de mutuo acuerdo acordaron verse lo menos posible. Ella le ayudó a escapar de París, pero no se reunió con su marido hasta tres años después de su huida. Dos años más tarde, y harta de las amantes de Enrique, ella le abandonó y se fue a vivir a París, pero su modo de vida era tan extravagante que el rey Enrique III le obligó a volver con su marido. Cuando en 1584 ella le volvió a abandonar, tanto su marido como el rey pensaron que ya habían tenido bastante y la confinaron en su castillo. Ella permaneció allí, patrocinando las artes, manteniendo amantes y escribiendo sus memorias. En 1600 consintió en que Enrique de Navarra anulase su matrimonio y en 1605 se le permitió volver a la corte.

Mientras tanto, una serie de tres guerras religiosas asoló Francia. En 1580, las victorias militares de Enrique obligaron a los católicos a suspender las hostilidades en el sur de Francia, con lo que hubo paz en el país durante seis años. En 1584 Enrique III le nombró heredero al trono de Francia. El duque Enrique de Guisa, el antiguo amante de Margarita de Valois, se opuso a este nombramiento, organizó un ejército católico pagado por la Liga Santa, fue derrotado por las tropas de Enrique de Navarra en 1587 y al año siguiente fue asesinado por hombres pagados por el rey. La cuestión de la sucesión al trono siempre estuvo en la mente de Enrique III, pero éste confirmó a Enrique de Navarra como heredero legítimo poco antes de ser asesinado por un agente al servicio de la Liga. En 1589 Enrique de Navarra, ahora convertido en Enrique IV de Francia, se vio a sí mismo en el brete de

ser el rey protestante de una nación controlada por la fanática Liga Católica. La Liga no sólo tenía su propio candidato al trono (el duque de Mayenne, hermano de Enrique de Guisa), sino que España y Saboya también presentaron sus candidatos al trono francés.

Las tropas del duque de Mayenne tenían una superioridad de 3 a 1 sobre el ejército protestante de Enrique, pero la victoria de éste en Arques le valió el apoyo de Inglaterra y el reconocimiento internacional de su corona. Exultante, escribió a un amigo: "¡Que te ahorquen! ¡Hemos tenido una batalla y tú no estabas conmigo!" Poco antes del comienzo de la siguiente batalla (Ivry, 1590), Enrique se puso una pluma blanca en el sombrero y dijo a sus hombres: "Si no sabéis dónde están vuestros estandartes, no perdáis de vista mi pluma blanca. Siempre la encontraréis en el camino que lleva al honor y, espero, a la victoria." La victoria protestante fue absoluta. Enrique combatió hasta que el brazo que empuñaba la espada se le hinchó y la hoja de metal de su arma se había doblado. Miles de los mercenarios suizos del duque de Mayenne, que no habían recibido su paga desde algún tiempo y que recordaban la reputación del buen trato dado por Enrique a sus prisioneros, depusieron las armas. El rey redujo aún más la influencia de la Liga cuando, en 1591, se negó a aplicar medidas políticas de intolerancia. Asedió París, fue rechazado por un ejército invasor español procedente de los Países Bajos, los derrotó y luego volvió a asediar París (encerrando de paso a de Mayenne y al general español dentro de la ciudad asediada). Dándose cuenta de que la capital jamás se rendiría a un hugonote, en 1593 Enrique se convirtió de nuevo al catolicismo, afirmando que "París bien vale una misa." La Liga se escindió en varias facciones, una de las cuales abrió las puertas a Enrique en 1594, con lo que finalmente pudo ser oficialmente reconocido como rey. Prosiguió la lucha con España hasta la firma de la paz, en 1598. Con el objeto de evitar problemas de tipo religioso, en 1595 Enrique expulsó a los jesuitas de su reino y en 1598 promulgó el Edicto de Nantes, el cual concedía una libertad religiosa limitada a los hugonotes. En 1603 permitió a los jesuitas volver a Francia, convencido de que su presencia contribuiría a tranquilizar a la población.

En imperiosa necesidad de un heredero al trono, Enrique deseaba casarse con Gabrielle d'Estrees, con la que vivía desde 1589, pero oficialmente aún estaba casado con Margarita. Cuando el Papa de Roma se negó a anular este matrimonio, Enrique pensó en no hacerle caso y en casarse de todos modos con Gabrielle. No obstante, ella murió en 1599 tras haber dado a luz a un varón nacido muerto; destrozado, el rey trató de hallar consuelo en los brazos de la ambiciosa Henriette d'Entragues. De ser por él, se habría casado con Henriette, pero el duque de Sully, su principal amigo y consejero, le convenció (por razones de tipo económico) de que se casase con la princesa italiana María de Médicis. Esta vez el rey obtuvo del Papa la anulación de su primer matrimonio y la boda se pudo celebrar, pero el rey mantuvo a Henriette a su lado. La tormentosa relación que Enrique mantuvo con ambas mujeres se detalla más adelante.

La popularidad del rey con su pueblo fue siempre vacilante. A pesar de sus reformas políticas y económicas, siempre hubo extremistas de ambas religiones que lo consideraron un traidor. Enrique siempre estuvo dispuesto a perdonar a sus enemigos y sentía la inclinación de tener piedad con los que le trataban de asesinar. Parece ser que sufrió tantos atentados a lo largo de su vida que Enrique se acabó acostumbrando a ellos. Sus incesantes líos amorosos influyeron sobre sus decisiones políticas y disminuyeron la confianza

que la opinión pública tenía en él. Cuando en 1610 se le ocurrió invadir los Países Bajos, todo el mundo estaba convencido que lo que el rey en realidad pretendía era conseguir a la hermosa Charlotte de Montmorency (de 15 años de edad), cuyo marido la había enviado a Bélgica para mantenerla fuera del alcance del rey. Este rumor provocó la aparición de un resentimiento general contra las acciones de Enrique IV. A pesar de haber recibido amenazas de muerte, insistió en hacer una visita a Sully, que estaba en cama enfermo. Enrique eludió a sus guardias y salió de palacio, de camino a casa de Sully su carruaje quedó atrapado en un embotellamiento de tráfico y Enrique fue herido de muerte por François Ravaillac, un fanático católico que le había estado vigilando desde hacía más de un año.

Personalidad: Enrique IV es la personificación de la hombría francesa: hermoso, heroico y siempre cachondo. Es vulgar, machista, bullicioso y le encanta pelear, ya sea una batalla, una competición de lucha libre o una partida de cartas con trampas incluidas (es un maestro en el arte de hacerlas). Es fácil acceder a él; no se preocupa demasiado por las ceremonias, no le importa que se burlen de él y siente una preocupación real por sus súbditos. Enrique es una persona inteligente, aunque su juicio se ve a menudo enturbiado por sus emociones, y está dotado de un agudo ingenio. Se dice que una vez Enrique otorgó un cargo a alguien que no estaba preparado; dicha persona se quejó de ello ante él, y Enrique le dijo: "Ya lo sé, pero mi sobrino me pidió que os diese el puesto." Su valor y su honestidad son conocidos por todos; treinta años después de su muerte seguía siendo el ejemplo que todo soldado francés, y en especial el cuerpo de elite de los Mosqueteros, deseaba imitar. El telón de Aquiles de esta leyenda viviente son las mujeres. No puede o no quiere controlar sus pasiones, y llega al extremo de tener amantes a espaldas de sus amantes. Gran parte de los esfuerzos de Sully los dedica a evitar que el rey arruine su política con sus eternos amoríos; Enrique es capaz de dejar de pensar en una importante campaña militar o de gastar parte del dinero de las arcas del Estado en ir detrás de una mujer.

Es éste un monarca en el que los PJs deben creer, más que servirle llevados de un sentimiento del deber. Enrique recompensará con generosidad a los personajes que demuestren ser valientes, y al mismo tiempo castigar a los que considere unos cobardes o carentes de honor. Enrique será también muy difícil de proteger. A pesar de todos los intentos de asesinato, gusta de mezclarse con la gente del pueblo y constantemente se escurre de sus guardias para ir al encuentro de alguna mujer. Además, parece que es incansable; después de haber pasado el día marchando al frente de un ejército o luchando, organizará una partida de caza o similar. Los PJs necesitarán de toda su energía si no quieren que el rey les deje atrás.

LUIS DE BORBÓN, ALIAS LUIS XIII (1601-1643)

"No merecería ser rey si experimentase las emociones de una persona normal."

Biografía: ignorado por su mujeriego padre y despreciado por su madre, Luis XIII fue un niño tímido y malhumorado que abrigaba en su interior sentimientos de amargura y de propia incompetencia para ser rey. Vio cómo su madre, reina regente de Francia, entregaba el país a un extranjero avaricioso y a nobles oportunistas. Cuando aún no era más que un adolescente, se le obligó a casarse con Ana

de Austria para así dar mayor solidez a la política exterior de María de Médicis, y ésta le empujó físicamente al lecho de matrimonio en el que le aguardaba su esposa. El resentimiento de Luis estalló en un sangriento golpe de estado (1617) que envió al exilio a la reina madre y que acabó con todos sus asociados. La carrera política de Luis XIII estuvo ensombrecida por la del cardenal Richelieu; sus frecuentes enfermedades y su dificultad a la hora de tomar decisiones le hicieron confiar más y más asuntos de estado en manos de su primer ministro.

Su relación matrimonial era poco cálida. Luis y Ana tenían personalidades e ideas políticas diametralmente opuestas y por lo general se evitaban mutuamente. La falta de convivencia matrimonial con la reina y el hecho que no se sepa de ninguna amante han hecho pensar a algunos historiadores que Luis XIII podría haber sido homosexual. Después de que Ana sufriese un aborto en 1625, Luis la ignoró durante más de trece años. En 1637 una tempestad le mantuvo recluido en palacio, en donde se vio obligado a pasar la noche. El futuro Luis XIV nació un año más tarde, seguido por Felipe en 1640. El pueblo francés se sorprendió tanto ante estos dos inesperados nacimientos que aparecieron muchos rumores acerca de la verdadera identidad del padre de los príncipes.

Es difícil determinar qué clase de relación mantuvo el rey con el cardenal Richelieu. Al rey no le agradaba que el cardenal le dictase la política que se debía seguir, y sin embargo ratificó con su firma la mayoría de las decisiones tomadas por Richelieu. Podría haber destituido al cardenal en cualquier momento, pero le mantuvo en su cargo a pesar de la oposición de su familia y de muchos nobles influyentes. Luis acudió personalmente a la cabecera de Richelieu para cuidarle durante su última enfermedad, pero dio muestras de alegría y alivio una vez Richelieu había muerto. De todos modos, el rey no introdujo ningún cambio importante en la política francesa durante los siete meses que transcurrieron entre la muerte de Richelieu y la suya.

Personalidad: al contrario que su mujeriego, machista y carismático padre, Luis XIII es una persona introvertida e indecisa. Es capaz de actuar con decisión cuando se siente amenazado, pero por lo general suele confiar en consejeros de carácter fuerte; ahora que por fin ha asumido el poder, no parece saber muy bien qué hacer con él. Alto y delgado, a Luis le gusta practicar deporte cuando no se está enfrentando a uno de sus frecuentes ataques. Mientras está enfermo, Luis compone música, cocina y practica la jardinería.

Es una persona algo paranoica, pero lo cierto es que Luis no tiene nadie en quien confiar. Su mujeriego padre le ignoró y murió cuando Luis sólo tenía 9 años. Su madre se mete con él y aún quiere decirle qué es lo que tiene que hacer. Su mujer, hermosa e inteligente hasta el punto de intimidarle, le desprecia y con gusto entregaría Francia a sus parientes españoles. Su hermano Gastón está constantemente tratando de sentarse en el trono. Su primer ministro, Richelieu, le dice qué es lo que tiene que hacer. ¡A veces es difícil saber con certeza quién es el rey aquí! Y su cuñado Carlos I Estuardo unas veces invade Francia y otras veces le suplica que le dé dinero para combatir a los puritanos.

La personalidad de Luis es algo extraña: reservado y altanero, tiende a estar de mal humor y a veces estalla en ataques de cólera. Únicamente se relaja mientras caza o participa en alguno de los deportes populares en palacio. Es una persona atemorizada a la que le encantaría tener a alguien en quien confiar, pero al mismo tiempo no le gusta depender de

los demás. Generoso con aquéllos que le sirven con lealtad, no tiene piedad con los que se le oponen. Luis es un tipo de enemigo muy distinto a Richelieu; el cardenal es despiadado, pero también racional y calculador, mientras que Luis es impulsivo y capaz de acciones violentas cuando se siente amenazado.

LUIS DE BORBÓN, ALIAS LUIS XIV (1638-1715)

“El ardor que sentimos por alcanzar la gloria no es una de esas débiles pasiones que se enfrían tras poseerlas. Sus favores, que únicamente con el esfuerzo se pueden obtener, nunca causan disgusto, y aquél que puede contenerse y ya no desea nuevos favores deja de merecer todo lo que ha conseguido.”

Biografía: considerando la fría relación existente entre sus padres, el nacimiento de Luis XIV fue considerado por el pueblo francés como un acontecimiento milagroso. Ignorado, indisciplinado, rey a los cinco años de edad, Luis creció aprendiendo de sus mayores que él era el regalo de Dios a Francia. Cuando, a los 23 años de edad, se le otorgó el control absoluto de la máquina militar y política más eficiente de toda Europa, ¿es de extrañar que embarcase en una empresa en busca de mujeres y de gloria?

Su pequeño mundo se rompió en mil pedazos con las frondas. Mientras Mazarino llenaba sus bolsillos con fondos destinados a la diplomacia y la defensa del reino, el Luis XIV de 10 años se veía reducido a vestir ropas viejas y a dormir en sábanas remendadas. Una muchedumbre entró en palacio buscando alguna prueba de que el rey no había sido raptado, y Luis tuvo que fingir que estaba dormido en su cama mientras los asaltantes pasaban junto a él, en fila india. Cuando él y su madre huyeron de París, tuvieron que dormir sobre paja y Ana empeñó sus joyas para que ni ella ni su hijo pasaran hambre. Luis aprendió a despreciar a sus súbditos en general y al pueblo de París en particular. Tres años después, en un intento de estabilizar de nuevo el país, Luis puso fin a la regencia de su madre y obligó a Mazarino a exiliarse, aunque llamó de nuevo a su primer ministro una vez las cosas se hubieron calmado.

Luis se enamoró perdidamente de la sobrina de Mazarino, la hermosa María Mancini. Sin embargo, una de las cláusulas del tratado de paz con España (N. de los T.: la Paz de los Pirineos de 1659) le obligaba a casarse con la obesa y aburrida infanta de España doña María Teresa de Austria. María Mancini tuvo que dejar la corte de París. Luis se casó con María Teresa en agosto de 1660 y recibió una dote valorada en unos 1.000 millones de pesetas de 1996. La pobre infanta no fue capaz de conservar el interés de Luis durante mucho tiempo. En un primer momento flirteó con su cuñada, Henriette d'Angieterre, y posteriormente conoció a Louise de la Valliere, una duquesa de provincias que le proporcionaba una compañía inteligente que la pobre infanta era incapaz de darle. Una condesa celosa escribió a la reina una carta anónima en la que le informaba de los amoríos del rey, enfureciendo con ello a Luis.

Mientras tanto Mazarino murió, aconsejando a Luis que fuese su propio primer ministro. Luis siguió su consejo, apoderándose además de la fortuna secreta de Mazarino. Luis sentía celos de Nicolás Fouquet; el ministro de finanzas era más rico que él, constantemente trataba de aconsejarle y ordenó un retrato de la amante del rey. Luis ordenó la detención de Fouquet y la confiscación de su fortuna, que se sumó a la de Mazarino y a la que Luis había obtenido de su mujer.

Personalidad: Luis XIV es un niño mimado extraordinariamente poderoso. Posee la voluntad de Richelieu, la vanidad de Mazarino y las hormonas de Enrique IV; una mezcla verdaderamente explosiva que oculta tras una apariencia exterior solemne y formal. Insiste en tener la última palabra no sólo en política sino también en lo que a riqueza, a la moda y a la elegancia se refiere. Mejor será que los PJs no le hagan enfadar. A Luis no le importa llevarse a cualquiera por delante, siempre y cuando consiga lo que se ha propuesto. Parece ser inmune a las necesidades y los sentimientos de los demás. La fuerza es la única razón válida, y él es el rey de Francia más poderoso desde Carlomagno.

Sin embargo, si los PJs no se entrometen en sus deseos, Luis XIV aparentará ser un monarca agradable, aunque imperioso. Además de ser el rey, es oficialmente el héroe nacional. Es encantador, atlético y hermoso, adorado por el pueblo y deseado por la mayoría de las damas de la corte. Le encanta bailar, el ballet y el teatro, y a veces él mismo participa en representaciones teatrales de aficionados (y nadie se atreve a criticar su actuación). Luis es un gran comilón; un pequeño bocado de medianoche solía consistir en tres barras de pan, una botella de vino y un pollo asado entero (y eso si se encuentra algo indisputado). Gasta todas las calorías que come en cazar venados y mujeres.

OLIVER CROMWELL (1599-1658)

Biografía: Oliver Cromwell trató de instaurar el Reino de Dios en la tierra por medio de la fuerza, y aunque no lo consiguió, logró cambiar para siempre el carácter de los ingleses. En el momento de asumir el poder, Inglaterra era una nación atrasada e impotente, de modales groseros y poco amante del trabajo. Cuando murió, Inglaterra se había convertido en una potencia mundial disciplinada y decidida, capaz de imponer su voluntad a las demás naciones. Fue el creador del poderío naval británico y estableció los cimientos del Imperio Británico.

Antes de las guerras civiles, Cromwell no era más que un terrateniente rural normal y corriente. Nacido en el seno de una familia de clase media acomodada, fue el único de 10 hermanos que llegó a adulto. En 1616 ingresó en el Sidney Sussex College de Cambridge, pero no llegó a concluir sus estudios. Tras una juventud alocada, se arrepintió de su vida disoluta, se convirtió al puritanismo, se casó y tuvo nueve hijos, y poseía propiedades cerca de Huntingdon por valor de 1.800 libras esterlinas. Nombrado miembro del Parlamento en 1628, Cromwell dio su apoyo a las exigencias de la Casa de los Comunes para obtener del rey un gobierno más responsable, pero la influencia personal de Cromwell era muy pequeña.

Las cosas comenzaron a cambiar cuando estalló la guerra. En 1642 Cromwell ingresó en el ejército parlamentario con el rango de capitán, y al año siguiente organizó su propio regimiento, en el que aceptaba hombres de cualquier religión (a excepción de católicos y episcopalianos). Las victorias militares obtenidas por él ese mismo año le valió el apodo de “Costillas de acero” (*Ironsides*), que posteriormente se convirtió en el nombre de sus tropas. Sus disciplinados y devotos soldados nunca blasfemaban, robaban ni violaban a mujeres, gritaban de alegría o de rabia cuando se enfrentaban al enemigo, preferían morir antes que retirarse y nunca perdieron una batalla. Cuando las fuerzas leales al rey parecían estar venciendo en las batallas de Marston Moor (1644) y de Naseby (1645), la caballería de Cromwell intervino en la lucha y las barrió del mapa. Hastiado de los ineptos ge-

nerales para los que una y otra vez había obtenido la victoria, Cromwell utilizó toda su influencia para que se aprobara un decreto por el que todos los miembros del Parlamento debían abandonar inmediatamente el ejército. Cromwell abandonó su puesto en el Parlamento, fue nombrado teniente general y reorganizó los ejércitos de aficionados del Parlamento, convirtiéndolos en una fuerza de combate profesional en la que sus "costillas de acero" ocupaban un lugar predominante.

Al llegar el año 1646 Carlos I Estuardo ya había sido derrotado, pero el ejército parlamentario se negó a disolverse hasta que no se les abonase las pagas retrasadas. Atemorizados ante el monstruo que habían creado, los líderes parlamentarios comenzaron a negociar con el rey. Para evitar precisamente esto, una facción del ejército capturó al rey Carlos I en 1647. Cromwell asumió el mando del ejército, llevó al rey hasta Londres y el ejército se hizo cargo del gobierno de la nación. Carlos se escapó de sus captores, logró llegar hasta Escocia y poco después marchaba en dirección sur al mando de un nuevo ejército, pero Cromwell pudo detener su marcha. Carlos volvió a prisión y fue acusado de traición.

El Parlamento logró alejar temporalmente al ambicioso general enviándole a sofocar una rebelión en Irlanda. Y así lo hizo, acabando sin piedad con todos los que se le oponían; Cromwell creía que cuanto antes fuesen derrotados los rebeldes, antes se podría restablecer la paz. Cromwell tuvo que volver a Inglaterra en 1650, ya que el general Thomas Fairfax había dimitido de su puesto antes que realizar un ataque preventivo contra Escocia (que había reconocido como rey a Carlos II Estuardo y le había invitado a volver). Cromwell fue nombrado general en jefe del ejército inglés, invadió el norte de Inglaterra, derrotó a un ejército superior en número y tomó más de 10.000 prisioneros. Sin embargo, Cromwell cayó enfermo, dando así a Carlos II el tiempo suficiente para reorganizar sus fuerzas e invadir Inglaterra. Cromwell le siguió, sumando la milicia local a su ejército durante la marcha. A pesar de estar de nuevo en inferioridad numérica (de 2 a 1 a favor de los escoceses), Cromwell les derrotó en la batalla de Worcester. Las victorias obtenidas en el extranjero le proporcionaron poca fama, pero la fiebre que contrajo en Escocia le acompañaría hasta el final de sus días.

Tras disolver lo que quedaba del Parlamento tras las guerras civiles y ver cómo se autodisolvió el "Parlamento descarnado" en 1653, Cromwell esperaba que un dictador sería capaz de hacer lo que un comité parlamentario no podía: crear un gobierno estable que fuese relativamente representante de los deseos del pueblo y que mantuviese los ideales de la revolución puritana. El Lord Protector convocó un nuevo Parlamento en 1654, pero no tuvo más remedio que disolverlo al año siguiente cuando sus miembros trataron de reducir los efectivos y la paga del ejército. En 1655 Cromwell declaró la ley marcial para mantener así el orden, pero en 1656 convocó un nuevo Parlamento con el objeto de reunir fondos para la guerra con España. Cuando el dinero obtenido resultó ser insuficiente, Cromwell tuvo que elevar los impuestos hasta niveles muy superiores a los jamás impuestos por Carlos I. Cromwell aceptó además importantes subsidios de la Compañía inglesa de las Indias Orientales, a cambio de conceder a la compañía una autonomía casi completa respecto de las decisiones del gobierno inglés. En 1657 Cromwell rehusó el ofrecimiento hecho por el Parlamento de coronarlo rey, y ese mismo año sobrevivió a un intento de asesinato realizado por oficiales del ejército. En 1658 el

Parlamento volvió a disolverse, tras haber tratado de limitar el poder de la Casa de los Comunes.

La impopularidad del Lord Protector fue en aumento, hasta el punto que incluso su propia hija se puso en su contra. El estrés, las fiebres y el desengaño al no ser capaz de instaurar un gobierno constitucional comenzaron a minar la salud del Hombre de Hierro de Inglaterra. Cromwell se quejó una vez con estas palabras: "Afirmando ante Dios que habría preferido quedarme en mi hogar, cuidando de un rebaño de ovejas, antes que encargarme de un gobierno como éste." Cromwell enfermó de fiebres y poco después, murió.

Personalidad: Oliver Cromwell es uno de esos personajes influyentes que es amado u odiado por los que le rodean. Sus enemigos le describen como un oportunista ávido de poder que envuelve sus viles acciones en una hipocresía religiosa. Sus partidarios le ven como a un estadista piadoso que trata de mantener el control del ejército para así crear una sociedad más justa y más igualitaria. Tanto en un caso como en el otro, el Lord Protector es un hombre de aspecto digno pero enérgico cuya furia interior siempre trata de controlar. Cuando pierde el control, la cólera de Cromwell es algo terrible. Ha trabajado junto a demasiados fanáticos obsesionados como para convertirse en uno de ellos, pero es una persona sinceramente devota. Cuando escribe una carta o hace un discurso, tiende a sermonear.

Cuando no es más que un miembro del Parlamento, Cromwell viste de forma sencilla y algo descuidada; sólo es un gentilhomme terrateniente al que no le importa ensuciarse las manos con el trabajo en el campo. Cuando es el Lord Protector de Inglaterra, Cromwell suele llevar un sencillo traje negro, aunque en las ceremonias oficiales suele llevar otro bordado en oro. Disfruta del poder que posee, pero a medida que pasan los años se va volviendo cada vez más nervioso y precavido y se cansa con mayor facilidad. En sus momentos de ocio, a Cromwell le encanta burlarse y hacer bromas pesadas a sus familiares y amigos. Le gusta mucho la música y es un buen intérprete de órgano. Vive con sencillez, cuidando de su madre, su mujer y sus hijos, pero no puede resistirse a ciertos lujos; al morir poseía 22 alfombras turcas.

Cromwell no tolerará que los PJs le tomen el pelo, tanto si trabajan para él como si sirven al rey. No es tan taimado como muchos otros estadistas de la época, pero puede llegar a ser despiadado si los PJs se interponen en su camino. Cromwell no les perseguirá por no estar de acuerdo con sus ideas, pero encarcelará o ejecutará a los PJs que se opongan a él de forma activa y persistente. Es un hombre de palabra, y una vez ha tomado una decisión es muy difícil hacer que la cambie.

CARLOS I ESTUARDO (1600-1649)

"He observado que el diablo de la rebelión muchas veces se convierte a sí mismo en el ángel de la reforma... Cuando las conciencias de algunos hombres les acusan de sedición, las hacen callar con el nombre y el sonido de la religión."

Biografía: Carlos I es una de las figuras más trágicas del siglo XVII; de ser un aficionado inepto y pomposo en asuntos de política, el sufrimiento le transformó en un político valiente y en un mártir religioso. Fue también uno de los reyes más humanos de la época; al contrario que sus muchas veces extraños parientes, Carlos era una persona normal que

se mantuvo fiel a su mujer, que amaba a sus hijos y que trató de solucionar los asuntos de familia del modo que su propio padre le había enseñado. Es posible que su misma normalidad fuese la causa del espectacular fracaso que fue su reinado.

Durante su juventud, Carlos fue superado por su hermoso y atlético hermano mayor Enrique. Carlos era un chico enfermizo que tartamudeaba y al que le costaba andar porque doblaba una pierna hacia fuera. Con la práctica, logró superar su tartamudez, y para compensar su dificultad al andar se convirtió en un consumado jinete. Su hermano Enrique murió cuando Carlos tenía 12 años. Carlos se ofendió con el poco respeto que el Parlamento sentía por su padre, y ya siendo muy joven decidió que, de llegar a ser rey, no toleraría esa clase de comportamiento. En un primer momento desconfió e incluso despreció al favorito de su padre, George Villiers, pero con el tiempo acabó por tratarle como a una especie de hermano mayor y amigo, sobre todo después de que Villiers le tratase de ayudar a conseguir la mano de la infanta María Ana de España. Durante su estancia en España (1623), Carlos se enamoró de la infanta española, desarrollando de paso una actitud hacia el Catolicismo mucho más tolerante que la de su padre Jacobo I. Cuando las negociaciones fracasaron, Carlos se sintió traicionado y volvió a Inglaterra decidido a castigar a España, un deseo que dos años más tarde, tras la muerte de Jacobo, tuvo la oportunidad de hacer realidad.

Poco después de ser coronado, Carlos se casó con la encantadora Enriqueta María de Francia, a la que había conocido en París. Su relación tuvo un comienzo difícil. La princesa francesa, que contaba entonces con 14 años de edad, estaba acostumbrada a salirse con la suya y llegó a Inglaterra decidida a salvar ella sola a todos los católicos ingleses. Trajo consigo a todo su séquito, incluyendo a un sacerdote católico, y se negó a tomar parte en la ceremonia de boda al estilo anglicano. Carlos se vio obligado a hacer acto de presencia en la capilla completamente solo, evitando el ridículo anunciando públicamente que se estaba casando metafóricamente con todos sus súbditos. Posteriormente los dos esposos celebraron en secreto una ceremonia católica. El nuevo marido de Enriqueta no sólo se negaba a aprobar leyes que enfurecerían a la mayoría de la población inglesa, fanáticamente anticatólica, sino que además pasaba la mayor parte del tiempo en compañía de George Villiers, planeando la guerra con España y Alemania. Todo ello acabó por provocar espectaculares riñas entre el rey y la reina, además de llorosas cartas escritas al hermano de Enriqueta, el rey Luis XIII de Francia, lo que no ayudó en nada a aliviar las tensiones internacionales. Al final, Carlos expulsó de Inglaterra a todos los franceses que habían acompañado a la reina a Inglaterra. Con el tiempo, Enriqueta aprendió a acatar los deseos del rey, y cuando Carlos acudió a ella en busca de consuelo tras el asesinato de Villiers, el amor y la devoción que los esposos sentían el uno por el otro se convirtieron en proverbiales.

En público, Carlos era una persona formal, distante y decidida que se alió con radicales religiosos como el arzobispo William Laud, y con radicales políticos como Thomas Wentworth, conde de Stafford. Y todo ello en un tiempo en que el Parlamento solicitaba un aumento de su autoridad y en que los puritanos clamaban por una reforma de la liturgia anglicana. Carlos, quien ya de joven aprendió a desconfiar del Parlamento y de los puritanos, se negó a llegar a un compromiso con ellos, pero no era lo suficientemente malvado como para convertirse en un déspota. Ordenó detenciones

sin cargos ni juicio previo e impuso la censura para hacer callar a sus oponentes, pero no permitió a Stafford que impusiese la ley marcial en Inglaterra como había hecho en Irlanda. La postura del rey fue variando entre tomar medidas de fuerza pero a desgana y tratar de apaciguar a sus adversarios, y esta falta de decisión acabó por enfurecer a los escoceses y al Parlamento y provocar el estallido de la guerra civil. Antes de eso, permitió que el Parlamento arrestase y ejecutase a Stafford y a Laud. Tras el inicio de la guerra civil, Enriqueta y los niños se refugiaron en Francia, en parte por su propia seguridad y en parte para presionar al rey francés a que acudiese en su ayuda.

Tras su derrota y captura por el ejército parlamentario en 1644, Carlos acabó con la confianza que la clase política aún pudiese tener en él cuando negoció al mismo tiempo con los escoceses, con los irlandeses y con los moderados del Parlamento, para luego incumplir todas las promesas que había hecho. Con todo ello esperaba obtener el apoyo de una facción para poder ocupar de nuevo el trono, pero su desmañado intento de seguir tácticas maquiavélicas convenció al Parlamento de que no se podía confiar en él. En 1648 trató de invadir Inglaterra al frente de un ejército escocés, pero los escoceses llegaron por su cuenta a un acuerdo con el Parlamento y le entregaron. Sus enemigos en el Parlamento llegaron a la conclusión de que no habría paz en Inglaterra mientras él viviese, y le acusaron de cargos tan poco definidos como "traición" e "importantes crímenes." Con gran dignidad, Carlos se negó a reconocer la autoridad del tribunal que le juzgaba y afirmó que, con su decisión, trataba de defender al pueblo inglés de la tiranía impuesta por una oligarquía legislativa.

Dándose cuenta de que iba a morir, Carlos escribió cartas llenas de ternura a su mujer y a sus hijas. También redactó, para su hijo mayor Carlos, extensas cartas con consejos acerca de cómo ser un buen rey: perdona a tus enemigos, no te vengues de ellos, sé fiel a la Iglesia Anglicana pero concede la tolerancia religiosa y no favorezcas a una facción solamente, y coopera con el Parlamento. En una de sus cartas, Carlos escribió: "Lo único que me queda es el poder de perdonar a los que me lo han quitado todo." El 30 de enero de 1649, Carlos I fue decapitado ante miles de personas, mantenidas a raya por las amenazadoras picas de los soldados de Cromwell. El público presente, que en su mayor parte aún creía en el derecho divino de los reyes a pesar de que no les gustasen los impuestos de Carlos, quedó horrorizado ante la ejecución. Europa también se horrorizó. Diez días más tarde, se puso a la venta un libro que pretendía ser una recopilación de los pensamientos y sentimientos del rey, escrita por él mismo poco antes de morir; este retrato favorable de la persona del rey fue todo un éxito y se tradujo de inmediato a cinco idiomas europeos. A medida que la vida bajo el gobierno del Parlamento se hacía más y más dura, la gente comenzó a recordar con nostalgia el reinado de Carlos I.

Personalidad: cuando no tiene problemas con el Parlamento, Carlos I es una persona agradable, aunque algo pomposo. Sin embargo, no es de fiar; los PJs descubrirán que romperá sus promesas con facilidad si cree que con ello logrará alguna ventaja política. Es, en esencia, una persona insegura, y por ello depende tanto de la reina Enriqueta y de Buckingham. Si los personajes no logran cumplir lo que les ha encomendado (si pierden una batalla o no consiguen que el Parlamento apruebe un decreto), Carlos se lo tomará como algo personal y es capaz de tratar con dureza a aquellos que cree que le han traicionado. Lo más importante es esto:

él es el rey, y punto. Además, la Iglesia Anglicana es la verdadera iglesia, y punto. Los PJs que traten de convencerle de que llegue a alguna clase de compromiso caerán rápidamente en desgracia.

CARLOS II ESTUARDO (1630-1685)

“En verdad es únicamente culpa mía que no haya venido antes, puesto que ninguna de las personas con las que he hablado hoy me ha negado que jamás desease mi restauración.”

Biografía: Carlos tenía doce años cuando comenzó la guerra civil en Inglaterra, y permaneció junto a su padre hasta que los realistas comenzaron a perder la guerra. Cuando tenía 14 años de edad, se le confió el mando de las tropas leales al rey en Bristol, pero no fue capaz de impedir que los soldados peleasen entre ellos. En 1646 el rey le ordenó que, por su propia seguridad, se marchase de Inglaterra. Mientras estaba en Holanda, el príncipe se enteró de la muerte de su padre cuando otro refugiado le llamó “Su Majestad.” Entre sollozos, Carlos salió corriendo de la habitación y luego juró vengarse. El recién proclamado Carlos II decidió invadir Inglaterra desde Irlanda, pero se vio obligado a cambiar de planes cuando los rebeldes irlandeses fueron derrotados por Cromwell. Fue aceptado como rey por los escoceses tras sacrificar uno de sus partidarios a los enemigos políticos de éste (al igual que había hecho su padre con Stafford), y en 1650 invadió Inglaterra.

Ocho meses más tarde las tropas de Cromwell derrotaron por completo al ejército de Carlos II en la batalla de Worcester, y se hizo circular por Inglaterra pasquines con una descripción del joven rey y una orden de arresto. El Parlamento ofreció una recompensa de 1.000 libras esterlinas por su captura. Con las carreteras hacia Gales e Irlanda cortadas, Carlos y un pequeño grupo de seguidores se dirigieron hacia el sur con la esperanza de alcanzar la costa y obtener un pasaje hacia España o Francia. Durante esta huida de seis semanas, Carlos contó con la ayuda de católicos pobres y de ricos anglicanos, esquivando la vigilancia de tropas parlamentarias ocultándose en habitaciones secretas y en la copa de los árboles, disfrazándose como si fuese un ayuda de cámara, y montando a caballo con toda tranquilidad junto a patrullas de soldados enemigos. Carlos llegó hasta el pueblo de Charmouth, en la costa sudoccidental de Inglaterra, y fletó discretamente un barco, pero la mujer del capitán, que simpatizaba con los puritanos, sospechaba de todo pasajero que quisiese abandonar el país con tanta rapidez, y encerró a su marido en una habitación para que no pudiese salir de casa! Carlos se dirigió hacia el este, ayudado por rumores que le situaban en compañía de forajidos en el centro de Inglaterra, o escondiéndose en alguna casa de las afueras de Londres, y pagó 60 libras esterlinas al capitán de un barco de pesca de Shoreham para que le llevase a Francia. Dos horas después de su partida, llegó al pueblo un grupo de soldados que andaban en su busca.

Una vez en Francia, Carlos vivía en la pobreza y con el tiempo, el grupo de amigos que le rodeaba se fue haciendo cada vez menos numeroso. Comía en tabernas a crédito porque en su casa no había comida. Su madre y su hermana trataron de convencerle de que se hiciese católico, mientras que emisarios presbiterianos trataron de convertirlo al calvinismo. Tal y como su padre le había pedido, se mantuvo fiel a la Iglesia Anglicana. Tras el final de las frondas, Luis XIV le otorgó una pensión anual de 6.000 francos. Cuando

Mazarino entró en negociaciones con Cromwell, Carlos abandonó Francia y se fue a vivir a Holanda, pero Luis XIV siguió pagándole la pensión. Puesto que disponía de mucho tiempo, de una pensión, y de una causa perdida en sus manos, Carlos se entregó a los vicios franceses de las mujeres, del vino y del cinismo (lo que no fue del agrado de la reina Enriqueta María). Entre 1646 y 1667, Carlos tuvo 17 amantes, sin contar amoríos pasajeros.

La oferta, por parte del Parlamento, de permitir el retorno de Carlos a Inglaterra en primavera de 1660 fue para éste una verdadera sorpresa, y Carlos aceptó cumplir con todas las condiciones que el Parlamento le impusiese si con ello podía recuperar la corona. Toda Europa se alegró; los monarcas europeos respetaban a Cromwell, pero éste les ponía muy nerviosos. Cuando el 25 de mayo de 1660 Carlos llegó a tierras inglesas, fue la señal para que comenzase una fiesta a escala nacional. Cientos de miles de personas, incluyendo el ejército puritano, acudieron para aclamarle. Carlos siguió todas las recomendaciones que su padre le hiciera acerca del gobierno de la nación, concediendo una amnistía general de la que sólo quedaban excluidos aquéllos que habían firmado la sentencia de muerte de Carlos I, dar carta blanca al Parlamento y tolerar a todas las sectas con tal que éstas no tratasen de derribar el gobierno. Ordenó al Parlamento que abonase todas las pagas atrasadas que debía al ejército, el cual a continuación disolvió, y además pagó numerosas y cuantiosas compensaciones a todos los realistas que habían sufrido durante el gobierno de Cromwell y a los que le habían ayudado en su huida de 1651. (En esos momentos, la deuda pública de Inglaterra era de 2 millones de libras esterlinas y la tesorería real contaba con menos de 12 libras, pero el Parlamento estaba demasiado excitado como para preocuparse de estas minucias). Carlos comenzó a buscar esposa, y finalmente se casó con la princesa portuguesa Catalina de Braganza en mayo de 1662.

Personalidad: Carlos II cambió radicalmente durante su vida, y la clase de persona que los PJs conocerán variará dependiendo de ello. Primero es un niño alegre y despreocupado que ama a sus padres y quiere estar junto a su padre incluso cuando la lucha ya ha comenzado. El Carlos adolescente es un joven valiente, impetuoso y lleno de recursos; sin embargo, es ingenuo y carece de las habilidades personales y militares necesarias para mantener unidos a sus seguidores. El Carlos de 30 años que se convierte en rey es un playboy francés, cínico, sensual y elegante. Es perezoso y encantador, y estará de acuerdo con casi cualquier cosa por la sencilla razón de que no cree en nada. Mejor será que no dejes a tu hija sola con él, o de lo contrario en unos pocos meses lo acabarás teniendo de “padrino” de tu nieto.

JACOBO ESTUARDO ALIAS JACOBO VI DE ESCOCIA ALIAS JACOBO I DE INGLATERRA (1566-1625)

“No busquéis en una corona la suavidad de una almohada de plumas; antes bien, recordad que se trata de un objeto espinoso que necesita de un continuo cuidado.”

Biografía: Jacobo I probablemente sea uno de los personajes más extraños de toda la historia que llegaron a ceñir una corona; es un estudio de contrastes. Por una parte, fue un brillante erudito y escritor, un estudioso de la Biblia que sorprendía a los teólogos con sus conocimientos y que encargó la Versión Autorizada de la Biblia (N. de los T.: esta versión de la Biblia es aún conocida con el nombre de “Biblia

del Rey Jacobo", en inglés *King James' Bible*). Por otra parte, fue un experto en las artes oculistas, un homosexual declarado y un juerguista descontrolado que sorprendió a sus súbditos ingleses con las fiestas que organizaba en palacio. Enrique IV de Francia llamó una vez a Jacobo "el tonto más inteligente de toda la Cristiandad", pero éste inició la unificación de Escocia con Inglaterra y logró mantener a ambas naciones apartadas de los problemas que se cernían sobre Europa.

Jacobo nació en el castillo de Edimburgo en medio de un torbellino matrimonial y político. Sus padres, Enrique Estuardo y la reina María de Escocia, continuamente peleaban por saber quién llevaba los pantalones (y la corona) en casa. Mientras tanto, los nobles escoceses conspiraban para librarse de su reina católica. Enrique Estuardo fue asesinado por nobles que creyeron que les había traicionado cuando se negó a cooperar en el asesinato del secretario de la reina, el italiano David Rizzio; corrieron rumores de que Rizzio era el verdadero padre de Jacobo, rumores que seguían enfureciendo a Jacobo cuando éste ya era adulto. Cuando sólo tenía 13 meses, Jacobo fue separado de su madre por los aristócratas, quienes la obligaron a abdicar en su hijo. Educado por una serie de cuatro regentes (tres de ellos fueron asesinados por nobles de facciones rivales), Jacobo creció sabiendo lo que era ser rey, pero sin saber lo que era ser amado.

El tutor de Jacobo le educó para que reverenciase a Calvino y para que considerase a su madre como una criminal. El chico encontró consuelo en los libros, y su brillantez pronto se hizo evidente. A los 8 años de edad participaba en discusiones filosóficas y era capaz de traducir un pasaje de las Escrituras del latín al francés, y luego al inglés. Era también vulnerable a cualquiera que le mostrase afecto. El primero que se aprovechó de esto fue Esme Stuart d'Aubigny, un primo francés que llegó a Escocia en misión diplomática cuando Jacobo sólo tenía 13 años. Cuando se dio cuenta de que Jacobo se había encaprichado de él, el hermoso enviado francés rápidamente dejó de lado a la diplomacia y trató de alcanzar el poder. D'Aubigny logró que Jacobo destituyera primero y luego ejecutara a su regente, y luego fue nombrado duque de Lennox. No obstante, cuando Lennox comenzó a nombrar obispos, los nobles presbiterianos decidieron que ya habían tenido bastante. Un grupo de extremistas secuestró al rey y le obligó a ordenar que Esme volviese a Francia.

En 1583, cuando tenía 17 años de edad, Jacobo fue rescatado por un grupo de aristócratas moderados y comenzó a gobernar por su cuenta. Durante dos años María Estuardo le escribió cartas, esperando poder reinar junto a su hijo y poder así volver a Escocia. Jacobo, que no sentía nada por una madre a la que nunca había visto, dudó durante un tiempo y finalmente decidió unirse al bando de la reina Isabel con la esperanza de ser coronado algún día rey de Inglaterra. Cuando en 1587 se enteró de la noticia de la ejecución de su madre, no dio muestras de estar apenado. En 1590 se casó con la bella Ana de Dinamarca; la relación entre ambos fue, en un primer momento, afectuosa e incluso romántica, y de ella nacieron numerosos hijos.

La mayor parte de su reinado en Escocia estuvo ocupado por una pugna entre Iglesia y Estado, en esencia una premonición de los problemas con los que se encontraría posteriormente en Inglaterra. Jacobo insistía en que él, como monarca, era el jefe de la iglesia y en que los obispos por él nombrados eran necesarios para supervisar asuntos de materia religiosa y para recaudar fondos para la corona. Los predicadores presbiterianos y los poderosos nobles que se ha-

bían aliado con ellos creían que la cuasirepublicana Iglesia de Escocia podía arreglar muy bien sus asuntos sin necesitar para nada de la intromisión del rey. Insistían en que todo rey cristiano debe rendir obediencia a Jesucristo y que, por tanto, no era más que otro miembro de la congregación, sujeto a la voluntad de la iglesia. Jacobo ejecutó a pastores presbiterianos que se le oponían, ordenó el arresto de todo predicador que le condenase desde el púlpito, buscó el apoyo de nobles católicos y amenazó con trasladar su corte fuera de Edimburgo. El pueblo respondió a estas medidas escribiendo panfletos y canciones de protesta, negándose a pagar el diezmo a los obispos y provocando disturbios. El chantaje económico por ambas partes acabó por lograr que se firmase una tregua en 1597; se restauró la autoridad de la Iglesia de Escocia, pero se prohibieron los sermones políticos y los obispos nombrados por el rey permanecieron en sus puestos.

Los ingleses se burlaban de la paranoia de Jacobo, pero ésta no carecía de fundamento. Entre 1590 y 1595 tuvo que enfrentarse a una serie de conspiraciones y revueltas urdidas por Francis Bothwell, un extremista protestante al que se acusó de utilizar la brujería para destronar al rey. Tras huir de prisión, el "conde brujo" estuvo a punto de asesinar tres veces a Jacobo antes de huir de Escocia. Como es lógico, Jacobo llegó a temer a las brujas y dio órdenes de que se persiguiesen. El rey también sobrevivió a un intento de asesinato por el conde de Gowrie, en 1600. La "conspiración de la pólvora" de 1605 no contribuyó en modo alguno a tranquilizar a Jacobo.

Entre enfrentarse a la Iglesia de Escocia y esquivar los intentos de asesinato de Bothwell, Jacobo aún encontró el tiempo suficiente para iniciar una carrera de escritor. A finales de la década de 1590 escribió un libro de poesía, un tratado de demonología, una traducción de los Salmos de la Biblia, un estudio del Apocalipsis de San Juan y dos gruesos libros en los que exponía sus ideas políticas. Por lo que se sabe, todos sus libros se vendieron bien. En 1616 Jacobo publicó una "edición completa" de todas sus obras.

Jacobo también encontró tiempo para intrigar un poco con los ingleses. Dándose cuenta de que a su anciana prima Isabel I de Inglaterra ya no le quedaba mucho tiempo de vida, Jacobo mantuvo una correspondencia secreta con nobles, con líderes católicos, con el Papa de Roma, e incluso con Robert Cecil, leal consejero de la reina Isabel. A pesar de todas las ofertas que se le hicieron para que invadiese Inglaterra, Jacobo decidió esperar, y cuando Isabel murió en 1603, se le consideró el más adecuado de todos los pretendientes al trono inglés. Tenía, pues, 37 años cuando se enfrentó a la tarea de gobernar dos reinos a la vez.

La mayor parte de los actos y decisiones de Jacobo como rey de Inglaterra se detallan en la sección 8.2.2. A pesar de que prometió volver con regularidad a Escocia, lo hizo sólo una vez, en 1617. Aprovechó la ocasión para cazar y para mantener a raya a los pastores presbiterianos, amenazándolos esta vez con la congelación de sus salarios si no cumplían sus órdenes.

A partir de 1614 la salud de Jacobo se fue deteriorando, lo que explicaría por qué depositó tanta confianza en Robert Carr, en George Villiers y en su hijo, el príncipe Carlos. Experimentó momentos de locura pasajera, separados por épocas de lucidez mental en los que hacía gala de su antigua inteligencia y sabiduría política. Es posible que Jacobo se estuviese volviendo senil, pero algunos expertos han sugerido la posibilidad de que padeciese porfiria, una enfermedad del metabolismo que presenta síntomas tanto físicos como mentales y de los que el paciente se recupera temporalmen-

te (N. de los T.: hay quien dice que su descendiente el rey Jorge III de Inglaterra, que reinó entre 1760 y 1820, también sufrió de porfiria; véase la película "La locura del rey Jorge"). Es igualmente posible que el rey no fuese el idiota babeante o el estúpido sin voluntad propia que afirmaban sus enemigos; lo más probable fuese que Villiers y el príncipe Carlos se salieron tantas veces con la suya porque el rey estaba demasiado enfermo como para evitarlo. Cuando los síntomas de su enfermedad remitían, el rey era aún más que capaz de hacerlo, y así lo hizo.

Su debilidad por Carr y Villiers tuvo consecuencias tanto personales como políticas. Hacía mucho que Esme Stuart había abandonado Escocia cuando Jacobo se casó con Ana de Dinamarca, y el súbito encaprichamiento de Jacobo con Carr fue sin duda una desagradable sorpresa para la reina. Tanto ella como el rey se fueron distanciando más y más, y cuando Ana enfermó en 1619 hacía diez años que no vivía en la misma casa que su marido. Jacobo no la visitó ni tampoco asistió al funeral, pero hay evidencias de que su muerte le entristeció.

En marzo de 1625 Jacobo contrajo una fiebre moderada tras volver de un día de caza. Todos esperaban que se recuperaría en un par de días, pero en vez de eso enfermó de gravedad, perdiendo la facultad de hablar. Contrajo disentería, la cual le debilitó aún más, y Jacobo falleció unas dos semanas después; fue enterrado en la tumba de Enrique VII.

Personalidad: Jacobo I es una persona brillante, tosca, divertida, peligrosa y patética. Los PJs descubrirán que domina muchos temas interesantes a la perfección. Jacobo es además lo bastante inteligente como para evitar situaciones comprometidas y entrar en acción únicamente cuando hay una probabilidad bastante alta de que sus objetivos se hagan realidad. Le encanta divertirse y su sentido del humor es vivo y a veces incluso algo vulgar. El rey es aficionado a la caza, a montar a caballo y al golf; practica mucho deporte, y eso a pesar de que sus piernas estén algo curvadas por culpa del raquitismo que padeció en su infancia. Tanto a él como a Ana les gustan las fiestas, los bailes y las mascaradas. Los PJs que le distraigan tendrán en él un muy buen mecenas; jeta es una de las razones por las que tiene tantos problemas con el Parlamento!

Por otra parte, Jacobo tiene el defecto de aferrarse física y emocionalmente a cualquiera que le muestre afecto. En la vejez, su inseguridad se convierte en paranoia. Su relación con Villiers es verdaderamente repugnante; le besa en público y le llama "mi dulce hijo y mi esposa." Discutirá a gritos pelado con Villiers y con el príncipe Carlos, para luego, y de repente, acceder a sus deseos entre sollozos. Su temperamento es muy vivo, y es además una persona extremadamente rencorosa. Jacobo es también reservado y no tomará una decisión hasta tenerlo todo claro en su cerebro; en consecuencia, muchas veces sus decisiones son una sorpresa para todo el mundo. Por último, muchas veces es difícil entender lo que dice porque habla con un fortísimo acento escocés (sin embargo, recomendamos a los PJs que no le pidan que repita lo que ha dicho; si lo hacen, mejor será que cojan el primer barco que zarpe hacia las colonias americanas y que tarden bastante en volver a Inglaterra).

GASPAR DE GUZMÁN, CONDE-DUQUE DE OLIVARES (1587-1645)

Biografía: el conde-duque de Olivares, primer ministro del rey Felipe IV, fue el equivalente español de Richelieu y,

por tanto, su rival; su principal objetivo consistía en tratar de transformar una nación repleta de corrupción e incompetencia. Con un monarca amante de las diversiones que no se preocupaba por gobernar, Olivares fue quien realmente gobernaba en España desde 1621 hasta 1642. Al igual que Richelieu, al que admiraba, Olivares cargó de impuestos a los campesinos para así obtener fondos y reclutar ejércitos que permitiesen mantener el poderío político de España. No lo consiguió; la decadencia de España era ya imposible de detener, en especial ante una Francia unificada y agresiva.

Su política exterior obligó a Olivares a mantener ejércitos en ocho regiones de Europa situadas en cinco países diferentes. Para poder pagar este esfuerzo bélico, elevó los impuestos sobre las ventas al 14 por ciento, arruinando con ello la economía española. Esperaba unificar a España con Portugal, pero en 1640 y con ayuda financiera francesa, tanto Portugal como la provincia de Cataluña se declararon en rebeldía. Por su parte, Olivares entregaba a los hugonotes franceses una suma anual equivalente a unos 520 millones de pesetas de 1996. Por otra parte, Olivares fue un gran mecenas de la literatura y de las artes plásticas. Tras una serie de derrotas, Felipe IV le destituyó de sus cargos en 1643. Humillado, Olivares abandonó la capital, enloqueció y murió dos años más tarde, olvidado por todos.

Personalidad: el conde-duque es una persona orgullosa, irascible, severa y testaruda. Es también un patriota trabajador que, llevado por su preocupación por el bien del país, no aprovecha las oportunidades que tiene de enriquecerse y de satisfacer sus deseos personales. Es tan despiadado como Richelieu, y casi tan fanático como él cuando se trata de una cuestión de preponderancia nacional. Olivares es un adversario honorable y elegante. Si los PJs llegan a conocerle, les dará la impresión de ser una persona cortés e ingenua. Olivares nunca les dirá una mentira descarada, aunque mejor será que los PJs se preocupen por saber lo que él no les dice a la cara. El conde-duque acogerá con los brazos abiertos a cualquier enemigo de Richelieu; él puede convertirse en la única salvación de los PJs si éstos fallan en una de sus intrigas palaciegas.

JULIO MAZARINO, ALIAS JULES MAZARIN, ALIAS GIULIO MAZARINI (1602-1661)

"Luis posee en su persona todo lo necesario para cuatro reyes y un hombre honorable."

Biografía: el cardenal Mazarino, italiano de nacimiento, fue quien completó la labor de Richelieu: sometió por fin a la nobleza, unificó a Francia, negoció un tratado de paz favorable a Francia que ponía fin a la Guerra de los Treinta Años, y acabó con la amenaza de la dominación española. Sin embargo, además de ser un habilísimo diplomático, el cardenal fue también un magistral malversador de fondos públicos que utilizó su cargo de primer ministro de Ana de Austria y de Luis XIV para amasar una fortuna estimada en unos 200 millones de libras francesas.

Nacido en Sicilia, en el seno de una familia pobre, Mazarino fue educado en Roma por los jesuitas, trabajó como agente diplomático al servicio del Papa y en 1630 se hizo internacionalmente famoso por negociar el tratado de paz que puso fin a la Guerra de Mantua. Fue enviado a París como nuncio papal, y una vez allí no tardó mucho en llamar la atención de Richelieu. Mazarino se ganó el favor del cardenal y, poco antes de morir, fue recomendado por Richelieu

como su sucesor en el puesto de primer ministro. Es posible que Francia suspirase de alivio cuando Richelieu murió, pero pronto aprendió a odiar con la misma intensidad al nuevo cardenal.

Mazarino no lo tenía fácil cuando fue nombrado primer ministro en 1643. Para comenzar, era un extranjero, y el pueblo siempre pensó en él como tal a pesar de los muchos años de leal servicio a la corona de Francia. Los nobles y los magistrados de clase media le odiaban porque tenía más influencia sobre la reina que ellos y porque Mazarino continuó la política centralizadora de Richelieu. Los pobres le odiaban por los muchos impuestos que tenían que pagar para poder así financiar las victorias militares francesas logradas sobre alemanes y españoles. La jerarquía eclesiástica católica desconfiaba de él porque ponía los intereses nacionales por encima de su lealtad a Roma, expresaba públicamente su escepticismo religioso y mantenía la tolerancia oficial con los protestantes. Mazarino además ofendió a todo el mundo con sus periódicas incursiones en el erario público para pagar los espléndidos regalos que hacía a sus familiares, en especial a sus bellas sobrinas María y Olimpia. Por otra parte, Mazarino siempre dispuso de la confianza absoluta de la reina regente y del joven rey, que veían en él un protector contra los aristócratas y los parlamentos locales que les eran hostiles.

El resentimiento contra Mazarino desembocó finalmente en las frondas, cuando el Parlamento de París ordenó la detención de Mazarino y la confiscación de todos los bienes de la corona. Llegando a la conclusión de que era mejor ser discreto, Mazarino abandonó Francia por dos veces, pero logró uno de sus éxitos diplomáticos más rotundos cuando sobornó a un ejército de mercenarios enemigos para que se autodisolviese y los soldados volviesen a sus casas. El joven Luis XIV confió en el cardenal tanto como su madre Ana de Austria, y lo conservó a su lado una vez el orden público quedó restablecido.

Tras ocupar de nuevo el puesto de primer ministro, Mazarino nombró superintendente de finanzas a Nicolás Fouquet, cuyo servicio privado de recaudación de impuestos fue de gran utilidad a Mazarino para llenar sus bolsillos, y de paso también los de Fouquet; de hecho, tuvo tanto éxito que acabó por provocar la cólera de Luis XIV. Algo más tarde, Mazarino sorprendió a todo el país concluyendo con Oliver Cromwell, el dictador inglés que había ordenado la ejecución de Carlos I, cuñado de Luis XIII, un tratado de alianza dirigido contra España. Un año y medio más tarde, Mazarino murió, no sin antes aconsejar a Luis XIV que fuese su propio primer ministro y que decidiese por su cuenta la política del reino.

Personalidad: los PJs que lleguen a conocer a Mazarino verán en él el polo opuesto del austero y decidido Richelieu. Mazarino es encantador y gentil con las damas, perdona a sus enemigos, es un gran conservador, le encantan las comodidades y disfruta con la música y las bellas artes. Es también un timador de lengua viperina consumido por la avaricia que cree que todo hombre tiene un precio. Mazarino concede y acepta sobornos sin ninguna clase de escrúpulos y no siente ningún respeto por la integridad de carácter. La compañía de Mazarino quizás sea mucho más agradable que la de Richelieu, pero puede resultar peligroso que los PJs confíen en él.

Depende del DJ decidir si existe o no alguna clase de relación íntima entre Mazarino y Ana de Austria, pero después del difícil matrimonio de ésta con Luis XIII, no es de extra-

ñar que Ana encuentre atractivo al hermoso e inteligente italiano. Mazarino trata al joven rey con respeto y un afecto casi paternal.

MARIA DE MÉDICIS (1573-1642)

Biografía: el rey Enrique IV estaba perdidamente enamorado de su amante Henriette de Balzac d'Entragues, pero en 1600 Sully le convenció de que se casase con María de Médicis, hija del gran duque de Toscana, para que así los banqueros florentinos cancelasen la enorme deuda pública de Francia. Su boda se realizó por poderes; cuando los cónyuges se vieron por primera vez, Enrique pudo ver que su nueva esposa era una mujer gorda, alta y arrogante. Con la actitud de ella y las hormonas de él, no es de extrañar que les resultase muy difícil mantener una relación estable, pero a pesar de ello dio a Enrique siete hijos y se calló mientras su marido seguía persiguiendo amantes. Es muy probable que María de Médicis y Henriette d'Entragues se odiasen a muerte, en especial si tenemos en cuenta que ésta insistía en que ella era la legítima reina. Tras la muerte de Enrique IV en 1610, María de Médicis se convirtió en regente de Francia, pero se contentó con dejar el gobierno en manos de su cuñado Concino Concini mientras ella se entregaba a una vida de lujos y diversión. María opinaba que su hijo Luis era débil de carácter y favorecía a su hijo menor Gastón. Luis odiaba a su madre y a su política a favor de la aristocracia y de España, y cuando en 1617 asumió el poder, la expulsó de la corte. Poco después (¿1618?) María inició una revuelta tras escapar de su palacio a través de una ventana, pero su ex ministro Richelieu la convenció de que depusiese las armas.

María de Médicis nunca perdonó a Richelieu que se pasase al bando contrario, y durante los siguientes años conspiró sin cesar contra él. Su gran oportunidad llegó en 1630. Tras cuidar a Luis XIII, que había estado muy enfermo, María le dijo que un hijo verdaderamente agradecido reemplazaría a Richelieu por un noble que ella ya había escogido de antemano. Ella incluso ya tenía preparada un calabozo para el cardenal. En ese momento, Richelieu entró en la habitación del rey por medio de un pasadizo secreto, interrumpiendo por ello la conversación; la reina madre le dijo a Luis que debía escoger entre ella y el primer ministro. Luis decidió quedarse con Richelieu; obligó a su madre a exiliarse a Flandes, donde organizó su propia corte. En 1636, cuando el curso de la guerra con España parecía ser desfavorable para Francia, ella hizo votos por la victoria española. Todos sus planes fracasaron, y murió varios meses antes que Richelieu.

Personalidad: María de Médicis es el ejemplo típico de una dama de la alta sociedad arrogante y presuntuosa. Está tan segura de que ella, como madre, sabe lo que es mejor para sus hijos que está dispuesta a declararle la guerra a su propio hijo con tal de salirse con la suya. María cree que Gastón sería mejor rey que Luis, pero éste debería ser más fácil de manejar (siempre le ha infravalorado). Le obligó a casarse con Ana de Austria y le empujó literalmente hasta el lecho nupcial (al que el rey llegó gritando y dando patadas). María siente a veces simpatía por Ana; sus ideas sobre política exterior son similares, pero teme que Ana logrará tener más influencia sobre Luis que ella. Posiblemente María de Médicis sea una peor clase de enemigo que Richelieu; al menos él tiene otras cosas que hacer, mientras que ella no hace más que chillar todo el día. María insistirá en involucrar a los PJs en sus intrigas, para luego abandonarlos a su suerte cuando las cosas comienzan a salir mal. A pesar de todo, ella puede

ser una fuente constante de empleo para todos aquellos artesanos lo bastante tranquilos y ambiciosos como para espiar y trabajar contra Richelieu.

GASTÓN JUAN BAUTISTA DE ORLEANS, DUQUE DE MONTPENSIER (1608-1660)

Biografía: el hermano menor de Luis XIII fue el máximo responsable de gran parte de las rebeliones aristocráticas que tuvieron lugar durante su reinado. Gastón de Orleans participó en no menos de seis conspiraciones contra el trono de Francia, pero logró salir indemne de todas ellas cuando no tuvieron éxito (por lo general compró el perdón real traicionando a sus compañeros).

En su juventud, Gastón fue el jefe de la banda juvenil más famosa de París. Sus rateros, que trabajaban en las proximidades del Puente Nuevo (N. de los T.: el *Pont-Neuf* en el original) se especializaron en arrancar las capas de los transeúntes y escabullirse entre la multitud o las sombras de la noche. Más adelante, las capas se vendían a las tiendas de ropa de segunda mano.

El duque de Montpensier fue el enemigo más insistente del cardenal Richelieu; se oponía a lo que él creía que era la suplantación ilegal de los derechos de los nobles por parte del primer ministro. En 1626 conspiró con César de Vendôme para lograr la independencia de Bretaña y así desacreditar a Richelieu. Cuando se descubrió la conspiración, uno de los compañeros de Gastón fue encarcelado y otro, ejecutado. Gastón participó también en la conspiración de 1630 que pretendía derribar y encarcelar al cardenal, y en consecuencia se le ordenó que se exiliara en el castillo familiar de Blois. La reina madre y un duque francés también tuvieron que exiliarse; de nuevo, un conspirador fue encarcelado y otro, ejecutado. Tras este segundo fracaso de la astucia, Gastón se decidió por la fuerza bruta. En 1632 incitó a la rebelión a Enrique de Montmorency, gobernador del Languedoc. Ambos formaron un ejército de miles de hombres, que fue destruido por las fuerzas más disciplinadas de Richelieu. Montmorency fue decapitado, mientras que Gastón volvió a salvar su pellejo traicionando a los demás conspiradores.

En 1636 Gastón dirigió un ejército contra los invasores españoles y alemanes en Corbie, pero decidió no tomar la ciudad por asalto. Richelieu le destituyó y asumió personalmente el mando del ejército, expulsando de Francia a los invasores. Esta afrenta al orgullo de Gastón no hizo que su odio por el cardenal disminuyese. En 1642, junto con el marqués de Cinq Mars, Gastón planeó derribar a Richelieu con la ayuda de un ejército español. Entró en negociaciones con Olivares y prometió al marqués que organizaría el asesinato del cardenal. Sin embargo, Richelieu engañó a Gastón y obtuvo su confesión tras decirle que poseía una copia del acuerdo secreto con España. Cinq Mars y un amigo suyo fueron ejecutados.

Tras la muerte de Richelieu y de Luis XIII, el duque de Montpensier se unió al movimiento que trataba de derribar a Mazarino y devolver a la nobleza sus privilegios feudales. Durante la primera fronda (1649) atacó el palacio real tras afirmar que Luis XIV había sido secuestrado. Es probable que con esta acción esperase poder llevarse al rey por la fuerza y así obligar a Ana de Austria a llegar a un acuerdo con él, pero ella demostró ser más hábil que él mostrando el rey a la multitud. Gastón trató de permanecer neutral durante la segunda fronda, pero cuando en 1652 tropas leales al gobierno sitiaron Orleans, Gastón ordenó a su hija que levantase el asedio de la ciudad.

Personalidad: ante todo, Gastón de Orleans es un hombre orgulloso de sí mismo y de su linaje. Se ve a sí mismo no como a un traidor, sino como el defensor de los derechos y privilegios tradicionales de los nobles. El duque dirá a los PJs que no le está haciendo la guerra a su hermano ni a su sobrino, sino que está tratando de rescatarlos, a ellos y a Francia, de las garras de sus malvados consejeros. En privado, siente desprecio por su hermano Luis, del que cree que no es más que una débil marioneta que Richelieu maneja a su antojo. Si se le presentase la oportunidad, no dudaría en usurpar la corona. Gastón considera a Ana de Austria y a Mazarino unos extranjeros entrometidos, y sin embargo está dispuesto a aceptar ayuda extranjera para derribarlos. Con todo esto, no es de sorprender que las reuniones de familia no sean muy amigables. Gastón también tiene una excusa racional para todas las veces que ha traicionado a sus compañeros: es preciso que él sobreviva para poder continuar la lucha contra el absolutismo; él se encuentra en la mejor posición para conducir a los nobles a la victoria, y en toda guerra es inevitable que haya bajas. Gastón es convincente e inspirador. Corresponde al DJ determinar si es sincero o si sólo está contando a los PJs una sarta de tonterías pseudopatrióticas. Tanto en un caso como en el otro, si los PJs deciden aliarse con él sus probabilidades de sobrevivir no son muchas.

ANA MARIA LUISA DE ORLEANS, MADEMOISELLE DE MONTPENSIER (1627-1693)

“Las personas de mi linaje únicamente son capaces de realizar grandes y nobles acciones.”

Biografía: sobrina de Luis XIII, prima y durante un tiempo posible esposa de Luis XIV, Ana de Orleans fue una rebelde en más de un sentido de la palabra durante la segunda fronda (1650-1652). Se sentía contrariada por la falta de interés que el joven rey sentía por ella (Luis tenía 13 años y ella, 25), de modo que cuando su padre, el persistente conspirador Gastón de Orleans, se mantuvo neutral, Ana decidió probar suerte en el gran juego de la política. En marzo de 1652 Luis envió a su guardián de los sellos a Orleans para exigir a la ciudad que le jurase fidelidad. De personalidad atlética y orgullosa, y cansada de las limitaciones impuestas por la época a las mujeres, Ana se puso una armadura, reunió un pequeño ejército de soldados y mujeres de la nobleza con las mismas ideas que ella y marchó hacia su ciudad natal. Cuando se le negó la entrada, hizo que sus soldados abrieran una brecha en las murallas, eludió a los guardias de la ciudad, hizo acto de presencia en las calles acompañada de un par de mujeres-soldado y persuadió a los ciudadanos que se uniesen a la rebelión.

Cuatro meses más tarde, mientras las fuerzas del rey estaban derrotando al ejército rebelde a las puertas de París, Ana convenció al gobernador de la Bastilla que disparase los cañones de la fortaleza contra el ejército real. Acto seguido, ordenó al pueblo de París que abriese las puertas de las murallas para que los rebeldes pudiesen entrar en la ciudad; así lo hicieron, cerrando el paso al ejército real. Las hazañas de Ana le valieron el sobrenombre de “La Gran Mademoiselle”, pero hicieron del todo imposible que obtuviese el corazón de su primo. Al finalizar el año, los parisinos se habían cansado de la guerra y dieron de nuevo la bienvenida al hermoso rey de 14 años. El rey llamó de nuevo al cardenal Mazarino y desterró a la apenada Ana de Orleans a una de sus propiedades en el campo; ya no podría jamás casarse con el rey ni alcanzar la gloria militar.

Personalidad: La Gran Mademoiselle es un buen modelo para todos aquellos jugadores que quieran tener un personaje del tipo de "la Marimacho con espadas". Es una mujer testaruda, impetuosa, valiente y dura como cualquier hombre. Sin embargo, el arma más poderosa de que dispone es la oratoria; con un poco de tiempo y si la ocasión se le presenta, es capaz de hacer que una ciudad entera cambie de opinión y le siga. En muchas cosas, Ana es una especie de Don Quijote histórico. Su afición por las novelas románticas y el convencimiento de su superioridad aristocrática le ha dado una visión alterada de la realidad. Impulsada más por sus emociones que por la ambición política, está decidida a pasárselo bien y alcanzar la gloria. Interpretar el papel de una Juana de Arco del siglo XVII le permite encontrar una salida a sus frustraciones; además, es mucho más divertido que pasarse el día entero encerrada en un castillo.

Ana puede causar muchos problemas a los PJs, tanto si están a favor de ella como si no. Insistirá en afirmar su lealtad al rey, y al mismo tiempo tratará de convencerles de que la ayuden a derribar a Mazarino; si los PJs le dejan, les meterá en numerosas (e innecesarias) situaciones peligrosas, y constantemente se negará a seguir sus consejos. Su arrogancia es absoluta pero sincera; realmente cree que ella es mejor que los PJs. Si se ponen en su contra, recordad que Ana de Orleans es bastante hábil con la espada y que puede fácilmente convencer a los presentes que ataquen a los PJs.

ARMAND JEAN DU PLESSIS DE RICHELIEU (1585-1642)

"Un cristiano nunca tardará demasiado en perdonar un agravio, pero un gobernante nunca tardará demasiado en castigarlo cuando se trate de un crimen cometido contra el Estado."

Biografía: en cierto modo, la historia de la carrera de Richelieu es también la historia de Francia. Hijo de un funcionario de Enrique IV, Armand du Plessis fue nombrado obispo de Luçon a los 21 años de edad (para obtener este cargo tuvo primero que mentir sobre su edad, y luego pidió perdón por la mentira). Se quejó de la pobre paga que recibía, pero trabajó duramente para cumplir con sus obligaciones. Cuando tenía 29 años fue nombrado miembro del Consejo de Estado de María de Médicis, pero fue destituido tres años después cuando Luis XIII se hizo cargo del poder. Al año siguiente (1618) el obispo Richelieu fue desterrado a Aviñón, acusado de conspirar con la reina madre. Sin embargo, en 1620 fue él a quien Luis XIII recurrió para sofocar una rebelión de aristócratas dirigida por la mamá del rey.

A los 39 años de edad fue nombrado primer ministro de Luis XIII, viéndose obligado a enfrentarse simultáneamente a una rebelión de los hugonotes y a las conspiraciones de la nobleza. La guerra contra los hugonotes comenzó en 1625 y duró hasta 1629, pero poco después Richelieu decretó una amnistía general y confirmó la validez del Edicto de Nantes. Mientras tanto, en 1626 ordenó la destrucción de las fortalezas feudales y prohibió los duelos para así domar a la nobleza; en vez de ello, estas medidas provocaron el estallido de una nueva conspiración de aristócratas (que también fracasó). En 1627 ordenó la ejecución de un conde que se había atrevido a desafiar la prohibición de los duelos y creó el servicio estatal de correos. Todas estas medidas (con la única excepción de la de correos) le valieron la enemistad eterna de la nobleza y de la mayor parte de la familia real, menos el rey. En 1630 María de Médicis cuidó de Luis hasta



que se recuperó de una enfermedad, y acto seguido le pidió que destituyese a Richelieu. El cardenal, enterado de sus intenciones, entró en la habitación gracias a un pasadizo secreto y se enfrentó a la reina madre. Luis salió de la habitación y posteriormente confirmó a Richelieu en su cargo, ordenó la detención del sustituto ya preparado por la reina madre, y dijo a María de Médicis que no se entrometiese más en política. Dos años más tarde, un grupo de nobles descontentos dirigidos por Gastón de Orleans se rebeló contra el rey, sin éxito.

Mientras tanto, Richelieu se interesó por la política exterior. Temía que una victoria decisiva católica en la Guerra de los Treinta Años de Alemania podría mantener la amenaza de los Habsburgo sobre Francia. En 1631 firmó un tratado con la Suecia protestante y comenzó a pagar subsidios destinados a financiar la invasión sueca de Alemania. Creó una marina de guerra con 85 navíos y nombró a una serie de intendentes para asegurar una mejor recaudación de los impuestos. Cuando el ataque sueco fracasó, Richelieu envió en 1632 y 1634 varios ejércitos a Italia con el objeto de ocupar los estratégicos pasos de los Alpes. Dos años más tarde, tropas españolas entraron en Francia y estaban a punto de entrar en París cuando Richelieu hizo acto de presencia en las calles de la ciudad. Entregó armas a la milicia de París y la organizó en un improvisado ejército que, bajo su mando, derrotó a los invasores. Entre campañas, aún encontró tiempo suficiente para fundar la Académie française (N. de los T.: el equivalente francés de la Real Academia Española de la Lengua) en 1635. Mientras Richelieu seguía obteniendo victorias políticas y militares, los nobles (dirigidos, para variar, por Gastón de Orleans) realizaron un último intento de derribarlo. En 1640 ofrecieron a España la entrega de determinados territorios a cambio de un ejército con el que capturar al rey y asesinar a Richelieu. Uno de los conspiradores trató de convencer a Ana de Austria de que se uniese a ellos;

en vez de ello, Ana contó todo lo que sabía a Richelieu. Este presionó a Gastón, haciéndole creer que poseía una copia del acuerdo secreto con España; como de costumbre, Gastón acabó por confesar y dar el nombre de sus cómplices.

La incesante actividad de Richelieu acabó por pasarle factura. Durante toda su vida su salud fue delicada, pero en 1642 enfermó con suficiente gravedad como para tener que abandonar el campo de batalla. Dándose cuenta de que se moría, Richelieu redactó numerosos memorándums con consejos al rey, donó la mitad de su fortuna personal a la tesorería real por si se presentaba alguna emergencia, y recomendó como sucesor a su hombre de confianza, el cardenal Julio Mazarino. Cuando un sacerdote le preguntó si había perdonado a sus enemigos, Richelieu le dijo: "Mis únicos enemigos son los del Estado." Cuando murió, toda Francia suspiró de alivio.

Personalidad: el principal rasgo de la personalidad de Richelieu es su implacable intensidad. El cree realmente en que es el único que puede salvar a Francia de ser dominada por potencias extranjeras, y está resuelto a hacer realidad sus propósitos; todo el que se oponga a él es un traidor a Francia. Puede ser cruel y despiadado, sin preocuparse de quién sufra siempre y cuando logre sus fines. A veces desearía no tener que ser así, pero cree que la salvación del país lo justifica. Uno de sus pequeños placeres consiste en molestar a la reina permaneciendo sentado en su presencia, privilegio que sólo debería pertenecer al rey. Aun siendo celoso guardián de su poder, Richelieu siente el peso de la responsabilidad que comporta: "los grandes hombres que son designados para gobernar estados son idénticos a los condenados a sufrir tortura, aunque con una diferencia; estos últimos reciben el castigo de sus crímenes, mientras que los primeros lo reciben de sus méritos."

El cardenal posee cualidades admirables. Es la encarnación del patriotismo: leal al rey, trabajando literalmente hasta la muerte por el bien de Francia, negándose a recibir sobornos. Siente devoción por su sobrina y constante compañera, Marie-Madeleine de Combalet (las reinas María de Médicis y Ana de Austria han iniciado falsos rumores acerca de la verdadera naturaleza de esta relación). Desafía valientemente el status quo del país para así impulsar la unidad nacional y la tolerancia religiosa. Mecenaz de las artes y poeta aficionado, siente celos de Pierre Corneille y trata por todos los medios de hacer que las obras de teatro que escribe se representen.

Físicamente, Richelieu es un hombre alto y delgado que oculta su desgarrado cuerpo tras los ampulosos ropajes rojos de un cardenal. En su cara lo que llama más la atención son sus grandes e inteligentes ojos. Con su formidable mirada es capaz de ensartar el cuerpo de un enemigo o, cuando se le pilló desprevenido, revelar su cansancio y una tristeza que recuerda a la mirada de un basset. Richelieu sufre de lo que actualmente conocemos como migraña y problemas del tracto urinario. Un hombre menos íntegro se retiraría de la vida pública por motivos de salud, pero Richelieu aprieta los dientes y obliga a su cuerpo a seguir trabajando.

Si se utiliza a Richelieu como el "malo" de una campaña, el cardenal es un ejemplo típico de elegante supervillano. Culto, frío y calculador, Richelieu se comporta como un caballero incluso cuando muestra a los demás su faceta más siniestra. Disfruta con los proyectos más complicados, y si el que está llevando a cabo fracasa, siempre tendrá en reserva un plan B, un plan C y un plan D alternativos. Admira en los demás la habilidad y el valor, y si siente respeto por al-

gún adversario tratará de sobornarlo o de convencerle para que se una a él. A pesar de su delicado estado de salud, posee suficiente experiencia en combate como para luchar bien contra los PJs.

La limitación más importante que Richelieu tiene como "supervillano" consiste en que está demasiado ocupado gobernando Francia y conquistando Europa como para dedicar mucho tiempo a molestar o vengarse de los PJs. (Los agentes a su servicio no tienen esta limitación). Para que el cardenal se fije en los PJs, éstos tendrán que entrometerse varias veces en sus planes. Pero ésta no es la única limitación de Richelieu: su temible poder depende única y exclusivamente de que Luis XIII siga confiando en él. Nobles influyentes y la familia real francesa constantemente tratan de minar la confianza del rey en su primer ministro, de modo que Richelieu debe andarse con cuidado. Un consejo para todos aquellos PJs que deseen encontrar aliados contra Richelieu entre los miembros de la aristocracia: gozar del favor de un noble no garantiza la inmunidad. El cardenal logró finalmente expulsar de Francia a la mismísima madre del rey, y los conspiradores son famosos por traicionar a sus compañeros cuando las cosas han salido mal. Algunos de los enemigos del cardenal, como por ejemplo Gastón de Orleans, son tan despiadados como él y poseen menos principios morales.

JEAN BAPTISTE POQUELIN, ALIAS MOLIÈRE (1622-1673)

"Busquemos con franqueza cosas que nos estrujan las entrañas, y no nos preocupemos jamás por encontrar razones que nos impidan seguir divirtiéndonos."

Biografía: de haber sido el padre de Jean Poquelin menos comprensivo, el más grande comediante francés del siglo XVII podría haber acabado fabricando muebles. Jean Poquelin padre trabajaba como tapicero del rey Luis XIII. Después de haber pasado cinco años estudiando derecho y de no haber tenido éxito como abogado, su hijo ingresó en el negocio familiar en 1642. Sin embargo, al año siguiente el joven Jean se enamoró de Madeleine Bejart, una belleza de clase media que había abandonado su respetabilidad para fundar una compañía teatral con sus hermanos y hermanas. El padre de Jean le dio permiso para que abandonase el negocio familiar; Jean marchó de casa para vivir junto a Madeleine Bejart y al teatro, adoptando el nombre artístico de Molière.

Durante tres años alquilaron una pista de tenis cubierta en París y la reconvirtieron en un teatro, con el nombre de "El Ilustre Teatro", pero no ganaron lo suficiente para pagar el alquiler de 1.900 libras francesas anuales. En 1645 el teatro quebró y Molière ingresó en prisión tres veces por deudor. Sorprendentemente, el padre de Molière pagó su fianza y le sacó de la cárcel y le proporcionó los fondos necesarios para un nuevo intento. La compañía teatral salió de París en 1646 para hacer una gira por las provincias meridionales. Molière y los Bejart lograron de algún modo reunir el dinero suficiente para sobrevivir durante los siguientes 12 años.

Mientras viajaban por Guyena, los actores se fusionaron con otra compañía teatral que gozaba de la protección del gobernador, el duque de Eperon. Para cuando el duque dejó de ser gobernador, en 1650, Molière ya era el director de la compañía. Trasladó a la compañía al Languedoc, en donde era gobernador su antiguo compañero de clase, el príncipe de Conti; se establecieron en la ciudad de Lyon y obtuvie-

ron una pensión y la protección oficial de las autoridades. La compañía prosperó, viajando de ciudad en ciudad, y en 1655 Molière comenzó a escribir obras de teatro, además de interpretarlas.

Molière volvió a París convertido en director de una compañía de experimentados actores y con una modesta reputación. Gastón de Orleans había oído hablar de ellos, y en octubre pidió a la compañía que actuase en el palacio del Louvre. El intento de los actores por interpretar una tragedia de Corneille fracasó, pero Molière logró ganarse al público representando, tras la tragedia, una comedia que él mismo había escrito: *Le Docteur Amoureux*. Luis XIV les concedió el permiso de actuar en París bajo la protección de Gastón de Orleans, y de compartir el teatro Petit Bourbon con una compañía italiana. Se les pagaba 1.500 libras por representar en lunes, martes, jueves y sábados.

La farsa *Les Precieuses Ridicules* (1659) fue el primer gran éxito de Molière. Sus amigos le habían animado a que se burlase de la marquesa de Rambouillet y de su refinadísimo círculo de amistades. La obra que surgió de esta idea fue un éxito rotundo, pero atrajo también las quejas de algunos de los aludidos. Nicolás Fouquet, uno de los protectores del círculo de de Rambouillet, pidió a Molière que suavizara un poco la obra para que pudiese ser representada ante el grupo de nobles precisamente satirizados en la misma. En menos de un año, la obra reportó a la compañía unos beneficios de 3.000 libras francesas, casi 1.000 de las cuales fueron para Molière. Este trató de publicar la obra, pero ésta fue rápidamente pirateada por su rival Jean Ribou. A Luis XIV le gustó tanto que ordenó que la compañía se mudase al teatro de palacio, en donde permanecieron hasta el final de la vida de Molière.

Personalidad: los mayores triunfos y tragedias de Molière tuvieron lugar después de 1661, pero durante el espacio de tiempo que abarca este juego su estrella ya es ascendente. La habilidad como actor de Molière es algo natural en él, y ha practicado con cuidado sus expresiones, su ritmo y sus acciones. Sobre el escenario es un cómico extraordinario; fuera de él se siente cansado y molesto, siempre en busca de algo que le haga reír. Los muchos años de penalidades han tenido un efecto sobre él. El desgaste diario causado por montar los escenarios y dar órdenes han quitado la chispa del amor que sentía por Madeleine. Aunque profesionalmente forman una buena pareja, en el plano sentimental llevan años separándose cada vez más el uno del otro. Hace poco que Molière se siente atraído por Armande, la hija de Madeleine y 12 años más joven que él.

WILLIAM SHAKESPEARE (1564-1616)

Biografía: para vuestra campaña, olvidad que William Shakespeare es el escritor más famoso de toda la literatura en lengua inglesa. Sus 37 obras de teatro y poemas (algunos eruditos han llegado a contar hasta 46) alcanzaron gran popularidad, pero ello no quiere decir que Shakespeare fuese el escritor más rico o más conocido de la ciudad. De hecho, aunque disfrutaba con el éxito teatral, hizo fortuna invirtiendo en propiedades inmobiliarias. Sus primeras obras poéticas fueron todo un éxito, pero que se sepa, Shakespeare jamás trató de publicar sus sonetos y obras de teatro; fueron publicados (sin su permiso) por los piratas literarios, la plaga de los escritores del siglo XVII y en especial de los dramaturgos.

En 1594 Shakespeare formó, junto con Richard Nurnage y Will Kemp, la compañía teatral *Lord Chamberlain's*

Players ("Los actores del Lord Chambelán"); Burbage era el actor trágico de moda, mientras que Kemp era el rey de la comedia popular. Su mecenazgo era un alto cargo de la corte y en el mes de diciembre la compañía representó por primera vez una obra para la reina Isabel I (la obra fue precisamente *Comedy of Errors* de Shakespeare). La compañía tenía su sede en el Teatro de Shoreditch, que dismantelaron cuando el alquiler del terreno expiró para en 1599 construir el Globe en Bankside, Southwark. En 1603 la compañía recibió el mecenazgo del rey Jacobo I y pasó a llamarse *The King's Men* ("Los hombres del rey").

En el momento de la ascensión al trono de Jacobo, a Shakespeare aún le quedaba media vida de producción literaria. Por alguna razón que desconocemos, el tono de sus obras cambió drásticamente. Escribió sin cesar tragedias hasta 1608, a cual más pesimista que las anteriores. Es posible que se estuviese lamentando de la muerte de su padre y de su hijo, pero también es posible que se hubiese desilusionado tras la detención por alta traición y posterior ejecución de uno de sus protectores, el conde de Essex. Sea como fuere, durante esta época produjo algunas de sus mejores obras. Tras convertirse en abuelo, sus obras se volvieron algo más animadas; durante los siguientes cuatro años escribió comedias románticas, gentiles fantasías en las que la inocencia vence a la maldad. Comenzó a pasar más y más horas en casa, y se retiró del teatro en 1612. En abril de 1616 contrajo unas fiebres tras beber demasiado en compañía de algunos de sus viejos amigos del teatro, murió y fue enterrado en la iglesia de Stratford-upon-Avon.

Personalidad: Shakespeare no se parece en nada a la versión tradicional del artista que pasa hambre; en realidad es un práctico hombre de negocios que debe su riqueza al duro trabajo y a pequeñas inversiones seguras, sacrificando de paso a su familia. Está tratando de ganar chelines, no de escribir obras maestras de la literatura universal, y cuando ha sido preciso ha improvisado más de un argumento. Disfruta de los placeres de la gran ciudad, pero no es un inconsciente; los PJs verán en él a un hombre educado y paciente (tiene que serlo, si no quiere perder alguna de sus múltiples aventuras comerciales). Ama a sus hijos, pero su matrimonio es un fracaso.

En secreto, Shakespeare se ve impulsado por la necesidad de ganarse el respeto de los demás. Se ha dedicado por completo al trabajo, para así pagar por la desgracia de su padre y por su alocados años de juventud. Siempre firma como "William Shakespeare, gentilhomme". En actos sociales y en asuntos de negocios, nunca se olvida de recordar que su compañía teatral goza de la protección del rey.

La riqueza y los contactos de William Shakespeare pueden ser de gran utilidad para personajes que corran aventuras por Londres. Estará demasiado ocupado como para participar de forma activa en las aventuras, pero escuchará con atención las historias que los PJs le cuenten (siempre le pueden dar alguna idea para una nueva obra de teatro). Problemas de negocios pueden impulsarle a solicitar la ayuda de los PJs; si los personajes ansían su protección, descubrirán que Shakespeare es un muy buen negociante.

GEORGE VILLIERS, DUQUE DE BUCKINGHAM (1592-1628)

Biografía: George Villiers fue el amante de Jacobo I y el mejor amigo de Carlos I. Su mayor objetivo era convertirse en el Sully inglés, pero carecía de la habilidad o de la



inteligencia necesarias para hacer realidad sus grandiosos planes. En vez de ello, los fracasos de Villiers llevaron a Inglaterra al borde de la guerra civil: su asesinato supuso para Carlos diez años de tranquilidad.

Villiers fue presentado ante el rey en 1614 por adversarios políticos de Robert Carr, en la esperanza de que la existencia de un rival contribuiría a reducir la influencia de Carr. Este plan funcionó demasiado bien; Villiers, que estaba casado y que ya tenía hijos, aceptó las insinuaciones homosexuales de Jacobo a cambio de títulos y riquezas, convirtiéndose así en una persona poderosa. Al contrario que Carr, que no era más que un ambicioso, Villiers aspiraba a conseguir, además de riquezas, la gloria militar y el poder político. En 1615 fue nombrado caballero, dos años más tarde conde, y en 1619 se le concedió el título de marqués. Consoló al rey tras las muertes de la reina Ana y del príncipe Enrique, y se le otorgó el control de una serie de monopolios reales. Villiers también se preocupó por el futuro. En un primer momento, el príncipe Carlos le trató como al advenedizo oportunista que en realidad era, pero poco a poco Villiers se ganó la confianza del joven príncipe, convirtiéndose al final en el hermano mayor de buen corazón que el difunto Enrique jamás había sido.

¿Cómo lo logró? En público, Villiers era elegante y audaz, dotado de la presencia, el carisma y la falsa seguridad de un personaje del tipo de Douglas Fairbanks/Errol Flynn. Tras hablar con él, todos admiraban su modestia y la cortesía que había mostrado con ellos, y es que Villiers se vestía con modestia y elegancia. Sus espectaculares acciones, dignas de todo un hombre, causaban la admiración del maduro rey y del joven príncipe. En privado, Villiers se aprovechaba de la soledad y la indecisión de Jacobo y de Carlos. Era un manipulador descreído y arrogante que atormentaba a Jacobo y que luego, en presencia de Carlos, se burlaba de la

senilidad del rey. Celoso de cualquiera que se pudiese interponer entre él y el trono, Villiers llegó al extremo de monopolizar tanto el tiempo de Carlos que, tras el matrimonio de éste con Enriqueta María, la nueva esposa quedó prácticamente abandonada por su marido. El marqués se convirtió rápidamente en el hombre más odiado en toda Inglaterra, tanto por los ricos como por los pobres, pero sus enemigos no podían hacer nada contra él dada la intimidad de su relación con el rey.

Villiers se casó en 1620. A pesar de su peculiar relación con el rey, Villiers y su mujer se amaban con locura y enojaba a ambos que sus viajes de negocios les obligasen a estar separados durante un tiempo. Jacobo aceptó esta competencia por las atenciones de Villiers y toleró la presencia de los múltiples vástagos de Villiers, los cuales transformaron palacio en una especie de enorme guardería infantil.

En 1623, Villiers decidió aparecer por primera vez en la esfera internacional. Por entonces, Jacobo ya había encargado a un diplomático de carrera que negociase con España un contrato de matrimonio, pero Villiers convenció al rey que le dejase a él y al príncipe Carlos marchar a España para cortejar personalmente a la infanta María Ana. Este viaje sería una excelente oportunidad para hacer más sólida su influencia sobre el príncipe, establecer contactos con el extranjero y lograr una reputación como negociador internacional. Ambos viajeros, viajando de incógnito, pasaron por París, donde fueron presentados ante Luis XIII y su familia sin ser reconocidos. La leyenda dice que Villiers aprovechó la ocasión para flirtear con Ana de Austria; uno podría pensar que esto es extremadamente improbable, si no fuese por el hecho que Villiers era precisamente capaz de hacerlo. Una vez en Madrid, escribieron sin cesar a Jacobo pidiendo más tiempo y más joyas. Esperando que las negociaciones llegasen a buen término, el rey nombró a Villiers duque de

Buckingham. Al final, la misión fracasó y Villiers y Carlos volvieron humillados a Inglaterra; nada más llegar, comenzaron a presionar a Jacobo para que declarase la guerra a España.

Además de insistir en la guerra con España, Buckingham ayudó a concertar el matrimonio del príncipe Carlos con la princesa Enriqueta María de Francia. Dio su apoyo a la petición del Parlamento de que se arrestase al ministro de finanzas Lionel Cranfield, acusado de aceptar sobornos y de extorsión (y todo ello porque Cranfield no había permitido que Buckingham se llenase los bolsillos con dinero de la tesorería real). Cuando los médicos no lograron curar las fiebres del rey Jacobo, Buckingham probó algunos de los remedios caseros de su madre. Se dijo por entonces que los potingues de Buckingham habían empeorado la salud del rey o que, peor aún, le habían envenenado. Sea como fuere, la muerte de Jacobo no afectó a la carrera de Buckingham. Pasó la noche de la coronación en las habitaciones de Carlos, acabando de perfilar los planes para la nueva administración y asegurándose de que se enriquecería mientras que el rey se veía obligado a reducir gastos. Carlos le puso al frente de la armada inglesa. Sin haber aprendido nada de la derrota de la flota en Cádiz, Villiers logró que Carlos aprobase un empréstito de 200.000 libras esterlinas destinado a ayudar militarmente a los rebeldes hugonotes en Francia. Richelieu declaró la guerra a Inglaterra en 1627. El dinero se acabó, la expedición fue un fracaso y el Parlamento exigió la detención de Buckingham. Carlos se negó a ello, pero se libró de una revuelta gracias a John Felton.

Felton era un antiguo oficial de marina que había sido herido en combate. Enfurecido porque ya no se le pagaba la pensión que le correspondía y convencido por la propaganda de que Buckingham era responsable de las simpatías procatólicas de Carlos I, Felton anduvo durante 100 kilómetros para matar a Buckingham con un cuchillo de carnicero que valía 10 peniques, cosa que sucedió el 23 de agosto de 1628. Vencido por los remordimientos, Felton se entregó a las autoridades, pidió perdón a la viuda de Buckingham y fue ejecutado sin la tortura previa de costumbre. El Parlamento quedó tranquilo, y Felton se convirtió en un héroe popular.

Personalidad: el duque de Buckingham es, en apariencia, el perfecto cortesano, y es probable que a primera vista los PJs no reconozcan en él a un villano. Es indudable que logró engañar a d'Artagnan. Sólo tras pasar un tiempo en su compañía se darán cuenta de la insufrible arrogancia y de la avaricia que se ocultan tras su cara bonita. Villiers es precisamente un ejemplo de "malo" poco importante que es lo bastante influyente como para ser peligroso, pero también lo bastante incompetente como para que los PJs puedan frustrar sus planes y eludir su venganza. Es astuto y despiadado, pero suele no tener éxito cuando trata de hacer algo inteligente. Los PJs que trabajen de soldados, cortesanos o criados de palacio pueden tener la mala suerte de tener a Buckingham como su jefe o su principal contacto en la corte. Una cosa que nunca deberán hacer es bromear sobre la masculinidad de Villiers o sobre su relación con el rey cuando exista la menor posibilidad de que les oiga. Hacerlo es insultar indirectamente a la corona, y el duque no dudará en recordar a Jacobo o a Carlos que un insulto de esta clase equivale a alta traición. Buckingham es también un factor permanente en el gobierno de los Estuardo; si los PJs entran en conflicto abierto con él, el rey siempre decidirá en favor de Buckingham.

10.2 PERSONAJES DE FICCIÓN

A continuación damos una lista alfabética de personajes que jamás existieron, pero que deberían haber existido. Todos los datos que se detallan son meras conjeturas.

ARAMIS, ALIAS ENRIQUE DE ARAMITZ (1603-?)

"Seré abad si me conviene; mientras tanto, soy mosquetero: y en calidad de tal digo lo que me place, y en este momento me place deciros que me irritáis."

Biografía: el hombre conocido como Aramis, que era el más joven de los Tres Mosqueteros, sobrevivió a todos sus compañeros y fue la causa de su destrucción. El caballero de Herblay había entrado en el seminario cuando sólo contaba nueve años de edad, y ya estaba a punto de ser ordenado sacerdote cuando un escándalo le obligó a posponer su carrera eclesiástica. Adoptó el sobrenombre de "Aramis" y se alistó en el cuerpo de los Mosqueteros. Más adelante, se negó a relatar lo ocurrido a nadie, ni siquiera a su amigo d'Artagnan, pero las cartas de amor que periódicamente recibía de Marie Michon, duquesa de Chevreuse, podrían proporcionar alguna pista al respecto. Cuando d'Artagnan le conoció, Aramis estaba dudando entre la Iglesia o los Mosqueteros. Por entonces estaba manteniendo también relaciones con dos o tres amantes, al tiempo que negaba tener nada que ver con los miembros del sexo femenino. Sus camaradas del cuerpo de Mosqueteros (a excepción de los Inseparables) sospechaban su hipocresía y se burlaban de él sin piedad.

Inteligente y ambicioso, Aramis enseñó a d'Artagnan cómo navegar por las traicioneras corrientes subterráneas de las intrigas políticas. Fue él quien, en 1627, escribió la discreta carta en la que contaba al inglés Lord de Winter que su hermana, Milady de Winter, planeaba asesinar al duque de Buckingham. En 1629 Aramis ingresó en el convento jesuita de Noisy-le-Sec, pero sus votos no evitaron que siguiese teniendo numerosas aventuras amorosas. Cuando en 1633 la duquesa de Chevreuse dio a luz a un hijo suyo, la abandonó. Athos, con quien Aramis había permanecido en contacto, decidió adoptar al niño.

Aramis no era capaz de acabar un sermón sin flirtear con las hermosas muchachas de la congregación; como sacerdote fue un fracaso, pero como espía fue todo un éxito. Junto a Athos, en 1648 liberó de la prisión al duque de Beaufort, uno de los principales jefes frondistas. Un poco después, la reina exiliada Enriqueta María envió a ambos a Inglaterra para que ayudasen a Carlos I. Llegaron justo a tiempo para ser capturados junto al rey por el ejército de Cromwell, dirigido entonces por Mordaunt, el hijo de Milady de Winter. Con la ayuda de d'Artagnan y de Porthos, que habían llegado a Inglaterra en calidad de embajadores de Mazarino, él y Athos escaparon pero no fueron capaces de salvar a Carlos I. De nuevo en Francia, Aramis fue el único de los Tres Mosqueteros que no fue arrestado por orden de Mazarino. Reunió un ejército rebelde para rescatar a sus amigos y entregó las exigencias de los frondistas a Mazarino, que a su vez había sido secuestrado por d'Artagnan.

Personalidad: Aramis es un ejemplo típico del clero mundano de la época. Se asegura de cumplir sus obligaciones espirituales, pero se preocupa poco por la salvación de su propia alma. La Iglesia le promete una carrera lucrativa,

y al igual que cualquier joven ejecutivo moderno, está muy interesado en ascender en el escalafón. Dado que es tan reservado, incluso a sus amigos les cuesta confiar en él. Nunca están seguros de lo que se oculta tras su piadosa sonrisa. Continuamente sucede que tiene que marcharse de repente, alegando que tiene cosas que hacer o trabajar en su tesis doctoral, y cuando vuelve a aparecer lleva un pañuelo de mujer en su bolsillo o restos de perfume en el cuello.

A primera vista, Aramis aparenta ser lo que dice: un devorador de libros tranquilo y serio. No le gustan los juegos de azar y adereza su conversación con frases en latín. Sin embargo, su inteligencia es tan rápida como su espada. Se ruboriza cuando se habla de mujeres, y de vez en cuando es traicionado por un billete o una carta que se cae de un bolsillo. Sus rasgos delicados, casi femeninos, le hacen irresistible a ojos de las mujeres; su pelo negro y brillante se vuelve plateado con la edad. Recomendamos a los PJs que se mantengan en guardia cuando se encuentren con el obispo De Herblay, a pesar de que éste sea uno de los "buenos". Les involucrará en su última intriga, se batirá en duelo con cualquiera que se entrometa en sus aventuras amorosas, y les dirá mentiras con la mirada más angelical que uno pueda concebir en su cara.

ATHOS, ALIAS ARMANDO DE ATHOS (1594? - 1661)

"Digo que el amor es una lotería en la que el que gana, gana la muerte. Sois muy afortunado por haber perdido."

Biografía: el hombre llamado Athos, el jefe de los Tres Mosqueteros, se habría contentado con llevar una vida tranquila como aristócrata provinciano de no haber sido por su trágico matrimonio. Cuando contaba 25 años de edad, el conde de La Fère, de la región de Berry, se enamoró de la hermosa Ana de Bueil de 16 años, la cual acababa de llegar al pueblo vecino y vivía en la misma casa que su hermano sacerdote. Tras un rápido noviazgo, y a pesar de las objeciones de la familia del conde, se casaron en una ceremonia oficiada por el hermano de Ana. Durante un tiempo, los esposos gozaron de una existencia tranquila en una de las casas de campo del conde. Sin embargo, un día Ana se cayó del caballo mientras los dos esposos paseaban por la campiña. Cuando el conde se agachó para ayudar a su aturdida esposa, su vestido rasgado dejó ver su hombro desnudo, en el que había una flor de lis marcada al fuego, señal de que era una criminal condenada por robo. ¡Su mujer no era quien decía ser! El conde había sido engañado y se había casado con una criminal. Furioso ante esta traición de su amor y de su honor, el conde rápidamente maniató a su mujer y la ahorcó de un árbol. Entonces, horrorizado ante lo que acababa de hacer, el conde huyó, abandonando su apellido, su título de nobleza y sus tierras.

Athos llevaba al menos tres años sirviendo en el cuerpo de los Mosqueteros cuando conoció a d'Artagnan en 1625. El, Porthos y Aramis eran amigos desde el tiempo suficiente como para ser conocidos como "los Inseparables". Athos llegó a considerar a d'Artagnan casi como si fuese su hijo. Un día que había bebido demasiado, Athos relató a d'Artagnan la historia de su matrimonio, pero más tarde trató de convencerle de que no eran más que tonterías de borrachos. Al año siguiente, Athos se sorprendió al descubrir que Milady de Winter, la ex-amante de d'Artagnan, era en realidad su mujer, que estaba viva y que servía a Richelieu bajo otro nombre. En 1627 obtuvo de Richelieu el permiso escrito para asesinar a d'Artagnan, pero Athos se enfrentó a

ella en su dormitorio, y a punta de pistola logró que se lo entregara. En 1628 Milady organizó el asesinato del duque de Buckingham y de Constance Bonacieux, la amante de d'Artagnan; tras estos hechos, Athos la persiguió y pagó a un verdugo profesional para que la matase. D'Artagnan anuló los cargos de asesinato que pesaban sobre los Inseparables presentando al cardenal su propia orden de amnistía.

Tras la muerte de su esposa, Athos recuperó su verdadera identidad y se instaló en el castillo de Braguelonne, una pequeña propiedad cerca de Blois que había heredado. En 1633 adoptó a Raoul, hijo bastardo de Aramis, dando con ello un nuevo sentido a su vida. Enfurecido con los elevados impuestos decretados por Mazarino y con la política interna de éste, en 1648 Athos ayudó a escapar de la Bastilla al duque de Beaufort. Al verse enfrentado a Porthos y d'Artagnan, juró no levantar jamás su espada contra sus amigos, a pesar de sus diferencias. Cumpliendo un ruego de Enriqueta María, viajó con Aramis a Inglaterra para tratar de ayudar en todo lo posible al rey Carlos I. Fue capturado por Mordaunt, hijo de Milady de Winter y agente de Cromwell, pero logró escapar con la ayuda de Porthos y de d'Artagnan, los cuales estaban en Inglaterra cumpliendo órdenes de Mazarino. Athos planeó la construcción de un túnel bajo el suelo de la habitación del rey y así liberarlo, pero Mordaunt adelantó el momento de la ejecución ofreciéndose él mismo como verdugo para decapitar a Carlos I. Los cuatro camaradas fletaron un barco para volver a Francia, pero Grimaud, el criado de Athos, descubrió que Mordaunt había llenado la bodega del barco con pólvora con el objeto de encender la mecha y huir en el bote del barco. En vez de ello, quienes escaparon fueron los Mosqueteros.

De vuelta en Francia, Athos pidió a la reina Ana que liberase a d'Artagnan y a Porthos, que habían sido arrestados por desobedecer las órdenes de Mazarino. El mismo Athos fue detenido por haber participado en la fronda. Tras su rescate y el secuestro de Mazarino, Athos fue el único que se negó a exigir nada al cardenal a cambio de su liberación. Tras el final de las frondas, confió a d'Artagnan la educación militar de Raoul.

Raoul estaba enamorado de su compañera de juegos de la infancia Louise de la Vallière. Cuando Luis XIV la aceptó como amante en 1661, el corazón del joven se rompió en mil pedazos. Haciendo caso omiso de los consejos de su padre y de d'Artagnan, se unió a la desastrosa expedición del duque de Beaufort contra los turcos. Athos, que ahora casi tenía 70 años, comenzó a apagarse tras la marcha de su hijo, y se desanimó aún más cuando Aramis y Porthos se detuvieron un momento en su casa para pedirle ayuda mientras huían de los soldados del rey. La noche en que Raoul murió en combate, Athos soñó con la muerte de su hijo; perdió el deseo de vivir y murió tranquilamente en su cama poco antes de que d'Artagnan llegase a su casa para informarle de la muerte de Porthos.

Personalidad: Athos es un hombre triste y desanimado, atormentado por su pasado y que se aferra desesperadamente a su honor. Sus amigos únicamente saben de él que una antigua traición amorosa es la causa de que no le guste la compañía de las mujeres. Athos se cuida mucho de no revelar su verdadera identidad, que es un secreto por el que está dispuesto a matar. Las únicas pistas son sus modales de gran señor (siempre está dando consejos a sus amigos acerca de los detalles de una conducta honorable) y una vieja espada, ricamente damasquinada, que cuelga de la pared de su habitación. A veces ha ocurrido que Athos se ha quedado sin

dinero, y entonces ha preferido pasar hambre antes que empuñar o vender la espada. Cuando el aniversario de su matrimonio se aproxima, Athos suele pasar las noches emborrachándose (costumbre que pierde tras adoptar a Raoul), y a pesar de que siempre pierde, le encantan los juegos de azar. Athos es zurdo, pero con la mano derecha maneja la espada con la misma habilidad que con la izquierda. Ya en la madurez, Athos es una persona con un porte distinguido, pero de un carácter menos pesimista que se enorgullece de las hazañas de su hijo.

Todos sus actos se encuentran gobernados por el estricto código de honor de Athos. Cuando está a punto de recibir una descarga de mosquetes, no se pondrá a cubierto sino que insistirá en permanecer de pie; otras veces, con un gesto altivo dará la espalda a soldados de menor rango y hará que sus camaradas caminen lentamente en vez de correr cuando son perseguidos por un regimiento enemigo. Cuando se bate en duelo no se rinde jamás, ni siquiera cuando está gravemente herido y, al contrario que sus compañeros, jamás registrará los bolsillos de sus adversarios muertos. Cuando cae hecho prisionero, romperá su estoque antes que entregarlo a un enemigo. Cuando va al mercado, siempre compra comida de la mejor calidad y paga por ella el precio que le piden; no regatea jamás. Lo más importante: nunca olvida su rango social; Athos será condescendiente con personajes de menor rango que él, a pesar de que éstos tengan más dinero o más tierras. Al contrario que sus compañeros, el conde de La Fère nunca mentirá a los PJs ni se aprovechará injustamente de ellos.

CHARLOTTE BACKSON, ALIAS LADY CLARICK, CONDESA DE WINTER (1603? - 1628)

Biografía: agente diplomático, espía y asesina, Milady de Winter tuvo tantos sobrenombres como amantes. Se convirtió en la enemiga mortal de d'Artagnan y por muy poco no logró destruir a los Tres Mosqueteros. Poseía las riquezas y la influencia necesarias para ello, pero sus armas más mortíferas eran su hipnótica belleza y su camaleónica habilidad de cambiar de identidad.

Charlotte Backson inició su carrera criminal a la tierna edad de 16 años, cuando era monja en un convento cerca de Lille. Sedujo primero al sacerdote que daba misa en el convento; ella y su amante robaron y luego vendieron los cálices de la iglesia para así huir juntos, pero el verdugo de Lille (hermano del sacerdote seducido) la encontró y la marcó con un hierro candente. Sin embargo, el verdugo la dejó en libertad, probablemente porque actuaba de forma no oficial. El sacerdote también logró huir, y junto a su amante se trasladaron al Berry; una vez allí, ella asumió la identidad de Ana de Breuil y se hizo pasar por la hermana del sacerdote. Backson le abandonó para poder casarse con el conde de La Fère, y el sacerdote se entregó a las autoridades para luego ahorcarse en su celda. Se desconoce cómo salvó la vida tras ser colgada por Athos, pero logró llegar hasta Inglaterra, donde se casó con el conde de Winter; tuvo de él un hijo, que nació alrededor de 1625. Lord de Winter murió a resultas de una súbita y misteriosa enfermedad que únicamente duró tres horas. Sin embargo, la fortuna de su marido (estimada en unas 300.000 libras francesas) fue heredada por el hermano de éste, el barón de Winter. Desposeída de la herencia que deseaba y ante la perspectiva de ser acusada de envenenamiento, Lady de Winter volvió a Francia y abandonó a su hijo en Inglaterra, al cuidado de una nodriza contratada.

Su carisma, sus contactos en el extranjero y un deseo de

hacer cualquier cosa a cambio de dinero hizo de ella un muy buen candidato a espía de Richelieu. Milady de Winter obtuvo rápidamente la confianza de las más altas autoridades del Estado y recibía las órdenes directamente de Richelieu. En 1625 le ordenó que robase dos de los doce herretes de diamantes que Ana de Austria había entregado en secreto al duque de Buckingham; Richelieu esperaba poder entregarlos a Luis XIII y destruir así la influencia que la reina tenía sobre la política exterior de Francia. Un joven guardia de palacio llamado d'Artagnan descubrió el plan, alertó a Buckingham y entregó a Ana de Austria unos duplicados de los herretes robados. En venganza, Milady de Winter secuestró a Constance Bonacieux, la amante de d'Artagnan, pero la joven escapó y desapareció. Mientras tanto, d'Artagnan cortejó a Milady con la esperanza de descubrir así el paradero de Constance; en vez de ello, descubrió la marca de Milady y se ganó su odio eterno. Trató de matarlo en dos ocasiones, una vez con vino envenenado y otra pagando a soldados para que le matasen en combate, y no lo logró por bien poco.

En 1627 Richelieu envió a Milady a Inglaterra para o bien negociar con Buckingham y tratar de convencerle de que dejase de ayudar a los hugonotes franceses, o bien para asesinarlo. Ella aceptó la misión, aunque a cambio de recibir de antemano el perdón por el asesinato de d'Artagnan. Los Tres Mosqueteros oyeron la conversación de Milady con el cardenal, robaron el perdón escrito y redactaron una carta de aviso al cuñado de Milady en Inglaterra. Al llegar a puerto, Milady fue arrestada por oficiales de la armada inglesa y encerrada por Lord de Winter, quien tenía pensado llevarla a bordo del primer barco que zarpase con rumbo a las colonias americanas. No obstante, Milady logró convencer a su carcelero, el fanático puritano John Felton, de que de Winter iba a abandonar a los protestantes franceses. Felton ayudó a Milady a escapar, acuchilló a Buckingham y vio cómo el barco de Milady zarpaba sin esperarle. Nada más llegar a Francia, Milady se ocultó en un convento, en el que luego descubrió a Constance Bonacieux. Al no poder matar a d'Artagnan, Milady tuvo que contentarse con envenenar a la amante de éste.

Athos, que sabía que era imposible llevar a Milady ante un juez, decidió tomarse la justicia por su mano. Reunió al barón de Winter, a d'Artagnan, a Aramis, a Porthos y al verdugo de Lille, y juntos siguieron las huellas de Milady. Después de que cada uno de estos hombres revelase a los demás una parte de los crímenes cometidos por Charlotte Backson, el verdugo la ejecutó. Demasiado asustada para hablar, murió sin dejar ningún testimonio final de autodefensa.

Tras la muerte de Backson, el rey Carlos I de Inglaterra despojó al hijo de ésta de su título y de todas sus tierras, y dado que ya no se le pagaba sueldo alguno, la nodriza que le cuidaba le abandonó dos años más tarde. El barón de Winter se negó a ayudarlo, y el niño creció dispuesto a vengarse de los hombres que habían matado a su madre.

Personalidad: Charlotte Backson es una consumada actriz, capaz de sembrar la duda en personas convencidas de que ella está mintiendo y encantar a personas que saben que ella les odia en realidad. A ella le queda la virtud suficiente como para sentir vergüenza de la marca que tiene en el hombro; la oculta por medio de ropas y maquillaje, y matará a quien descubra su secreto. Apasionada y despiadada, Milady de Winter disfruta seduciendo primero a sus víctimas para luego corromperlas, pero pierde el control de sí misma si es rechazada. Son pocos los hombres que han sido capaces de

resistirse a su angelical belleza; los que lo han hecho y han seguido con vida son aún menos numerosos. En general los PNJs dudarán antes de atacarla y no la mantendrán prisionera durante largo tiempo. El DJ deberá advertir a los PJs que enfrentarse a ella es casi tan difícil como enfrentarse a James Bond; no sólo posee formidables habilidades, sino que Richelieu le ha concedido carta blanca para cualquier atrocidad que se le ocurra cometer.

PORTHOS, ALIAS ISAAC DE PORTHOS (? - 1661)

"Hicimos algunas gestas gloriosas durante nuestros tiempos, y causamos a ese pobre cardenal no pocos quebraderos de cabeza."

Biografía: Porthos es el mosquetero del que sabemos menos cosas, quizás porque no guarda ningún tenebroso secreto. Fanfarrón y desvergonzado arribista, el señor du Vallon parece haber adoptado el seudónimo de Porthos simplemente por el aura de misterio que le otorga. Fue uno de los camaradas de d'Artagnan y de los otros dos Mosqueteros, famoso por su increíble fuerza y su costumbre de sembrar el terror en los posaderos que osaron sugerirle que pagase el precio de sus pantagruélicas comidas.

Nada en Porthos es sutil. Físicamente era un gigante de casi dos metros de altura, con voz retumbante y la fuerza suficiente como para arrojar baúles de 40 kilos a sus adversarios. Solía vestir ropas caras y llamativas; si no se podía permitir un tahalí de oro, mandaba colocar adornos de oro en la parte delantera de uno normal y corriente para así aparentar que todo él era de oro. Porthos era un fanfarrón nato y alardeaba sin cesar de sus hazañas. Carecía de la capacidad de pensar por adelantado y nunca llegó a comprender en toda su magnitud las consecuencias legales y políticas de sus aventuras.

Enviado con d'Artagnan a Inglaterra en calidad de emisario de Mazarino, en vez de negociar con Cromwell ambos acabaron tratando de rescatar a Carlos I y por ello fueron arrestados al volver a Francia. Para que él y d'Artagnan pudiesen escapar, Porthos dobló los barrotes de la ventana de su celda y dejó sin sentido a dos guardias, cuyos uniformes se pusieron luego (el de Porthos se rompió por las costuras). Mazarino, que desconfiaba de cualquiera capaz de romper la cabeza de un hombre con un solo puñetazo, concedió a Porthos el título de barón poco después del final de las frondas.

En 1661 Porthos vivía en París, llevando el tren de vida propio de un playboy, pero seguía teniendo sed de aventuras a pesar de que sus rodillas se hubiesen debilitado por la edad y su silueta se hubiese redondeado con la fama. Cuando Aramis le dijo que un impostor estaba sentado en el trono, Porthos secuestró y encarceló a Luis XIV, y no fue hasta estar confinado en Belle-Isle que se dio cuenta de que le habían engañado. Acorralado en una caverna por las tropas del rey, Porthos les arrojó un barril de pólvora con la mecha encendida. Sin embargo, sus rodillas le fallaron justo cuando iba a saltar al mar, y Porthos murió aplastado por las rocas que la explosión hizo caer del techo de la caverna.

Personalidad: el barón Porthos du Vallon de Bracieux de Pierrefonds (le gustan los títulos complicados) es una persona amable pero de genio vivo, y es fácil herir su monumental vanidad. Por ejemplo, no permitirá que ningún aprendiz de sastre le tome las medidas para un nuevo traje; todo su guardarropa se basa en las medidas del corpulento cuer-

po de su criado. Ríe con facilidad, pero también se aburre con rapidez; cuando esto ocurre, buscará pelea con quien sea para así tener algo que hacer (y a medida que su fama se extiende, le es más difícil encontrar contrincantes). No es un asesino a sangre fría, pero Porthos no siente ninguna clase de remordimientos cuando mata a uno de sus adversarios. Han tratado de herir a él o a sus compañeros, por lo que deben ser unos seres despreciables; ¿qué hay de malo en ello? Los PJs descubrirán que es una persona de fiar, aunque algo ingenuo. Porthos es incapaz de engañar a nadie, y nunca espera que los demás le engañen.

ALONSO QUIJANO, ALIAS DON QUIJOTE DE LA MANCHA (1550 - 1616?)

Biografía: Terror de molinos y defensor de la Verdad, de la Justicia y de las reglas de la Caballería, Alonso Quijano era un tranquilo aventurero de sillón hasta que sufrió una crisis de madurez. A los 50 años de edad, se cansó de vivir en una pausada pobreza junto a su sobrina Antonia, de satisfacer su sed de aventuras discutiendo con sus amigos sobre literatura medieval, y de sufrir sin remedio por el amor de Aldonza Lorenzo, la joven y hermosa hija de su vecino. ¡Quería hacer algo, realizar grandes gestas, finalizar su vida en un estallido y no en un suspiro! Adoptando como modelo su héroe favorito de ficción, el caballero andante Amadís de Gaula, Quijano despolvió la armadura de su bisabuelo, cambió su propio nombre y el de su caballo, y se marchó de casa en busca de aventuras. Conocido ahora como Don Quijote de la Mancha, afirmó que su inspiración era la bella dama Doña Dulcinea del Toboso, una imagen idealizada de la Aldonza de Quijano. Sus vecinos pensaron que se había vuelto loco (imaginaos al agente de seguros de la puerta de al lado ponerse una armadura y marchar de su piso a caballo en busca de bandidos), pero desde que se publicó el libro algunos eruditos se han preguntado si acaso Don Quijote sería el primer jugador de rol de la historia. Sea cual fuese su estado mental, Don Quijote de la Mancha logró ayudar a algunas personas y ganó con ello renombre internacional.

En su primera aventura, Don Quijote confundió a una posada por un castillo, y convenció al sorprendido posadero que le nombrase caballero. Unos mercaderes le molieron a palos cuando atacó su caravana de mulas, y un vecino le trajo de vuelta a casa. Sus preocupados amigos quemaron sus libros de caballerías y le trataron de convencer de que se quedase en cama, pero Quijano escapó y convenció al campesino Sancho Panza de que se convirtiese en su escudero, a cambio de lo cual le concedería el gobierno de una ínsula. Don Quijote atacó luego a un molino pensando que era un gigante. Dispersó un rebaño de ovejas pensando que era un ejército, robó una bacía de barbero afirmando que era un casco mágico y puso en libertad a un grupo de galeotes encadenados, que le acabaron arrojando piedras cuando Don Quijote les pidió que fuesen a Doña Dulcinea del Toboso y le contasen su hazaña. Durante sus aventuras, Don Quijote también reconcilió a dos parejas de amantes. Estaba a punto de ser arrestado por las autoridades por haber robado al barbero y liberar a los galeotes, pero los amigos de Quijano lograron convencerles de que les permitiesen llevar a Quijano y a Sancho a sus casas. Colocaron a Quijano dentro de una jaula mientras dormía y luego le dijeron que había sido encantado por un brujo malvado.

De no ser por Cid Hamet Berengali (del que Cervantes afirmaba haber obtenido la historia), que publicó un relato de las hazañas de Don Quijote, éste no habría sido más que

una discreta fuente de ridículo para sus vecinos. Un mes más tarde, Don Quijote volvió a escaparse, y por entonces se había convertido ya en una especie de héroe popular. Antonia y el casero de Quijano suplicaron a Sansón Carrasco, un estudiante enamorado de Antonia, que le detuviese. Carrasco siguió a Don Quijote y, tras hacerse pasar por el Caballero de los Espejos, le retó a duelo. No obstante, Carrasco fue vencido y juró poner fin a la carrera aventurera de Don Quijote.

Mientras tanto, Don Quijote se enfrentó a dos leones que iban a ser regalados al rey de España, permitió que una chica que iba a ser forzada a casarse con otro hombre se casase con aquél a quien amaba, y se convirtió en el huésped de un duque y una duquesa de verdad, que habían oído hablar de él y que lo alojaron en un castillo de verdad con el objeto de divertirse a su costa. Sometieron a Sancho y a Don Quijote a numerosas bromas, pero se sorprendieron cuando una de sus sirvientas, Doña Rodríguez, pidió al caballero que defendiese el honor de su hija de 16 años, seducida por un hombre joven que se negaba a casarse con ella. Tras encontrar un marido para la muchacha, Don Quijote y Sancho viajaron a Barcelona, donde fueron acogidos en olor de multitudes. Sin embargo, allí fue retado a duelo y derrotado por el Caballero de la Blanca Luna (de nuevo Carrasco disfrazado). A pesar de sus súplicas, Carrasco se negó a matar a Don Quijote, y en vez de ello, le ordenó que volviese a casa y que dejase el ejercicio de las armas durante un año. Una vez en casa, la decepción de Don Quijote y el no ser capaz de encontrar a una Dulcinea de verdad le hicieron perder las ganas de vivir. Enfermó y poco después murió, renunciando a su título de caballero y aconsejando a su sobrina que se casase con un hombre que no sepa nada acerca de la caballería andante.

Personalidad: los eruditos modernos han visto en Don Quijote un héroe trágico, a causa de su perseverancia ante la crueldad y las humillaciones. Esta opinión no tiene en cuenta el hecho que Cervantes escribía en clave de humor, sin tratar de defender la imaginación humana. Los PJs que se encuentren con Don Quijote y Sancho Panza pueden tener una idea más aproximada de la pareja si se imaginan a Don Quijote como el Pato Lucas y a Sancho Panza como Porky Pig. Cualquier encuentro con Don Quijote debería tener un ritmo tan vivo como una historieta de dibujos animados de la Warner Brothers. Al igual que el Pato Lucas, Don Quijote nunca se hace realmente daño, siempre monta de nuevo en su caballo, es insistente casi hasta el masoquismo y a veces hasta tiene éxito, a pesar de todo.

Don Quijote de la Mancha posee

el valor de un león, la virtud de un santo, la cabezonería de la mula de Sancho y la suerte de Wile E. Coyote. Su problema no es ser un incompetente, sino que es demasiado confiado. De hecho, en combate singular es bastante peligroso. Podría tener más éxito si se embarcase en gestas menos ambiciosas, pero siempre hace más de lo que puede abarcar. Por lo general, Don Quijote se enfrenta a 10 ó más adversarios a la vez, y cuando no hay seres humanos disponibles, atacará a rebaños de vacas o de ovejas.

Si los PJs se encuentran con él en un camino, les exigirá que le digan sus nombres y el propósito de su viaje, y tratará de bloquear su camino hasta que se lo digan. Don Quijote también pedirá de ellos que proclamen que Doña Dulcinea es la mujer más hermosa del mundo, y se volverá furioso si se niegan a ello (incluso si los PJs insisten en que nunca la han visto). Sin embargo, los PJs descubrirán que, cuando no trata de atravesarlos con su lanza, Don Quijote es inteligente, erudito, cortés y honorable. Incluso ofrecerá pagar los daños que haya causado. Si Don Quijote derrota a los PJs en combate, o si éstos satisfacen sus deseos, les dejará marchar si prometen presentarse ante Doña Dulcinea. Y él creará en su palabra; Don Quijote es tan honesto que nunca se le ocurrirá que alguien le pueda mentir. Su locura (si es que está loco) es extrañamente selectiva; Don Quijote puede confundir a posaderos con señores de un castillo y a molinos con gigantes, pero si uno de los PJs señala con el dedo a ese "resplandeciente castillo" en lo alto de la colina, Don Quijote responderá: "No seáis estúpido. Todo el mundo puede ver que eso es una posada."



10.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

	Puntos de vida	BO cuerpo a cuerpo	BO proyectiles	TA (BD)	Nivel	Profesión	FU	RA	PR	IN	EM	CO	AG	AD	ME	RZ
Personajes históricos																
Conde de Gondomar	85	50 Estoque	—	5(5)	7	Diplomático	52	76	40	55	58	58	70	51	76	73
Habilidades: Acechar/esconderse 60; Administración 65; Diplomacia 65; Engañar 65; Español escrito, niv 10; Inglés hablado y escrito, niv 8; Leer labios 55; Percepción 60.																
Ana de Austria	45	20 Daga	—	1(0)	5	Sin oficio con.	49	56	72	70	73	56	58	71	75	77
Habilidades: Administración 55; Baile 55; Diplomacia 60; Sobornar 60; Español escrito, niv 10; Francés hablado y escrito, niv 10; Juego 55; Liderazgo 55; Música 55.																
D'Artagnan	120	100 Estoque	70 Mosquete	1(80)	10	Duelista	78	100	75	55	58	63	100	55	77	74
Habilidades: Acechar/esconderse 40; Acrobacia 65; Agilidad con armas 65; Caídas 65; Defensa adrenal 50; Desarmar al enemigo, con armas 75; Diplomacia 40; Montar animales 65; Movimientos adrenales (velocidad) 60; Seducción 60; Tregar 65.																
Cyrano de Bergerac	95	60 Estoque	—	1(60)	8	Duelista	65	90	75	55	55	58	90	55	75	75
Habilidades: Acrobacia 65; Actuar 60; Agilidad con armas 65; Barrios bajos 60; Defensa adrenal 50; Drama 55; Engañar 60; Imitación 55; Movimientos adrenales (fuerza) 45.																
Duque de Sully	48	40 Estoque	—	1(0)	3	Noble de toga	52	56	90	55	55	54	58	53	76	79
Habilidades: Administración 65; Contabilidad 55; Economía 55; Engañar 65; Francés escrito, niv 8; Latín hablado y escrito, niv 8; Liderazgo 55; Montar animales 40; Propaganda 65.																
Enrique IV	105	90 Estoque largo	75 Pistola	17(0)	9	Guerrero	85	76	100	59	54	63	75	58	74	73
Habilidades: Doma 40; Forrajeo 40; Hablar en público 65; Liderazgo 65; Maniobra en armadura completa 90; Montar animales 60; Seducción 65; Seguir rastros 60; Táctica 60.																
Luis XIII	57	40 Estoque	40 Rifle	1(0)	4	Sin oficio con.	65	56	78	65	64	50	59	63	57	58
Habilidades: Administración 60; Caza 55; Cocina 55; Diplomacia 60; Hablar en público 40; Juego 45; Montar animales 55; Seguir rastros 55; Táctica 40.																
Luis XIV	79	50 Estoque corto	50 Mosquete	18(0)	7	Sin oficio con.	65	70	78	71	70	58	70	69	57	53
Habilidades: Actuar 60; Atletismo 55; Baile 55; Caza 55; Diplomacia 60; Francés escrito, niv 8; Hablar en público 60; Juego 55; Liderazgo 55; Maniobra en armadura completa 75; Montar animales 60; Seducción 60; Táctica 55.																
Oliver Cromwell	135	100 Espada ancha	90 Carabina	18(10)	10	Guerrero	94	94	73	90	90	63	91	97	76	75
Habilidades: Administración 60; Doma 40; Engañar 60; Hablar en público 60; Inglés escrito, niv 8; Latín hablado y escrito, niv 8; Liderazgo 70; Maniobra en armadura completa 90; Montar animales 65; Movimientos adrenales (velocidad) 85; Táctica 70; Trámites legales 55.																
Carlos I	49	50 Estoque	50 Mosquete	—	6	Sin oficio con.	77	75	76	59	51	54	75	50	74	78
Habilidades: Administración 60; Caza 55; Diplomacia 60; Francés hablado, niv 4; Inglés hablado y escrito, niv 10; Hablar en público 60; Liderazgo 55; Montar animales 60; Táctica 60.																
Carlos II	55	50 Estoque	—	1(5)	7	Sin oficio con.	64	75	77	61	49	63	86	60	53	51
Habilidades: Acechar/esconderse 60; Actuar 40; Diplomacia 60; Disfraz 55; Francés hablado y escrito, niv 8; Holandés hablado, niv 4; Inglés hablado y escrito, niv 8; Juego 55; Liderazgo 60; Montar animales 40; Seducción 65.																
Jacobo I	67	—	40 Mosquete	1(0)	8	Erudito	57	60	87	95	92	50	62	99	101	100
Habilidades: Administración 60; Diplomacia 60; Engañar 60; Escribir libros 65; Escocés hablado y escrito, niv 10; Inglés, Francés, Griego, Hebreo, Latín y Español (todos ellos hablados y escritos), niv 8; Hablar en público 60; Montar animales 55; Seguir rastros 75; Sobornar 60; Teología 55.																
Conde-duque de Olivares	47	40 Estoque	—	1(0)	7	Sin oficio con.	50	60	90	70	70	58	60	70	90	90
Habilidades: Administración 65; Barrios bajos 65; Comercio 65; Diplomacia 65; Español escrito, niv 10; Francés hablado y escrito, niv 8; Hablar en público 40; Interrogar 65; Italiano hablado y escrito, niv 8; Liderazgo 65; Montar animales 55; Sobornar 65; Táctica 65.																
Cardenal Mazarino	84	50 Estoque	50 Carabina	1(10)	8	Diplomático	50	90	94	73	69	58	71	78	76	75
Habilidades: Actuar 65; Administración 65; Alemán hablado y escrito, niv 10; Diplomacia 65; Engañar 65; Español hablado y escrito, niv 10; Francés hablado y escrito, niv 10; Italiano escrito, niv 10; Montar animales 40; Música 55; Seducción 65; Sobornar 65; Valorar objetos (de arte) 55.																
María de Médicis	32	—	15 Pistola	1(0)	3	Sin oficio con.	67	55	75	74	71	56	59	72	58	57
Habilidades: Diplomacia 60; Engañar 60; Francés hablado y escrito, niv 8; Italiano escrito, niv 10; Montar animales 40; Percepción 55.																
Gastón de Orleans	47	40 Sable	40 Pistola	5(5)	3	Cortesano	51	75	79	52	57	53	55	50	76	79
Habilidades: Diplomacia 60; Engañar 60; Hablar en público 60; Montar animales 40; Propaganda 60; Táctica 40.																
Ana María de Orleans	81	90 Lanza, Sable	80 Carabina	1(40)	7	Guerrero	98	75	97	58	55	90	79	58	60	59
Habilidades: Acechar/esconderse 60; Caídas 60; Defensa adrenal 40; Diplomacia 65; Disfraz 55; Engañar 70; Francés escrito, niv 10; Hablar en público 65; Liderazgo 60; Maniobra en armadura de cuero rígido 45; Montar animales 60; Movimientos adrenales (velocidad) 55; Táctica 55.																
Cardenal Richelieu	98	50 Estoque	50 Pistola	1(50)	12	Sin oficio con.	68	79	102	101	100	58	75	100	100	100
Habilidades: Actuar 70; Administración 100; Defensa adrenal 50; Diplomacia 95; Drama 55; Engañar 70; Español escrito, niv 8; Español hablado, niv 10; Francés escrito, niv 10; Hablar en público 70; Inglés escrito, niv 8; Inglés hablado, niv 10; Italiano escrito, niv 8; Italiano hablado, niv 10; Interrogar 70; Liderazgo 90; Maniobra en armadura completa 85; Montar animales 60; Propaganda 120; Seducción 70; Sobornar 70; Táctica 70.																

	Puntos de vida	BO cuerpo a cuerpo	BO proyectiles	TA (BD)	Nivel	Profesión	FU	RA	PR	IN	EM	CO	AG	AD	ME	RZ
Molière	67	45 Estoque	—	1(5)	7	Poeta/actor	65	76	100	74	77	58	84	79	99	79
Habilidades: Actuar 70; Barrios bajos 55; Disfraz 55; Drama 70; Francés escrito, niv 6; Hablar en público 65; Imitación 65; Italiano hablado y escrito, niv 6; Latín hablado y escrito, niv 6; Liderazgo 55; Teatro italiano 55.																
William Shakespeare	42	30 Estoque	—	1(0)	5	Poeta/actor	51	59	65	94	90	53	57	93	98	99
Habilidades: Actuar 40; Administración 60; Comercio 60; Diplomacia 60; Drama 70; Inglés escrito, niv 10; Latín hablado y escrito, niv 3; Liderazgo 55; Sobornar 60; Teatro clásico 55; Valorar objetos (propiedades inmobiliarias) 55.																
Duque de Buckingham	87	50 Estoque y Main Gauche	—	1(45)	7	Duelista	79	75	74	61	50	58	84	56	65	60
Habilidades: Acrobacia 60; Administración 60; Caídas 60; Defensa adrenal 45; Diplomacia 60; Español hablado, niv 4; Francés hablado, niv 4; Inglés hablado y escrito, niv 10; Montar animales 60; Seducción 60; Táctica 40; Trepas 60.																
Personajes de ficción																
Aramis	98	100 Estoque	90 Pistola	1(60)	10	Duelista	71	89	75	54	57	60	75	61	94	96
Habilidades: Acechar/esconderse 65; Administración 60; Agilidad manual 60; Defensa adrenal 60; Diplomacia 60; Doma 40; Español hablado y escrito, niv 8; Francés hablado y escrito, niv 10; Inglés hablado y escrito, niv 6; Interrogar 60; Italiano hablado y escrito, niv 8; Latín hablado y escrito, niv 8; Montar animales 60; Percepción 65; Seducción 60; Sobornar 60; Táctica 40.																
Athos	130	90 Estoque	70 Pistola	17(10)	10	Guerrero	90	85	100	71	77	94	85	70	76	73
Habilidades: Caídas 60; Diplomacia 65; Doma 55; Francés escrito, niv 8; Herrería (armas de fuego) 40; Inglés hablado, niv 8; Juego 40; Latín escrito, niv 4; Liderazgo 60; Maniobra en armadura completa 75; Montar animales 60; Movimientos adrenales (velocidad) 75; Percepción 60; Táctica 60; Tolerancia a las drogas (alcohol) 55.																
Milady de Winter	97	110 Daga, Garrote de estr.	—	1(10)	13	Asesina	65	90	115	70	70	58	90	70	75	75
Habilidades: Actuar 75; Administración 75; Agilidad con armas 65; Agilidad manual 65; Artes marciales, niv 1; Barrios bajos 70; Diplomacia 70; Engañar 70; Francés hablado y escrito, niv 10; Inglés hablado y escrito, niv 10; Montar animales 40; Seducción 90; Sobornar 70; Toxicología 65.																
Porthos	124	110 Estoque	75 Pistola	5(10)	10	Guerrero	102	93	91	56	50	97	69	49	43	42
Habilidades: Artes marciales, niv 1; Diplomacia 40; Doma 40; Montar animales 60; Movimientos adrenales (fuerza) 65; Táctica 40; Valorar objetos (buena comida) 55.																
Don Quijote	89	80 Espada ancha, lanza de cab.	—	19(30Esc)	7	Cortesano	65	82	65	78	68	63	75	70	49	51
Habilidades: Caídas 40; Español escrito, niv 6; Francés hablado, niv 4; Hablar en público 60; Herrería 55; Latín hablado y escrito, niv 8; Libros de caballerías 55; Maniobra en armadura completa 100; Montar animales 60.																
Sancho Panza	38	25 Estoque corto	—	1(0)	2	Granjero	51	59	33	50	61	58	54	61	75	70
Habilidades: Barrios bajos 55; Cocina 55; Forrajeo 60; Montar animales 40; Primeros auxilios 60.																



11. LA AMBIENTACIÓN

11.1 FRANCIA

Francia es la nación-estado más extensa y populosa de toda Europa. Con 17 millones de habitantes, su clima es muy variado; de soleadas playas mediterráneas a heladas montañas repletas de glaciares. La mayoría de los franceses viven en la extensa llanura del norte que constituye la tierra de labranza más rica del país. Las diferencias entre regiones son notables. Además de París, otras ciudades importantes son Lyon, Marsella, Ruán, El Havre y Orleans. Francia se encuentra separada de Inglaterra por el Canal de la Mancha, de unos 35 kilómetros de anchura en su punto más estrecho. En la actualidad el reino de Francia tiene conflictos fronterizos en España, Italia y Alemania; sus reyes y cardenales utilizan como excusa la Guerra de los Treinta Años para ocupar el Rosellón español (en el sur) y comenzar la conquista del Franco Condado y de Lorena (en el este).

GEOGRAFÍA (11.1.1)

A pesar de tener dentro de sus fronteras a cinco cordilleras montañosas, Francia posee más tierras de labranza que cualquier otro país europeo. Una vasta y fértil llanura descendiendo desde el norte del país, en dirección oeste, hasta llegar a la costa suroccidental francesa. La llanura septentrional que rodea París es especialmente rica y constituye el granero del país, mientras que la llanura suroccidental es tierra de viñedos. La península de Bretaña, situada en el extremo occidental, está dominada por colinas rocosas, granjas lecheras y huertos. Las montañas protegen al país de sus enemigos. Al sur, los Pirineos le separan de España. Al este, Francia está separada del Sacro Imperio Romano Germánico por los Vosgos, de Suiza por las montañas del Jura, y de Italia por los Alpes. Otra gran formación montañosa, el Macizo Central, se eleva en el sudeste de Francia, separada de los Pirineos y de los Alpes por valles largos y estrechos. Todas estas regiones montañosas están cubiertas por bosques, mientras que por los Alpes corren multitud de glaciares. Gigantescas dunas de arena barren las llanuras suroccidentales. Francia posee cinco grandes ríos. El Sena serpentea en dirección noroeste a través de las llanuras septentrionales, siendo además navegable en la mayor parte de su curso. El Loira nace en el Macizo Central, describe una curva hacia el oeste y llega hasta el mar al sur de Bretaña. El Ródano nace en las montañas del Jura y llega hasta el Golfo de León recorriendo el estrecho valle mediterráneo que separa los Alpes

del Macizo Central. Por último, el Garona separa a los Pirineos del Macizo Central y desemboca en la costa suroccidental.

PARÍS (11.1.2)

Fundada según la tradición por el rey Príamo tras la destrucción de Troya, París es una antigua ciudad que ha sobrevivido a la ocupación romana, a los ataques de vikingos e ingleses, a las rebeliones que parecen formar parte del carácter del pueblo francés, y a las periódicas e importantes inundaciones hibernales del río Sena. Su santa patrona es Santa Genoveva, una monja que vivió en el siglo V y que defendió con éxito a la ciudad de los ataques de hunos y francos. La capital francesa está dividida en 16 distritos y cuenta con 400.000 habitantes. El prevoste del rey es la principal autoridad judicial y policiaca de la ciudad, pero ésta también dispone de ayuntamiento. Además de ser la capital política del reino, París es también la capital cultural e intelectual; los parisinos suelen adoptar una actitud arrogante y despectiva con la gente de provincias, a la que consideran zafia e ignorante. Personajes tan notables como el poeta italiano Dante, el fundador de la Sociedad de Jesús Ignacio de Loyola y el reformador Juan Calvino han estudiado en la Universidad de París; antes de la Reforma protestante, era el centro teológico de Europa.

Sin embargo, los mendigos constituyen una décima parte de los habitantes de la ciudad, y sus 15.000 - 20.000 prostitutas son famosas en el mundo entero. En esta época de calles sucias y sin pavimentar, las de París son especialmente repugnantes; ya de por sí son peligrosas, pero para colmo de males están llenas de rateros en busca de víctimas y de lacayos que empujan a los transeúntes para abrir paso a los carruajes de sus señores. Los nombres de las calles son muy descriptivos y coloristas: "Calle donde se hirvió a Dios", "Calle del gato pescador", "Calle donde pasean las prostitutas". No hay rótulos; el nombre de una calle se lo da la gente que vive en ella. Las únicas casas con un número en la puerta son las del Puente de Notre Dame. Encontrar una dirección puede llegar a ser muy difícil si no eres del vecindario.

Las calles de París están dispuestas formando una serie de círculos concéntricos, que son el resultado de la expansión de la ciudad a lo largo de los siglos. A grandes rasgos, el distrito comercial de la ciudad se encuentra en la ribera derecha (norte) del río, mientras que el distrito cultural está en la ribera izquierda (sur). Los centros administrativos po-



lítico y religioso están situados en la Ile de la Cité, justo en medio del Sena. París está protegida por una muralla medieval, que la circunda; restos de murallas anteriores se encuentran repartidas de forma irregular por el interior de la ciudad. Al igual que cualquier otra ciudad moderna, París se prolonga a lo largo del río, tanto al este como al oeste, en unos suburbios donde los ricos y sus amantes se construyen castillos y las órdenes religiosas sus casas de retiro.

LUGARES DE INTERÉS EN PARÍS Y SUS ALREDEDORES

Grenelle: este pequeño pueblo situado al sudoeste de París es un sitio frecuentado por los ricos para "relacionarse" con los pobres. Los personajes que no quieren que se sepa que se encuentran a solas con alguien de un nivel social diferente pueden sacar mucho provecho del molino de esta localidad.

El complejo de Palacio: formado por el Louvre y las Tullerías, estos dos magníficos edificios de la ribera derecha forman unidos el palacio más grande de todo el mundo. Desde el reinado de Enrique IV hasta 1680, año en que Luis XIV decide irse a vivir a Versalles, constantemente están siendo agrandados y redecorados. Casi toda la familia real y sus parientes más cercanos viven en ello, aunque Luis XIII vive alejado de la reina Ana de Austria en el Palais Royal, al norte del Louvre. Luis XIV vivió en el Palais Royal hasta que tenía 14 años de edad.

Monasterio de los Agustinos: la reina Margot, primera mujer de Enrique IV, vivió en este convento desde 1606 hasta su muerte. Durante este tiempo su palacio, sito en la ribera izquierda, estuvo ocupado por diferentes órdenes religiosas (se harta de la presencia de un grupo de religiosos, los echa del palacio y luego lo ofrece a otra orden). Tras la muerte de Margot, Luis XIII lo vendió para pagar sus deudas.

Palais de l'Institut ("Palacio del Instituto"): sede de la Academia Francesa, fundada en 1635 por el cardenal Richelieu; está situado río arriba del palacio de la reina Margot. Un informal club literario se convirtió en una agencia prácticamente gubernamental encargada de determinar el uso correcto del idioma francés, publicar un diccionario francés y censurar a escritores y dramaturgos que no abogasen por el mantenimiento de los ideales nacionales. La integran 40 Inmortales que supervisan las actividades de cinco academias menores, cada una de las cuales se encarga de una disciplina del saber. Los Inmortales se reúnen en secreto cada jueves. En Francia, ser nombrado Inmortal es el más alto honor literario, aunque algunos de los escritores más famosos no lo han obtenido porque sus obras no son políticamente correctas.

Cuartel de los Mosqueteros: en la calle del Arbre-Sec. Antes de la mayoría de edad de Luis XIV, era aquí donde estaban acuartelados la mayoría de los Mosqueteros del rey, incluyendo a d'Artagnan.

Les Halles: el mayor mercado público de París, que básicamente provee de alimentos a toda la ciudad. Ha habido tenderos en Les Halles desde el año 1135, como mínimo.

Grand Chatelet/Pont Au Change: el Grand Chatelet es una fortaleza que defiende el Pont Au Change, el cual une a la Ile de la Cité con la ribera derecha. Es, además, la sede del preboste del rey y de la policía de París, de los tribunales de justicia ordinarios y de la Morgue, donde los agentes de policía estudian las caras de criminales para poder luego reconocerlos en las calles y donde los cadáveres de desconocidos son expuestos al público durante tres días, por si alguien puede identificarlos. Aquí se encuentra tam-

bién la prisión más horrible de todo París. El puente es una vista mucho más agradable, con tiendas de perfumes, sombreros, joyas y curiosidades diversas. El puente es famoso por los orfebres y joyeros que han trabajado en él desde la Edad Media. Sobre el puente se monta un mercado de flores los miércoles y los sábados por la mañana, y uno de pájaros los domingos.

Petit Chatelet/Petit Pont: al otro lado del Grand Chatelet, y protegiendo el puente que lleva a la ribera izquierda, el Petit Chatelet es la cárcel municipal. El Petit Pont es un puente de pago que a menudo se cerraba para confinar a los turbulentos estudiantes del barrio latino en su ribera del río. Los propietarios de monos amaestrados pueden atravesar el Petit Pont sin tener que pagar. Los mercaderes del puente son famosos por su lenguaje poco refinado.

Ile de la Cité: es el sitio en donde se alzaba el pueblo galo que se acabó convirtiendo en la ciudad de París y que en el siglo XVII contiene el centro administrativo de la ciudad; algunas de sus calles están pavimentadas. La catedral de Notre Dame, comenzada en 1163, domina la isla; es un lugar tradicional de refugio. En la catedral los pobres pueden dormir, los esclavos son liberados y los estandartes capturados al enemigo (entre otras curiosidades procedentes de otras tierras) son aquí mostrados al público. El Palacio de Justicia fue en un principio el palacio del rey, pero es ahora la sede de los más altos tribunales del país. Se dice que en la Sainte-Chapelle, la capilla en el patio del palacio, se guarda la corona de espinas de Jesucristo y varios trozos de madera de la verdadera Cruz. La Conciergerie es una fortaleza del siglo XIV cuyos calabozos son famosos por su suciedad, por estar saturados de prisioneros y porque por ellos corre la Peste.

Hôtel de Ville: el ayuntamiento de París, situado en la ribera derecha cerca del Grand Chatelet. Aquí se reúne el Consejo de la ciudad y las ejecuciones públicas ordenadas por el rey tienen lugar en la plaza de Greve, justo delante del ayuntamiento. Hasta 1641 los terrenos situados al oeste, en la ribera del río, es un matadero donde se descuartizan las reses destinadas al mercado de carne del Chatelet.

Castillo de la Tournelle: en la ribera izquierda, delante de la Ile St. Louis, esta torre es de donde salen a partir de 1632 los presos condenados a las galeras. Vicente de Paúl logró convencer al rey de que los mantuviesen aquí en vez de en calabozos, y los monjes que viven en el castillo cuidan de los presos y les dan de comer. En mayo y en agosto, los presos son enviados en grupos a las galeras de Brest o del Mediterráneo.

El barrio latino: el centro académico y eclesiástico de París es en realidad una ciudad dentro de otra ciudad, directamente bajo la jurisdicción de la Universidad de París y del Papa de Roma. Cada dos años, el prevoste debe presentarse en las oficinas de la universidad (en la iglesia de St. Julien-le-Pauvre) para jurar respetar y defender sus privilegios. Los que viven en el barrio latino hablan latín y se rigen de acuerdo al derecho canónico. Ha sido un centro de cultura desde el siglo XII y el Colegio de la Sorbona es uno de los centros de estudios teológicos más importantes de toda Europa. La universidad también controla a todos los fabricantes de pergaminos, copistas, librerías e iluministas que viven en los alrededores. Si bien es uno de los puntos más brillantes de toda Francia, el barrio latino es también uno de los más tenebrosos. Los estudiantes son famosos por lo mucho que beben y por los problemas que causan a las autoridades. Los galeotes parten de su ribera; además, en la intrincada red de callejuelas adyacentes al río se celebran ejecuciones públi-

cas, se queman hugonotes (tanto casas como seres humanos) y se encuentra la sede de las asociaciones de mendigos y ladrones de París. Cada asociación tiene su propia jerga y es posible detectar instantáneamente a alguien que no pertenezca a la Cofradía.

Place Royal ("Plaza Real"): Enrique IV ordenó que en Le Marais ("la marisma"), una de las partes más antiguas de la ciudad, se edificase un proyecto urbanístico que acabó convirtiéndose en la Place Royal. Se esperaba que la plaza, compuesta por casas de cuatro pisos con tiendas en la planta baja, proporcionaría casas baratas y un lugar de paseo para los pobres. En vez de ello, tras la muerte de Enrique IV la Place Royal se convirtió en el hogar de celebridades políticas y sociales tales como el cardenal Richelieu, los dramaturgos Corneille y Molière y prostitutas de lujo como Ninon de Lenclos. Los arribistas ricos no tardaron mucho en construir casas elegantes en las proximidades.

Rue des Francs-Bourgeois/Rue des Ecouffles ("Calle de los burgueses libres/Calle de los halcones"): situadas dentro de Le Marais, en estas calles hay multitud de posadas para los pobres y tiendas de usureros. Los prestamistas de la rue des Ecouffles son especialmente conocidos.

El Arsenal: en este edificio, construido en 1550 en la ribera derecha, se fabrican cañones y pólvora hasta el año 1634. Los artesanos que trabajan en él también fabrican estatuas de bronce.

La Salpêtrière: situada en un solar de terreno de la ribera izquierda, justo delante del Arsenal. Es aquí donde, entre 1634 y 1648, se fabrica pólvora para el ejército (antes se fabricaba en el Arsenal, pero en 1562 una explosión motivó que la opinión pública exigiese el traslado de la fábrica a otro lugar). El edificio estuvo vacío durante las frondas, pero en 1650 Luis XIV decide poner en marcha su programa de creación de un Hospital General y convierte a la Salpêtrière en un centro de acogida para mujeres indigentes. En realidad se trata de un centro de trabajo obligado, con 1.024 internas (incluyendo a 192 niñas). Las niñas viven con sus madres hasta que tienen 14 años; al alcanzar esta edad, se les enseña el oficio de costureras e hiladoras durante seis años y a los 20 años de edad deben abandonar la Salpêtrière y buscar trabajo.

La Bastilla: esta fortaleza del siglo XIV se construyó para proteger la puerta más oriental de París, la Porte St. Antoine. Se trata de una monstruosidad con foso y torres de 27 metros de altura que cumple la función de prisión de estado para todos aquellos que han perdido el favor del rey o que han sido condenados a prisión preventiva. A pesar de su tamaño, únicamente contiene celdas para 50 presos y si se compara con las demás cárceles de París, las celdas de la Bastilla son relativamente confortables. Está situada en la ribera derecha, en medio de un barrio de clase trabajadora. En 1662 el primer servicio público de transporte de la ciudad (soñado por Pascal) se inaugura justo delante de la fortaleza.

LAS PROVINCIAS (11.1.3)

Normandía fue un reino vikingo independiente desde el siglo X hasta el XIII, y durante la Guerra de los Cien Años (1339-1453) estuvo bajo el control de Inglaterra. En 1431, Juana de Arco fue quemada en la hoguera en su capital, Ruán. En el siglo XVII, los normandos están más interesados en la agricultura que en hazañas militares. Producen queso camembert, mantequilla, sidra y calvados (un fuerte licor de manzana). Tienden a ser más altos y de un carácter

más sosegado que los demás franceses, y a menudo son rubios y de ojos azules. Los reclutas procedentes de Normandía son a veces acusados de cobardía por los demás soldados, ya que les cuesta más participar en peleas y ofenderse al ser insultados.

Las puertas del camino de París son Ruán y El Havre; éste es el puerto más importante del país. El Havre, situado en medio de las desoladas marismas del estuario del Sena, fue fundado a finales del siglo XVI para reemplazar a Honfleur, un famoso puerto medieval de la ribera opuesta que está en decadencia porque su puerto está quedando bloqueado por el cieno arrastrado por el río. No obstante, Honfleur es aún el punto de partida de las expediciones francesas de exploración, frecuentado por Samuel de Champlain y otros famosos exploradores. En una isla rocosa algo alejada de la costa se eleva la magnífica abadía/fortaleza de Mont St. Michel, que fue el hogar de Guillermo el Conquistador antes de invadir Inglaterra. Las torres de aguja de su iglesia son visibles en kilómetros a la redonda.

Caudebec-en-Caux es un pequeño pueblo de las traicioneras marismas tidales que es famoso por la ola de marea que tiene lugar tres veces al año. En dichas ocasiones, un muro de agua barre el río a una velocidad de 15 km/h dos veces al día durante tres días consecutivos.

A pesar de estar a 130 kilómetros al este de El Havre, Ruán es también un puerto importante porque los navíos pueden llegar hasta él sin problemas. Fue antaño la capital del reino vikingo. Cerca de la ciudad se eleva la *Côte des deux amants* ("Colina de los dos amantes"). Cuentan las leyendas que un escudero pobre llamado Raoul mató a un jabalí y salvó la vida de un cruel caballero llamado Rulph. Como recompensa por su hazaña, Raoul pidió a Rulph la mano de su hermosa pero corpulenta hija, Calixte. Furioso pero obligado a cumplir su palabra, Rulph accedió a ello, pero sólo si el escudero era capaz de cargar con su hija a cuestras y llevarla hasta la cima de la colina sin descansar y sin dejarla caer al suelo. Raoul lo consiguió, pero al alcanzar la cima murió de un ataque al corazón. Desesperada, Calixte se arrojó al Sena desde lo alto de la colina.

Bretaña es una desolada pero salvajemente hermosa península cuyos habitantes, los bretones, descienden de refugiados celtas que huyeron de Inglaterra alrededor del año 500 d.C. Hablan el bretón, un idioma emparentado con el gaélico irlandés y con el galés, e insisten en que es en Bretaña donde el rey Arturo buscó el Santo Grial. La mayoría son pescadores, aunque se sabe que los campesinos de los pueblos de la costa norte de Bretaña encienden a veces hogueras en la costa para atraer a los barcos y hacer que se estrelen contra las rocas; luego se apropian de los restos del naufragio. Las pequeñas islas y pueblos de la costa son también refugio de piratas. La región cayó bajo el control del rey de Francia en el año 1532; la capital administrativa es Nantes. Bretaña es una región de desolados acantilados barridos por el mar, rocas esculpidas por el viento y colinas boscosas y salpicadas de antiguos monumentos de piedra. Son lugares de interés:

Isla de las Sacerdotisas: la sociedad matriarcal de esta isla, al oeste de Brest, es la fuente de numerosos relatos de marinos. Lo cierto es que las mujeres se encargan de todo simplemente porque los hombres han salido a pescar.

Alineamientos de Menec: en Carnac, más de 1.000 piedras verticales forman una línea recta de más de dos kilómetros de longitud que cumple una función conocida únicamente por su prehistórico arquitecto. En la región hay también numerosos túmulos funerarios.

Belle-Isle: situada al sur de la península de Bretaña, esta isla presenta elevados acantilados, una densa maleza y una caverna que da al mar. Dos de los Tres Mosqueteros (Aramis y Porthos) tienen en ella su combate final, derrotando a los infantes de marina del rey a pesar de estar en una inferioridad numérica de 20 a 1.

El valle del Loira, famoso por sus castillos, sus pabellones de caza y sus vinos blancos de calidad, está formado por tres provincias: el Orleanesado, Turena y Anjou. El río fue durante la Edad Media una importante ruta comercial y ha sido el escenario de gran parte de la historia de Francia. En 1429 Juana de Arco expulsó a los ingleses de la ciudad de Orleans, y la Gran Mademoiselle la "liberará" del control real en 1653. En el castillo de Blois, plagado de pasadizos secretos, el predecesor de Enrique IV ordenó el asesinato de dos de sus rivales en 1588. Al sur de Orleans se eleva el castillo de Chambord, un pabellón real de caza con 440 habitaciones y 75 escalinatas y rodeado por 32 kilómetros de muro. Los PJs especialmente afortunados pueden incluso ser invitados por el rey a pasar unos días aquí. Leonardo da Vinci vivió aquí durante los últimos años de su vida, ocupado diseñando el castillo de Amboise, en el que está enterrado. ¿Quién sabe qué secretos escondió el genio renacentista en las paredes de Amboise? La ciudad de Saumur fue una fortaleza protestante durante las Guerras de Religión. En Chinon hay un pueblo de cuevas esculpidas en las laderas de una montaña.

El Poitou es famoso por su buena cocina: pato, marisco, licores del estilo del Coñac (fabricado, como no, en Cognac), caracoles rellenos y queso de cabra. La región es un reducto hugonote hasta la década de 1620, cuando el cardenal Richelieu convence a Luis XIII de que rompa las promesas que les hizo su padre. Los protestantes ofrecen resistencia y se encierran en el puerto fortificado de La Rochelle, donde el hambre acaba por obligarles a rendirse a pesar de la intervención inglesa en su favor. El puerto de la ciudad se encuentra protegido por una enorme cadena que bloquea el paso a los navíos de guerra enemigos. En años posteriores Rochefort, situada al sur de La Rochelle, se convierte en una importante base naval francesa.

La Guyena es una antigua región de Francia, atravesada por multitud de ríos y sembrada de cavernas. Algunos de sus pueblos y ciudades han sido construidos cerca del borde de diversos precipicios. En Guyena se ocultan las muy apreciadas trufas, pinturas prehistóricas en cuevas aún por descubrir, y (según algunos) también la entrada al Infierno. Faltan aún 250 años hasta que las pinturas prehistóricas sean descubiertas (a no ser que los PJs se topen con ellas). Son lugares de interés:

Gouffre de Padirac: al nordeste de Rocamadour, este enorme pozo no ha sido jamás explorado porque los habitantes de la región afirman que es la entrada al Infierno. Tanto si el Diablo vive allí como si no, este lugar podría ser un buen lugar (aunque algo tétrico) para una aventura. La caverna tiene una profundidad de 100 metros y contiene un río subterráneo.

Cahors: rodeada por tres lados por el río Lot, esta ciudad está protegida por tres torres sobre el Pont Valence. Sin embargo, la torre central se derrumba cada dos por tres. Se dice que en el siglo XIV su constructor vendió su alma al Diablo para acelerar la construcción de la torre, pero que de algún modo logró engañarle y no cumplir su parte del contrato. Se dice también que el Diablo, en venganza, hace caer la torre.

La montañosa Gascuña es la patria de grandes héroes co-

mo Enrique IV y d'Artagnan, y los gascones se vanaglorian de ser unos hábiles conversadores y unos feroces guerreros. Necesitan ambas habilidades, dado que viven en la frontera con España. Es también la patria de los vascos, que viven a ambos lados de los Pirineos y que desafían la autoridad tanto del rey de España como del rey de Francia. A estas gentes le agrada beber, bailar, vestirse con llamativos colores, el toreo y el deporte de la pelota vasca. La fauna de las montañas es muy variada y en ellas viven cabras monteses.

Bayona es un puerto y fortaleza importante, y alrededor de 1640 se inventó aquí la bayoneta. Un aviso para los PJs femeninos: en Bayona las mujeres que buscan pelea suelen ser sentenciadas a ser arrojadas al río Nime y permanecer en sus aguas hasta que se tranquilizan. El puerto de San Juan de Luz es la principal base de los corsarios franceses que acosan a los ingleses. Luis XIV vendrá a este lugar a firmar la paz con España y a casarse con María Teresa de Austria. Pau, la capital del Béarn (Navarra), es donde nació Enrique IV. El Béarn, casi completamente rodeado por la Gascuña, es un reino independiente hasta su anexión a Francia por Luis XIII. En Auch nació d'Artagnan.

El Languedoc y la adyacente Provenza son centros del Protestantismo en Francia. Cuando en la década de 1620 Luis XIII trata de someter a los hugonotes, Montalban es el último reducto hugonote en ser conquistado (en 1629). Les Baux, en Provenza, es destruida en 1632. (Fue aquí donde el mineral de cobre llamado bauxita se descubrió por primera vez, en 1822). La región presenta una fuerte influencia española, tanto en lo que a la cocina se refiere como a su lenguaje y a su arquitectura. A pesar de los intentos del gobierno de París por erradicarlo, el occitano (idioma de los trovadores medievales) sobrevive en el sur de esta región. Ambas provincias formaron parte del Imperio Romano y contienen numerosas ruinas clásicas.

El queso roquefort se produce en Roquefort-sur-Soulzon, en el Languedoc. Nimes, una antigua ciudad romana, posee un anfiteatro aún utilizable y un templo romano. Las gentes son pobres y es frecuente que se declare el hambre. Durante una de estas épocas de hambruna, rumores de que Luis XIV pensaba aumentar los impuestos provocaron el estallido de una revuelta a la que se unieron las tropas destacadas en la región. El rey ordenó a d'Artagnan y a un ejército de desengañados veteranos del norte de Francia que aplastasen la revuelta campesina.

Dominado por los Alpes, el Delfinado contiene la montaña más alta de toda Europa (el Mont Blanc, de 4810 metros de altura), un enorme glaciar (el Mer de Glace o "Mar de Hielo") y el lago más grande de Francia (el Lac de Bourget). Los campesinos son duros y frugales, en parte debido a lo escabroso del terreno y en parte por las continuas escaramuzas con la próxima Saboya, un ducado de Italia. Los PJs pueden decidir por sí mismos si los monjes del monasterio de la Grande Chartreuse han descubierto o no un licor que prolonga la vida. Los monjes descubrieron la receta de esta fantástica pócima allá por el 1650. ¿Es una medicina milagrosa o simplemente una excelente bebida alcohólica?

Los habitantes de la Francia central han sido invadidos y saqueados tantas veces que su carácter tiende a ser sombrío y a desconfiar de los forasteros. La ciudad de Lyon, cerca de la frontera con Italia y al sur del Franco Condado (región en litigio con España), es una de las ciudades más importantes del reino. Lyon es conocida por su industria de la seda (iniciada en el siglo XV) y por la extensa red subterránea de túneles que comunican muchas de las casas de la ciudad.

Bourges, en el Berry, fue capital del reino durante el siglo XV. La provincia de Auvernia es tierra de volcanes extinguidos y de manantiales de aguas termales. Vichy es un lugar de descanso favorecido por la gente rica enferma para tomar las aguas. En Le Puy, la iglesia de San Miguel de la Aguja se ha construido en la cima de una columna natural de roca volcánica de 80 metros de altura; a la iglesia se llega por medio de una estrecha escalinata que va dando vueltas por la pared de la columna. Para los PJs, debería ser todo un reto entrar en la iglesia u ocuparla.

La región de Borgoña, situada en la frontera oriental de Francia, es famosa por ser la principal productora de vino del país. En 1513 la ciudad de Dijon (en la que se inventó la mostaza del mismo nombre) se libró de la furia de un ejército invasor suizo entregando al enemigo una cantidad tal de barriles de vino que los suizos se alejaron completamente borrachos. La residencia de los duques de Borgoña se encuentra en Beaune, pero el centro tradicional de poder de la provincia es Cluny; esta enorme abadía es desde 910 la sede de la orden de los benedictinos. Gracias quizás a que el vino corre en abundancia, los borgoñones son unos habladores interminables, aficionados a la oratoria y que han hecho de las discusiones todo un arte.

El Sena nace en el monte Tasselot, en la parte más oriental de la región conocida como la Cote d'Or (la Ladera de Oro). Es una zona aislada, con densos bosques y numerosos manantiales. Los romanos adoraron aquí a Sequana, la ninfa de las aguas, y aún es posible visitar las ruinas del antiguo templo romano (Si el DJ está arbitrando una campaña de fantasía, puede hacer que la diosa aún viva en el lugar). Los romanos creían que las aguas del lago situado bajo los manantiales poseían propiedades curativas. El pequeño pueblo de Saint-Seine-l'Abbaye se encuentra a 1'6 kilómetros río abajo.

Chatillon-sur-Seine es una pequeña ciudad situada algo más al oeste y que encierra un secreto. El Mont Lassois, una verde colina al norte de la ciudad, es en realidad el túmulo funerario de una princesa del siglo VI a.C. Además de sus huesos, contiene una diadema de oro, un ornamentado carruaje, objetos diversos de bronce, joyas, tazas y un vaso griego de 165 centímetros de altura. Si los PJs no desentierran este tesoro, permanecerá ignorado por todos hasta 1953.

Justo al norte de Borgoña se encuentra la provincia de la Champaña; por esta época se está perfeccionando en la región el arte de fabricación de la bebida del mismo nombre. Según la tradición, en Reims se ha coronado a los reyes de Francia desde el año 496. El ducado alemán de Lorena, en el que los hombres de verdad comen quiche, se encuentra justo al otro lado de la frontera. Hace ya tiempo que los reyes franceses desean apoderarse de él, y cuando el monarca del momento se siente ambicioso, son los granjeros de esta región quienes pagan las consecuencias.

Situadas en la frontera con los Países Bajos españoles y con el Sacro Imperio Romano Germánico, las provincias de Picardía y el Artois se cuentan entre los territorios más disputados de todo el reino de Francia. Estas llanas tierras de cultivo forman uno de los nudos de comunicaciones más importantes de Europa, y cuando alguien desea invadir Francia, suele hacerlo por aquí. Es en Picardía donde el Mosquetero Athos tiene su coto de caza, y en Arras tuvo lugar un famoso asedio, en el transcurso del cual Cyrano de Bergerac ayudó a rechazar al ejército invasor de los Habsburgo. El mismo nombre de la ciudad parece derivar de un juego de palabras, referido bien a los tapices que en ella se fabrican o a las ratas que infestaban sus calles durante la Edad Media

y que permitieron que un rey francés se apoderase de ella. Los habitantes de Arras celebran cada año su asociación con estos roedores en la llamada Fête des Rats.

11.2 INGLATERRA

La mayor parte de los 4.5 millones de habitantes con que cuenta Inglaterra se concentra en Londres y en los condados circundantes. El norte de Inglaterra y las marcas de Gales son zonas atrasadas y poco pobladas. Gales, anexionada en 1536, aún tiene su propio idioma, folclore y costumbres populares, al igual que Cornualles en el extremo sudoccidental del país. Además de la capital, son ciudades importantes Norwich (20.000 habitantes), Bristol (12.000) y York (8.000-10.000). Sin embargo, la población de Inglaterra es eminentemente rural; las ciudades (ni siquiera Londres) no son el centro de la vida de los ingleses. Fueron muchos los granjeros que trabajaron sus tierras durante toda la Guerra Civil, sin apenas darse cuenta de lo que sucedía a su alrededor.

GEOGRAFÍA (11.2.1)

El norte de Inglaterra está separado de Escocia por los montes Cheviot y por el río Tweed; el accidente geográfico más importante son los montes Penines, que se alargan hacia el sur y llegan hasta el río Trent. Hay numerosos y pintorescos lagos al oeste de esta cordillera. Los montes Cámbricos ocupan la mayor parte de Gales, aunque hay tierras bajas tanto al norte como al sur de la región. El monte Snowdon (Yr Wyddfa), en el noroeste de Gales, es el más alto de todo el país; es también uno de los lugares donde se cree que el mítico rey Arturo está enterrado. La península sudoccidental de Inglaterra es una llanura que rezuma marismas y pantanos. El resto del país está formado por tierras llanas que descienden suavemente hacia la costa sudoriental de la isla. Son muchos los ríos que recorren estas llanuras, pero los más importantes son el Támesis (que atraviesa Londres) y el Severn, en Gales. El punto más bajo de todo el país se encuentra en la región pantanosa conocida como The Fens, situada en la costa oriental.

LONDRES (11.2.2)

Los romanos fundaron Londres en el siglo I d.C., y desde entonces ha sido el centro financiero (aunque no siempre la capital) de Inglaterra. En el siglo XI la administración se trasladó río arriba, a Westminster, pero desde entonces Londres ha crecido tanto que ha acabado por engullir Westminster. De hecho, la ciudad está creciendo hacia el este y el oeste con tal velocidad que los reyes constantemente tratan de evitar que se construyan nuevos edificios. No lo consiguen; Londres es una ciudad superpoblada, sucia y llena de humo. La mayor parte de la ciudad se encuentra en la ribera norte del Támesis; en la ribera sur (el distrito de Southwark, al que se llega cruzando el Puente de Londres) se están construyendo algunas casas, pero Southwark es un sitio de vicio y perversión, con burdeles, tabernas, antros donde se celebran peleas de osos y perros, y numerosos teatros (uno de ellos es el Globe). Southwark es también conocido por su buena cerveza.

Al comienzo del reinado de Jacobo I, Londres cuenta con 300.000 habitantes. En 1635 ya hay más de 5.000 extranjeros residentes en Londres, dedicados al comercio y a las altas finanzas. Hay en el Támesis 30 embarcaderos pero sólo un puente; el río hace las veces de autopista fluvial para 20.000 barcos de todo tamaño que transportan mercancías, pescadores, pasajeros y coladas. Los barqueros del río transportan viajeros de una ribera a la otra a cambio de un precio, pero a veces también les roban todo lo que llevan. Un servicio de transporte de caballos conecta el sudoeste de Londres con el suburbio de Lambeth. La ciudad que Shakespeare, Carlos I y Cromwell conocieron es destruida por el Gran Fuego de 1666, un pavoroso incendio que duró tres días y que acabó con la Peste Negra pero que también destruyó 400 calles con 80 iglesias y más de 13.000 casas.

LUGARES DE INTERÉS EN LONDRES Y SUS ALREDEDORES

La Torre de Londres: cumple la función de casa de moneda, arsenal y prisión de máxima seguridad. En su extremo sudoccidental se encuentra también el zoológico real. Sir Walter Raleigh vive en condiciones razonablemente cómodas en la Bloody Tower ("Torre de la Sangre") cerca de la Traitor's Gate ("Puerta del Traidor"), que es la entrada principal a la parte sur del complejo de edificios. De tanto en tanto se le permite tener visitas. La White Tower ("Torre blanca"), situada en el centro del complejo, es el edificio original, construido en 1078 por Guillermo el Conquistador. Los cuervos suelen visitar la Torre blanca, y cuenta la leyenda que cuando no haya cuervos en la Torre, Inglaterra desaparecerá. Se dice que por la capilla de San Juan Evangelista, en la Torre blanca, vaga el fantasma de Ana Bolena, una de las desgraciadas esposas de Enrique VIII. Su cuerpo y los de miles de otros reos ejecutados están enterrados bajo el suelo de la capilla de St. Peter ad Vincula, en el extremo noroccidental de la Torre de Londres. Esta fortaleza está rodeada por un funcional foso de aguas particularmente fétidas.

La Piedra de Londres: en un pilar que se eleva en Cannon Street, en el centro de la ciudad. Se cree que este cubo de arcilla negra de 45 centímetros de lado está estrechamente vinculado al destino de la ciudad. Lo que suceda a la piedra también sucederá a Londres.

El Puente de Londres: construido en 1176, esta enorme estructura de piedra constituye la principal vía de acceso a la ribera sur del Támesis. Está atestado de casas de más de un piso, con lo que la vía de paso por el puente es bastante estrecha. Al igual que el Pont Neuf de París, en él abundan los paseantes y los ladrones.

El Royal Exchange ("Cámara de Comercio"): el centro financiero de Londres. En el Exchange los PJs ambiciosos podrán codearse con los principales capitalistas de Inglaterra e invertir en empresas comerciales en India y las Américas.

El Guildhall: en este edificio se concentra la oficina del Lord Mayor (alcalde) de Londres, la sede de la gobernante Corporación de Londres y la de numerosos gremios de artesanos. Únicamente los miembros de los gremios pueden elegir al Lord Mayor, y los gremios tienen gran influencia en todo lo que sucede en la ciudad.

The Inns of Court ("Hostales de justicia"): estos cuatro hostales (Gray's Inn, Lincoln's Inn, Middle Temple y Inner Temple) son las sedes de la justicia londinense. Se encuentran situadas en la ribera norte del Támesis, al sudoeste de la Catedral de St. Paul y al sur de Temple Street ("Calle

del Temple"), así llamada porque los caballeros templarios construyeron en el siglo XII la iglesia redonda que está justo al norte de los cuatro hostales. Los abogados importantes tienen sus oficinas y sus pisos en estos hostales, y los estudiantes de Derecho deben acudir a ellos para obtener el diploma. Los cuatro hostales fueron originalmente tabernas normales en las que los abogados solían celebrar reuniones, pero con el tiempo éstos acabaron por comprarlas y vivir en ellas todo el tiempo.

El Palacio de Whitehall: hay otros palacios en Londres, pero el de Whitehall ha sido la principal residencia del rey desde 1512. Whitehall se extiende a lo largo del Támesis; es un magnífico conjunto de edificios de ladrillos rosados, estatuas de mármol y jardines que recuerda a una ciudad en miniatura. En 1625 Carlos I encargó al arquitecto Irigo Jones que construyese en el ala este una mansión para banquetes; Rubens se encargó de la decoración interior. Años más tarde, el rey fue decapitado justo delante de este edificio. Todo el complejo de edificios se incendió en 1698, cuando una lavandera holandesa dejó caer accidentalmente una vela encendida.

Queen's Chapel ("La Capilla de la Reina"): una pequeña iglesia católica construida para la esposa de Carlos I, Enriqueta María; está situada junto al Pall Mall. Jones la construyó entre 1623 y 1627.

Piccadilly Circus: el nombre de esta zona deriva de las sastrerías que hay por aquí, y en las que se vende unas cintas para el cuello llamadas "piccadells".

Westminster Hall: este enorme edificio, que hasta 1512 fue un palacio para los reyes ingleses, es ahora donde el Parlamento celebra sus sesiones. La Cámara de los Comunes se reúne en la capilla de St. Stephen, que ha sido desecrada, mientras que la Cámara de los Lores lo hace en la Cámara Blanca ("White Chamber").

La Abadía de Westminster: situada junto a Westminster Hall, es en esta abadía benedictina donde se ha coronado a los reyes de Inglaterra desde 1066. Las tumbas reales se encuentran en el extremo oriental de la abadía, rodeando a la Capilla de Enrique VII. La Abadía de Westminster es aún una iglesia, aunque no católica. Detrás del altar, y al oeste de la Capilla de Enrique VII, se encuentra la Capilla de Eduardo el Confesor, la cual guarda el Trono de la Coronación bajo el que se ha colocado la Piedra de Scone (o del Destino). Se dice que esta piedra emite ruidos cuando un verdadero rey se sienta sobre ella, y en 1653 Cromwell ordenó su traslado a Westminster Hall para su nombramiento como Lord Protector. El rey Eduardo I de Inglaterra robó la piedra del monasterio de Scone, en Escocia, en 1296, y desde entonces la posesión de este talismán ha sido motivo de fricción entre ambos reinos. (En verdad, los escoceses se la habían robado a los irlandeses en el siglo V d.C., y éstos a un grupo de invasores españoles del siglo VII a.C.). En el extremo sudoriental de la iglesia se encuentra el Capítulo, en el que durante la Edad Media se reunía el Consejo del Reino y más tarde el Parlamento. En el extremo occidental de la abadía está Westminster School, que en un primer momento fue un centro de preparación para los administrativos de la abadía, pero que ahora no es más que una escuela privada para niños.

El Palacio de Lambeth: la vivienda del arzobispo de Canterbury, situada en el suburbio de Lambeth, en la ribera sur del Támesis. El arzobispo, que es la autoridad clerical más importante de la Iglesia de Inglaterra, vive protegido por gruesos muros y son pocos los visitantes a los que se les permite cruzar sus puertas. En el palacio se han producido nu-

merosas luchas de poder entre el brazo secular del gobierno y el religioso.

El Palacio de Saint James: un palacio de ladrillos construido en la década de 1530 por Enrique VIII en el lugar ocupado por un lazareto del siglo XI (de ahí su nombre). El rey y su familia vivieron en él hasta que se construyó Whitehall. Sin embargo, se sigue recibiendo la acreditación de los embajadores extranjeros en el palacio de Saint James.

Hampton Court: situado río arriba de Richmond, Hampton Court es el lugar de descanso tradicional de los reyes ingleses. A Jacobo I le gustaba vivir en él. Esta suntuosa mansión de estilo Tudor fue construida para el cardenal Wolsey en 1514, pero fue casi inmediatamente confiscada por un envidioso Enrique VIII, el cual vivió durante muchos años aquí. Se dice que el palacio está encantado con los fantasmas de dos de sus mujeres: Catalina Howard y Juana Seymour.

EL ESTE Y EL SUDESTE DE INGLATERRA (11.2.3)

Esta es la parte más próspera y más densamente poblada de toda Inglaterra y su centro económico y cultural. Las universidades de Oxford y de Cambridge, ambas al norte de Londres, llevan siglos enseñando a eruditos. Oxford se convierte en la capital de los Realistas durante la Guerra Civil. En la costa oriental, los condados de Norfolk y Suffolk son la principal zona textil de Inglaterra y un refugio para hugonotes que han tenido que huir de Francia. Norwich, que es la segunda ciudad del reino, posee 36 iglesias y multitud de industrias de todo tipo. La Armada Real tiene como bases a Chatham y Gravesend. Al sur de Londres, el condado de Sussex posee los yacimientos de hierro más importantes del país.

El este es el granero de Inglaterra, en el que se cultiva fruta, cebada, centeno, trigo y avena. Las granjas sufren una escasez periódica de mano de obra, ocasionada por las enormes flotas pesqueras que parten hacia el Mar del Norte y Newfoundland (Canadá); en algunos pueblos sólo quedan mujeres y niños. Las numerosas bahías y calas de la costa meridional facilitan mucho las cosas a los contrabandistas, que introducen en el país lana, vinos y licores procedentes del extranjero.

Los habitantes de estas regiones suelen tener una mente más progresista y políticamente más activa que los demás. Los bulliciosos puertos no sólo traen mercancías del exterior sino también ideas, y los prósperos mercaderes y terratenientes locales disponen de suficiente tiempo libre como para pensar en ellas. Son también los primeros en combatir los monopolios impuestos por los Estuardo sobre los barcos y el comercio; cuando estalló la Guerra Civil, el este de Inglaterra se declaró rápidamente a favor del Parlamento. Dado que gran parte de la lucha tuvo lugar en el norte y el oeste del país, algunos de los condados orientales salieron incólumes de la guerra.

EL SUDOESTE DE INGLATERRA (11.2.4)

Con multitud de leyendas y monumentos prehistóricos, el sudoeste no es tan próspero como el este de Inglaterra ni tan agreste como el norte. Es sobre todo tierra de ovejas y

vacas, pero también dispone de pesca y de minas de hierro, carbón, plomo y estaño. Los 10.000 a 12.000 mineros de Cornualles son unos camorristas famosos en todo el reino. Bristol, que es la tercera ciudad y el segundo puerto más importante del país, es el punto de embarque de mercancías del oeste de Inglaterra con destino a Londres, Irlanda y Bretaña. Se trata de una ciudad abarrotada de gente, con calles especialmente estrechas y sinuosas. Exeter, en la costa meridional, es conocida por sus finas telas y encajes. Cornualles, que es la parte más occidental de Inglaterra, es famoso por su clima soleado y sus playas de arena.

Esta región es país de leyendas de hadas, del Rey Arturo y del Perro de los Baskerville. Los gigantes y hadas que fueron los primeros habitantes de Inglaterra, huyeron del hombre y se refugiaron aquí, en los traicioneros pantanos y marismas de Devonshire y Cornualles. Tras la invasión de los britanos, los celtas huyeron hacia el oeste. Stonehenge, en la llanura de Salisbury, no es más que el mayor de las estructuras religiosas paganas que aún permanecen en pie; por todas partes es posible encontrar círculos de piedras, pozos sagrados y altares de sacrificio druidicos. Hace unos 1.700 años, José de Arimatea trajo el Santo Grial y el Evangelio a Glastonbury (condado de Somerset). Se dice que la corte del Rey Arturo estuvo en las proximidades de Glastonbury, aunque Carlisle (en el norte de Inglaterra) también afirma ser la descendiente de la antigua Camelot.

Muchas batallas de la Guerra Civil tienen lugar en el sudoeste del país. En general, sus habitantes no desean otra cosa que se les deje vivir en paz. Hartos de ser molestados por los soldados de ambos bandos, los granjeros se organizan en bandas armadas que tratan de expulsar a todos los ejércitos de sus tierras.

EL NORTE Y EL NORDESTE DE INGLATERRA (11.2.5)

Los condados del norte de Inglaterra y Gales son, en cierto modo, el Salvaje Oeste de la Inglaterra de la época. Dado que su agreste geografía no permite el cultivo de grano a gran escala, la gente se dedica sobre todo a criar ganado y es normal ver manadas de ganado con destino a Bristol o Londres. Las compañías mineras rivales compiten entre sí por extraer el hierro y el carbón de las montañas, y a veces esta rivalidad acaba desencadenando conflictos sangrientos. Los grandes señores y la pequeña nobleza viven aún en fortalezas medievales que les protegen de los ataques de los escoceses y de los de otros nobles de la región. Para poder vivir de acuerdo a su rango, sus dominios deben ser más extensos que los de nobles de otras partes del país; en consecuencia, están constantemente tratando de quitarle tierras al vecino, ya sea por la fuerza o mediante artimañas legales. Para poder sobrevivir, los habitantes están obligados a luchar contra los salvajes (los escoceses), los ladrones de ganado y los bandidos. No es una coincidencia que la leyenda de Robin Hood apareciese precisamente en el norte de Inglaterra. Los que no son mineros o ganaderos crían ovejas o fabrican telas de algodón. La otra gran industria de la región es la pesca, y los marineros afirmarán haber visto sirenas cerca de la costa occidental de Gales hasta bien entrado el siglo XIX.

Los habitantes de esta parte del país son conservadores tanto en materia política como en religiosa. El norte y el oeste dan su apoyo a la causa Realista y se oponen al régimen puritano. York se declara a favor del rey durante toda la

Guerra Civil. Lancashire es predominantemente católico; Liverpool es el puerto de entrada de los Realistas irlandeses. La administración local de Gales permanece intacta durante las guerras. Los galeses se oponen a la Reforma en general y al Puritanismo en particular, en parte por culpa de la barrera idiomática. Los misioneros informan que el Catolicismo no ha logrado erradicar por completo a los antiguos ritos y creencias célticas. El legendario Myrddin Emrys, también conocido como el mago Merlín, nació y vivió durante muchos años en el norte de Gales. Los bardos aún aprenden su profesión aquí, aunque la invención de la imprenta y la expansión de la lengua inglesa hace que cada día les cueste más ganarse la vida. Por lo general, la influencia inglesa es mucho mayor en el sur de Gales que en el norte.

Los norteños son unos buenos bebedores. Carlisle (en Cumberland) y Leeds (en Yorkshire) son famosos por su fábricas de cerveza. Newcastle es el principal puerto del norte de Inglaterra, desde el que se exporta carbón, sal y objetos de cristal. Los principales puertos de Gales son Swansea y Cardiff, aunque gran parte de las mercancías galesas salen del país por Bristol. Swansea es un centro productor de objetos de cuero, carbón y productos lácteos. Un plato típico local es un pan amasado con algas hervidas. Cardiff produce algo de hierro y carbón, pero es un importante centro de fabricación de armas de fuego. La exportación de armas está muy controlada, pero los contrabandistas aún pueden ganarse muy bien la vida. Las tropas de Cromwell convierten la catedral de Llandaff, en Cardiff, en una taberna. Shrewsbury, en el norte de Gales, es el centro de la industria textil local; la franela galesa es apreciada en toda Europa.

OTROS LUGARES DE INTERÉS EN INGLATERRA

Carlisle: es la primera línea de defensa de Inglaterra contra los escoceses, tal y como lo demuestran su arquitectura militar y las ruinas romanas de sus alrededores. La Muralla de Adriano comienza justo al norte de Carlisle y se extiende hacia el oeste hasta llegar a Newcastle-upon-Tyne. Su efectividad defensiva es dudosa en el siglo XVII; los escoceses invaden Inglaterra en tres ocasiones y en 1646 derriban la nave de la catedral para poder reparar el castillo y las murallas de la ciudad tras haber sido capturada por sus aliados parlamentarios. Sin embargo, los escoceses no llegan a destruir la magnífica ventana de la pared este de la catedral, el ejemplo más bello de vidriera medieval de toda Inglaterra. Carlisle es también un centro de las leyendas artúricas. Afirma ser Camelot, se dice que en Carlisle Arturo recibió a una delegación romana, Gawain tuvo cerca de aquí su encuentro con el Caballero Verde, y por último se dice también que Arturo y sus caballeros duermen en una caverna subterránea situada en Sewing Sheilds.

Durham: famosa por su catedral y por su cocina. La catedral es mitad iglesia normanda, mitad fortaleza contra las invasiones procedentes del norte, y durante 11 siglos guardó el cuerpo incorrupto de San Cuthbert (se desconoce lo que le pasó al cuerpo durante la Reforma). En 1650, 3.000 prisioneros de guerra escoceses son encerrados en la catedral; para calentarse, los escoceses destrozan y queman todos los objetos de madera de la catedral. Si los visitantes no acaban encerrados, podrán degustar las especialidades culinarias de Durham: venado, cordero, arenques ahumados, queso Cotherstone, pan de jengibre y "stottycakes" (panecillos planos de color marrón).

York: esta ciudad es prácticamente un museo de la historia de Inglaterra. Fundada en el 994 a.C. por el rey Ebrauc

de ascendencia troyana, a lo largo de su historia ha sido conquistada por romanos, sajones, daneses y normandos. Durante la Edad Media la catedral de York rivalizó con la de Canterbury y el faro de la Iglesia de Todos los Santos sigue guiando a los viajeros que atraviesan los páramos situados al norte de la ciudad. En los caminos de los pantanos también se ha colocado cruces de piedra para ayudar a los caminantes. Al comienzo de la Guerra Civil, Carlos I instala la real casa de moneda y timbre en el St. William's College de York. En el edificio de St. Anthony's Hall se ha fundado una fábrica con telares para dar trabajo a pobres y vagabundos.

LA RELACIÓN DE INGLATERRA CON ESCOCIA E IRLANDA (11.2.6)

En una palabra: son malas. Escocia e Inglaterra tienen tras de sí una larga historia de odio y desconfianza mutuos. Los escoceses obtuvieron la independencia de Inglaterra en el siglo XIV, pero al llegar el siglo XVII las disensiones internas políticas y religiosas habían debilitado mucho el país. Jacobo I unió las coronas de Inglaterra y Escocia, pero en muy contadas ocasiones volvió a su país natal. Los independientes y puntillosos escoceses no fueron muy constantes en la ayuda que prestaron al hijo y al nieto de Jacobo. Se rebelaron contra Carlos I cuando éste trató de imponer el culto anglicano en Escocia; invadieron el norte de Inglaterra y más tarde traicionaron al rey entregándolo a los puritanos. Cuando éstos trataron de establecer en Escocia un dominio político y religioso similar al de Carlos I, los escoceses lucharon a favor de Carlos II hasta que el ejército de Cromwell los derrota y les obliga a someterse. La unión política con Inglaterra tiene lugar en 1707, pero Escocia conserva su propia Iglesia y sistema legal. En algunos aspectos, Escocia es aún una sociedad feudal: rey ausente, rivalidades intensas y violentas entre familias nobles, etcétera. Por otra parte, la Iglesia Presbiteriana proporciona a los escoceses una fe común; los influyentes sínodos de la iglesia son un primitivo ejemplo de republicanismo.

Irlanda es un baluarte católico que Inglaterra está tratando de colonizar del mismo modo que está tratando de colonizar América del Norte. Los colonos ingleses y escoceses, todos ellos protestantes, están fundando plantaciones en la parte oriental de la isla, expulsando a los indígenas que se interponen en su camino y apropiándose de sus tierras y cosechas. La población de Irlanda se puede dividir en tres clases: la mayoría católica irlandesa, los "viejos protestantes" (descendientes de colonos llegados a la isla ya hace siglos y que ahora se consideran a sí mismos como irlandeses) y los "nuevos protestantes" (los colonos recién llegados). Como es lógico suponer, los irlandeses no sienten mucho aprecio por Inglaterra; descargan su frustración convirtiéndose en piratas y proporcionando bases a los corsarios berberiscos. Los "viejos protestantes" no tienen por qué sentir lealtad alguna por Inglaterra; en 1646 los nobles católicos y los "viejos protestantes" aprovechan la ocasión que les brindan las invasiones escocesas y se rebelan contra Inglaterra. La rebelión degenera en una guerra a tres bandas entre católicos irlandeses, protestantes irlandeses, y los ingleses; tanto Carlos como Cromwell no se deciden a traer tropas de Irlanda para combatir a los escoceses, por miedo a que los irlandeses comiencen a ac-

tuar por su cuenta. Tras derrotar a los escoceses, Cromwell se aprovecha de la falta de unidad en Irlanda para imponer la dominación militar inglesa en toda la isla utilizando métodos extremadamente brutales. El odio generado por las campañas de Cromwell en Irlanda sigue vivo después de 300 años.

11.3 EL RESTO DE EUROPA

A pesar de sus defectos, Francia e Inglaterra se cuentan entre las naciones europeas más avanzadas desde el punto de vista político, cultural y tecnológico. No obstante, los territorios situados al este de los Alpes son una cosa muy distinta. Con pocas excepciones, los países del centro y del este de Europa siguen viviendo en la Edad Media, y cuanto más al este uno va, más primitivas son las condiciones de vida. Los señores feudales se enriquecen con el sudor de los siervos y se atreven a desafiar a los reyes a los que les han jurado fidelidad. En su mayor parte, los únicos avances tecnológicos son los que tienen aplicación militar. Como llevan haciendo desde hace siglos, los nobles de los Balcanes enfrentan a sus señores musulmanes contra sus vecinos católicos para así poder mantenerse en el poder. La Rusia ortodoxa está aún a un paso de caer en un estado de barbarie similar al de Conan. A pesar de todo, los PJs pueden verse obligados a viajar por estos lugares, y de paso enriquecerse. Damos a continuación una breve descripción de las condiciones y acontecimientos que un PJ inglés o francés puede encontrar en estos países.

ESPAÑA (11.3.1)

España es dueña y señora de un gigantesco imperio mundial, pero poco a poco está cometiendo un suicidio económico al tratar de hacer realidad sus objetivos religiosos y políticos. Su incesante campaña de erradicación de la Reforma y de proteger a Europa de las fuerzas del Islam es financiada gracias al oro y a la plata de América, pero estas mismas riquezas están destruyendo su capacidad de funcionar como nación. Los reyes españoles gastan el dinero en guerras religiosas; los nobles y el clero lo gastan en lujos y ostentaciones; los funcionarios reales se embolsan tantos doblones como pueden, y lo que falta para equilibrar el presupuesto nacional se obtiene con los impuestos, que dejan a 8 millones de españoles en la miseria. No se piensa en desarrollar la industria o el comercio ni en mejorar las vías de comunicación. En consecuencia, se ha dejado de lado la agricultura y se prefiere el ganado lanar; la próspera España es un país importador de alimentos. Las carreteras son tan malas que resulta más barato importar grano del extranjero que comprar el producido localmente. Dado que España carece de flota mercante, el comercio exterior del país necesita de barcos genoveses y holandeses, y los intermediarios se quedan con una buena parte de los beneficios.

Los miembros del pueblo llano español son unos soldados fanáticos pero no sienten gran afición por el trabajo; la clase trabajadora española está formada por moriscos (moros convertidos al cristianismo), esclavos africanos y prisioneros de guerra. En 1609 se ordena a todos los moriscos que en el plazo de tres días abandonen España y emigren a África,

porque se teme que acabarán por ser más numerosos que la población no morisca y que se podrían convertir en un elemento subversivo muy útil para los enemigos de España. A pesar de ser una medida política muy popular, de hecho destruye la economía española. En los años venideros el enorme imperio español se verá obligado en repetidas ocasiones a firmar la paz con sus adversarios porque carece del dinero necesario para proseguir la lucha.

Una mala dirección política contribuye a agravar los problemas del país. Felipe III no es más que un ingenuo piadoso que deja el gobierno en manos de don Francisco Gómez de Sandoval y Rojas, duque de Lerma. El avaricioso duque saquea la tesorería nacional sin ninguna clase de escrúpulos hasta que Felipe III le destituye en 1618; sin embargo, el rey nombra en su lugar al duque de Uceda, hijo del duque de Lerma (y tan avaricioso como su padre). Felipe IV sucede a su padre en el trono de España en 1621. No es una persona débil de carácter, pero está demasiado ocupado teniendo 32 hijos y patrocinando a artistas como para dedicarse al gobierno del país. El despiadado conde-duque de Olivares se encarga de los asuntos de Estado hasta que una sucesión de derrotas militares hace que sea destituido por Felipe IV en 1643; a partir de ese momento, el rey gobernará solo. Sin embargo, Felipe mantiene las guerras y los impuestos de Olivares y acaba por verse obligado a firmar la paz con Francia, Inglaterra y las Provincias Unidas en 1659.

A pesar de su decadencia, el imperio español sigue siendo poderoso. Está formado por los Países Bajos españoles (la moderna Bélgica), el Franco Condado (un ducado alemán posteriormente anexionado por Francia), el ducado de Milán en el norte de Italia, el reino de Nápoles (la mayor parte del sur de Italia), Sicilia, Cerdeña, las Filipinas, las colonias portuguesas en Asia, África y el Brasil, América Central, la mayor parte de Sudamérica y algunas partes de Norteamérica. Posee además gran influencia sobre los estados italianos de Saboya, Parma y Toscana. Sus aristócratas son los más orgullosos, los más ricos y los más arrogantes del mundo. Sus generales son despiadadamente eficientes; sus soldados han sido adoctrinados por la Inquisición hasta el fanatismo. Las tropas españolas creen realmente que luchan por Dios y por el bien de Europa. No es conveniente reírse de una nación capaz de sostener tres o cuatro guerras diferentes a la vez.

PORTUGAL (11.3.2)

Portugal fue conquistado en 1580 por un general español frustrado por no haber podido exterminar a los rebeldes calvinistas de Holanda (N. de los T.: se trata de Fernando Álvarez de Toledo, duque de Alba (1508-1582)). Desde entonces, ha sido un estado vasallo de España. En 1640, rebeldes apoyados por Francia e Inglaterra ocupan Lisboa y nombran rey a Juan, duque de Braganza. Los españoles no contraatacan hasta 1661 pero los portugueses, con ayuda de Inglaterra, logran independizarse oficialmente de España en 1668. Para más información, ver el módulo "Los enviados de Su Eminencia".

LOS ESTADOS ITALIANOS (11.3.3)

La Italia de la época es un conglomerado de ciudades-estado independientes, aunque en realidad están bajo el control de España. De las cuatro repúblicas independientes que

aún existen, Génova y Venecia son las más importantes. La Italia central está controlada por los Estados Pontificios, un conjunto de 18 ciudades gobernado desde Roma por el Papa. A pesar de su debilidad política, Italia sigue siendo un centro religioso y cultural de primer orden. Con una población de 100.000 habitantes, Roma es el centro artístico de Europa. Además, los Papas juegan un papel importante en la esfera internacional por medio de la diplomacia, a pesar de que las naciones implicadas no reconozcan su autoridad temporal.

En el norte de Italia, la República de Venecia es un grupo de siete ciudades que controla el comercio en el Mar Adriático y que es la primera línea de defensa de la Cristiandad contra los turcos. Es el punto de destino de caravanas procedentes del Asia central, comercia con esclavos y produce cristal, seda, encajes y objetos de arte. El gobierno de Venecia está en manos del Dux, mientras que la política de la república es decidida por un Senado. Venecia comercia con todo el mundo y concede la libertad religiosa a todas las creencias. La famosa Universidad de Padua se encuentra en territorio veneciano. La política exterior de la república consiste en equilibrar el poder de España con el de Francia y así evitar ser absorbida por alguna de las dos potencias; fue una de las primeras naciones en reconocer a Enrique IV como rey de Francia. La ciudad de Venecia es famosa por el apoyo que el gobierno otorga a las prostitutas; siempre y cuando paguen sus impuestos, las damas de la noche pueden vivir y vestir como les plazca, e incluso pueden contar con la ayuda de la policía si alguno de sus clientes se niega a pagar.

Nápoles, directamente controlado por España, es famoso por la buena calidad de sus pintores y por la extraña rebelión de 1647 dirigida por un pescadero de 24 años y contra los impuestos abusivos. El 7 de junio de dicho año, los vendedores ambulantes de la ciudad se negaron a pagar un impuesto sobre la fruta para construir una flota. Tommaso Aniello dirige a 100.000 enfadados y armados mercaderes hacia el palacio del virrey para protestar contra los impuestos, y cuando el aterrorizado virrey se rinde, se adueña de la ciudad. Aniello gobierna durante 10 días, enriqueciéndose y ordenando la ejecución de 1.500 oponentes, hasta que el 17 de junio es asesinado por matones a sueldo de España.

EL SACRO IMPERIO ROMANO GERMÁNICO (11.3.4)

El Sacro Imperio Romano Germánico es un conjunto de principados, estados eclesiásticos y ciudades libres nominalmente situados bajo el control de un emperador que gobierna desde Praga, en Austria. (En 1618 la capital del Imperio se traslada a Viena). En realidad, el "Imperio" es una anticuada sociedad feudal gobernada por los nobles locales. Los emperadores poseen únicamente control directo sobre las provincias de Austria, Bohemia y el tercio más occidental de Hungría (esta última ha sido arrebatada a los turcos). Cada principado posee su propia moneda, economía y creencia religiosa (que es la de su gobernante). El Imperio está aliado con España; ambos son gobernados por miembros de la dinastía de los Habsburgo. Tanto Austria como Hungría son baluartes defensivos de la Cristiandad contra los turcos.

Con la única excepción de Frankfurt am Main, que es el

centro comercial y financiero más importante de todo el Imperio, la gente es en general pobre. En 1616 los campesinos son oficialmente reducidos a la condición de siervos. En las ciudades, los que trabajan en las industrias trabajan 15 horas al día durante 6 días a la semana. La glotonería y las borracheras son los pasatiempos nacionales, pero los alemanes son también conocidos por sus tallas de madera y su destreza musical.

La religión es un factor divisorio muy importante en la sociedad imperial. Austria y Hungría son católicas. Bohemia es mitad calvinista, mitad luterana. Suiza es fanáticamente calvinista y los estados alemanes son, por lo general, católicos en el sur y protestantes en el norte. Las sectas protestantes luchan entre sí y contra los católicos. Cada facción denuncia a las demás como heréticas, y lo hace usando los términos más ofensivos. Como medida de protección, en 1608 los príncipes no católicos se agrupan en una Unión Protestante; al año siguiente, se funda una Liga Católica. El Imperio está saturado de propaganda religiosa en forma de sermones, panfletos y libros, y esta década de guerra de palabras prepara el terreno para la última y más devastadora de las guerras de religión en Europa: la Guerra de los Treinta Años.

La Guerra de los Treinta Años comenzó en 1618 y no acabó hasta 1648. Una acción policial destinada a devolver Bohemia al seno del Catolicismo acaba degenerando en un conflicto a escala internacional en la que participan ejércitos de España, Suecia, Francia, Inglaterra, Dinamarca, Holanda, Italia y Polonia. Un paraíso para los mercenarios y un infierno para los campesinos, la guerra provoca la despoblación de Alemania, que pasa de 21 millones a 13,5 millones de habitantes. Cinco de cada seis pueblos son abandonados o destruidos. Las bandas de mercenarios, las epidemias y el hambre devastan el campo. Para divertirse, los soldados enemigos matan a civiles inocentes, queman iglesias y destruyen granjas. Demasiado ocupados en huir de los ejércitos para poder arar el campo, los campesinos se ven reducidos a comer hierba, animales domésticos, carroña e incluso los cuerpos de criminales ejecutados. De tanto en tanto se produce una epidemia de caza de brujas, que no hace más que agravar la situación; 100.000 brujas son ejecutadas durante esta época.

El origen de la guerra se encuentra en la ascensión al trono de Bohemia del archiduque Fernando de Austria. Los habitantes del reino protestante no ven con agrado la idea de tener un gobernante católico, por lo que cuando los enviados de Fernando llegan a Praga, los ciudadanos literalmente los tiran por la ventana (N. de los T.: es la llamada "defenestración de Praga"). Los enviados caen 15 metros en caída libre, pero aterrizan ilesos sobre un montón de basura; únicamente han sufrido daños en su orgullo. En 1619, los rebeldes protestantes ofrecen la corona de Bohemia al calvinista Federico V del Palatinado. Este acepta la corona, y de inmediato comienza a causar problemas prohibiendo la práctica del credo católico en Bohemia. Al día siguiente, Fernando de Austria se convierte en Fernando II de Alemania, levanta un ejército y expulsa a Federico de Bohemia. En cuestión de meses, los católicos han ocupado toda Bohemia y el Palatinado.

El éxito militar de Fernando II atemoriza a príncipes alemanes de todos los credos, pero éstos no están solos. El cardenal Richelieu se horroriza sólo con pensar en una Europa unificada bajo el control de Austria. Organiza rápidamente una alianza de siete países con el propósito de cortar las líneas de comunicaciones entre Austria y España, recuperar

el Palatinado y sabotear la autoridad central del Imperio. Sin embargo, tres años después los antiguos aliados comienzan a luchar entre sí: Dinamarca contra Suecia, y Francia contra Inglaterra. Fernando II ordena al noble bohemio Albrecht von Waldstein (popularmente conocido como Wallenstein) que organice un ejército y recupere los pasos alpinos que han sido ocupados por una fuerza franco-veneciana. Wallenstein derrota a los aliados, obliga al principado de Brandemburgo (Alemania septentrional) a pasarse al bando del emperador, y en 1627 ocupa la Dinamarca continental. Sin embargo, tras la muerte de Wallenstein los ejércitos imperiales comienzan a cosechar derrota tras derrota.

La Paz de Westfalia (1648) es la confirmación de Francia y Suecia como países dominantes en Europa. El Imperio es más débil y está más desunido que antes. Los ríos más importantes se encuentran controlados por los holandeses o los suecos, reduciendo con ello el comercio fluvial. La figura del príncipe comerciante ha sido reemplazada por la del general con territorio propio. Con ayuda francesa, el Elector Federico Guillermo de Brandemburgo crea en 1656 el primer ejército profesional de Europa y trata de compensar la influencia del emperador Leopoldo. El idioma y los modales franceses se ponen de moda entre los nobles alemanes, los cuales únicamente hablan alemán cuando tienen que dirigirse a sus sirvientes. El Protestantismo ha sobrevivido, pero las gentes comienzan a sentirse atraídas por el Pietismo, un movimiento que da más importancia a una relación personal con Dios que a manifestaciones ostentosas de adoración a Dios.

LAS PROVINCIAS UNIDAS (11.3.5)

Holanda se rebeló contra España a mediados de la década de 1560, cuando Felipe II estableció en ella la Inquisición para así acabar con los calvinistas. La guerra resultante, de 80 años de duración, pasó de ser primero una guerra de religión a convertirse en una guerra de independencia para los holandeses, convirtiendo de paso a las siete provincias del norte de Holanda en una potencia mercantil que controla cuatro quintas partes de todo el comercio europeo de la época. La porción meridional de los Países Bajos españoles (Flandes) fue reconquistada y reconvertida al Catolicismo durante la década de 1570.

Las Provincias Unidas es una de las naciones más extrañas de la Europa del siglo XVII. Otros países son gobernados por reyes, pero las Provincias lo son por un sistema oligárquico de ayuntamientos y asambleas provinciales, todas ellas bajo la supervisión de una asamblea nacional: los Estados Generales. Los asuntos militares se confían a un estatúder hereditario. La mayor parte de los europeos se ganan la vida arando el campo; más de la mitad de los 3 millones de holandeses viven en ciudades, trabajando en el comercio, la construcción de navíos, la pesca o la fabricación de objetos diversos. Los católicos son más numerosos que los protestantes, y los judíos son apreciados por sus habilidades mercantiles; en consecuencia, a pesar de que alguna vez haya una crisis de intolerancia, en Holanda hay en vigor una especie de libertad de religión. Los periódicos "La Gaceta de Amsterdam" y el "Noticiero de Leiden" son muy buscados y leídos en toda Europa porque (al contrario que muchos otros periódicos de la época) son publicados por empresas privadas que, por ello, están libres de la censura y la propaganda gubernamentales. Hay una escuela en cada pueblo; el país cuenta con cinco prestigiosas universidades, siendo la

más famosa la de Leiden. Por todo ello, la tasa de analfabetismo de las Provincias Unidas es la más baja de toda Europa. El negocio de las editoriales se encuentra en plena expansión, y se publican libros en gran número de idiomas. Sólo en Amsterdam hay 400 editores y librerías.

Holanda es la más rica e influyente de las Provincias Unidas. Su principal puerto, Amsterdam, cuenta con 300.000 habitantes. El banco de Amsterdam (fundado en 1609) es la institución financiera más fuerte de Europa, con un capital equivalente a 1.300 millones de pesetas de 1996. La moneda holandesa goza de gran prestigio.

La riqueza de las Provincias Unidas (que tienen la renta per cápita más elevada de toda la Cristiandad) proviene del comercio y de la colonización. Las Provincias construyen más barcos que España, Francia e Inglaterra juntas, envían comerciantes a lugares tan lejanos como Japón y Persia, y poseen colonias en India, África del Sur, Norteamérica, Sudamérica, Formosa y las Islas de las Especies. La Compañía Holandesa de las Indias Orientales, fundada en 1601, posee 44 veces más capital que su rival inglesa. Los holandeses comercian con todo el mundo, incluso con los infieles musulmanes, y logran obtener grandes beneficios de su comercio con los españoles a pesar de estar en guerra con ellos.

No todo son buenas noticias para los holandeses; sólo pueden obtener nuevas tierras de labranza arrebatándoselas al mar por medio de diques. La riqueza se encuentra concentrada en manos de los mercaderes, los propietarios de fábricas y los terratenientes (siempre ausentes de sus propiedades). Los granjeros y los pescadores viven en condiciones de abyecta pobreza y olvidan sus problemas con la bebida y los juegos de azar. Además, gran parte de la riqueza de la nación proviene del tráfico de esclavos, algo que no se suele explicar en casa.

DINAMARCA (11.3.6)

Dinamarca, Suecia y Rusia están tratando de conseguir el control absoluto de los bosques del norte de Europa, que son una fuente de madera y otras materias primas vitales para los astilleros del mundo entero. A comienzos del siglo XVII Dinamarca es la que se encuentra en una mejor posición; controla Noruega, el sur de Suecia, Islandia, Groenlandia y el acceso al Mar Báltico. Sin embargo, cosecha una serie de fracasos en unas guerras destinadas a consolidar el control del Báltico, y a mediados de siglo, Suecia ha reemplazado a Dinamarca como potencia predominante en el norte de Europa.

Hasta su muerte, en 1648, el rey Cristián IV gobierna a 1 millón de súbditos desde Copenhague. Es un monarca paternal, gran bebedor, de lengua viperina y valiente en el campo de batalla, amado por su pueblo pero frustrado por la despilfarradora nobleza del reino que constituye la Dieta Nacional y el Consejo de Estado. Estos 800 aristócratas poseen la mitad del país, mantienen a los campesinos en la servidumbre y no están dispuestos a colaborar en el pago de las aventuras militares de Cristián. El clero luterano no es demasiado rico ni influyente, pero se encarga de la educación y de la censura de prensa.

El rey contrata a mercenarios para la Guerra de Kalmar (1611-13), que es un esfuerzo para lograr que Suecia no deje de pagar una cuota por entrar y salir del Mar Báltico. Suecia compra por una cantidad de dinero equivalente a 1.500 millones de pesetas de 1996 la paz y el permiso de paso libre

por los estrechos del Kattegat. En 1630, Cristián firma una incómoda alianza con su antiguo rival, el rey Gustavo Adolfo de Suecia, contra Austria, pero en 1643 Dinamarca y Suecia vuelven a luchar entre sí. Tras dos años de guerra, Suecia obtiene la cesión de territorios en la península escandinava y el control de la entrada al Mar Báltico.

Cristián V (1648-1670) trata de solucionar los problemas que atormentaron a su padre centralizando su autoridad con la ayuda del clero y de la clase media. Sus esfuerzos no logran evitar la pérdida de las provincias suecas meridionales en 1660.

SUECIA (11.3.7)

Suecia se está convirtiendo rápidamente en una gran potencia mundial. Gobernada por una serie de reyes decididos y pintorescos, los suecos entran en guerra y derrotan sucesivamente a Dinamarca, Rusia, Austria y Polonia. El rey Gustavo Adolfo (1611-32) logra convertir al Mar Báltico y al del Norte en lagos suecos. Suecia alcanza el punto culminante de su poder en 1658, y durante los siguientes 50 años conservará su posición predominante en la esfera internacional.

Al igual que la vecina Dinamarca, Suecia es un país feudal luterano con 1.5 millones de habitantes cuyos reyes deben ganarse la cooperación de la Dieta Nacional (una asamblea de los nobles del reino). Es gobernada por el rey Segismundo de Polonia hasta 1599, cuando la Dieta, temerosa de la influencia católica, otorga todo su apoyo al duque Carlos, que se opone al poder polaco y es coronado rey como Carlos IX de Suecia en 1607. Ese mismo año, en el transcurso de una campaña en Rusia (aliada de Polonia), Carlos ocupa Moscú. Carlos muere de viejo durante la Guerra de Kalmar; su hijo Gustavo Adolfo soborna a Dinamarca y logra arrebatarse Livonia, Estonia e Ingria a Rusia (1615-17), con lo que el acceso ruso al Báltico pasa a manos de Suecia. Gustavo Adolfo reforma la administración e impulsa la educación pública y el comercio exterior. Cuando Segismundo exige la devolución del trono sueco, Gustavo Adolfo le derrota dos veces (en 1621 y 1625), y en 1626 se enfrenta a Prusia, aliada de Polonia. Sus adversarios le respetan lo bastante como para unirse a él en su campaña contra el Sacro Imperio Romano Germánico, iniciada en 1630. Antes de abandonar Suecia, nombra regente al inteligente conde Axel Oxenstierna.

Oxenstierna, un maestro de la política exterior, conduce con éxito las guerras de Suecia hasta que Cristina, la hija de Gustavo Adolfo, llega a la mayoría de edad. La reina es una impetuosa mujer muy poco femenina que sorprende a toda Europa con su ingenio y sus conocimientos. Habla ocho idiomas e intercambia cartas con los eruditos y filósofos más importantes del continente. También sorprende a toda Europa vistiéndose de hombre y comportándose como tal; maldice como un soldado y se niega a casarse. Cristina es una buena gobernante, pero su popularidad y energía personal desaparecen por culpa de las medidas adoptadas por la necesidad de obtener la victoria en la Guerra de los Treinta Años. Cansada, cae enferma en 1648 y jura convertirse al Catolicismo si recobra la salud; y así sucede, aunque su conversión se produce a lo largo de un período de 6 años. Los nobles se oponen a su política, en 1651 Cristina aplasta una revuelta y al año siguiente permite a los jesuitas entrar en Suecia. Dándose cuenta de que no puede seguir reinando si deja de ser luterana, Cristina abdica en 1654 a los 28 años de edad. La Dieta,

probablemente aliviada de librarse de ella, le concede una pensión vitalicia y el derecho de conservar su séquito. Durante los siguientes 15 años, Cristina viaja por la Europa católica, una especie de celebridad errante. Los cortesanos franceses disfrutaban con su conversación, pero les abruma su comportamiento tan poco femenino.

Mientras tanto, su primo y durante un tiempo posible marido Carlos X Gustavo está tratando de reconstruir la economía del país, agotado por la guerra. Pone a los nobles en su sitio, llena las arcas del Estado y pone las bases del futuro desarrollo del país nacionalizando los señoríos feudales. En 1655 ataca Polonia, esperando obtener con ello tanto territorio como sea posible antes de que los cosacos, apoyados por Rusia, hagan lo propio. Sus éxitos militares provocan la oposición de una coalición integrada por Austria, Dinamarca y Holanda; Carlos reacciona ocupando Dinamarca en 1658, pero al año siguiente la flota sueca es derrotada por la holandesa. En 1660, el cansado rey se desmaya mientras pronunciaba un discurso ante la Dieta y muere unos días después. Los regentes de Carlos XI, su hijo y sucesor de cinco años de edad, firman en 1661 un tratado con Rusia y Polonia que mantendrá la paz durante los siguientes 15 años.

POLONIA (11.3.8)

En el siglo XVII Polonia no es una nación con la que uno pueda bromear. Sus brillantes generales y sus bravos soldados son los paladines de la causa católica y ayudan a mantener al lobo turco lejos de las puertas de la Cristiandad. Desgraciadamente para los polacos, están rodeados por un círculo de países vecinos hostiles. Las guerras con Austria, Rusia, Suecia y Turquía van debilitando poco a poco a esta orgullosa nación, al igual que lo hacen los vanos intentos de Segismundo III por hacer valer sus legítimos derechos a la corona sueca. Polonia sufre repetidas veces la invasión de ejércitos extranjeros. A finales del siglo XVII, Polonia se encuentra con que está siendo lentamente devorada por los rusos por un lado y por los turcos por el otro.

Al igual que sus vecinos, Polonia es un estado feudal, rural y con una sociedad dominada por los varones. Los nobles poseen autoridad absoluta sobre los campesinos que viven en sus tierras y obligan al rey a cumplir sus deseos por medio de la Sejm o Dieta Nacional. Los señores son tan celosos conservadores de su autonomía que, a partir de 1652, un solo miembro de la Dieta puede vetar las decisiones adoptadas por el rey o por los demás miembros de la Sejm. Esta falta de unidad evita que la nación pueda ajustarles las cuentas a sus agresivos rivales, Suecia y Rusia.

Por otra parte, los polacos son un pueblo con un elevado sentido de la moralidad. Las mujeres solteras son obedientes y se casan con los hombres escogidos por sus padres, y pocas veces son infieles a sus maridos. Polonia posee también una de las políticas religiosas más liberales de Europa, con la única excepción de las Provincias Unidas. Ser católico es señal de ser patriota, pero tanto los reyes como el clero toleran y protegen a una amplia variedad de sectas protestantes y a una importante minoría de ortodoxos griegos en Lituania. El pueblo no siempre tiene una mentalidad tan abierta; de vez en cuando se producen ataques contra la comunidad no católica. Las minorías religiosas se enfrentan en una guerra de propaganda similar a la que tiene lugar en Alemania. En 1638 una coalición de luteranos y calvinistas convence a la Sejm a decretar el cierre de todas las escuelas de la Iglesia Unitaria, y en 1658 se ordena a todos los uni-

tarios que abandonen Polonia. Sin embargo, en general los católicos se pueden permitir ser tolerantes; desde 1648 se encuentran en franca mayoría.

RUSIA (11.3.9)

Rusia es uno de los lugares más extraños y peligrosos que los PJs pueden visitar sin tener que salir de los límites de la Cristiandad. Este enorme país, poco poblado y de llanuras infinitas y bosques densísimos, es gobernado por los zares, quienes se consideran a sí mismos como sucesores de los emperadores bizantinos y cuya autoridad es casi divina. La máxima autoridad religiosa corresponde al Patriarca de Moscú, quien gobierna en el Kremlin junto al zar. La Iglesia Ortodoxa rusa teme que los extranjeros puedan corromper su fe pura y ha inculcado en el pueblo ruso un odio y terror a los extranjeros. Ha habido casos de mercaderes y asesores técnicos que, visitando Moscú, fueron asaltados y quemados vivos por multitudes de rusos xenófobos. Al contrario que los reyes de otros reinos europeos, a un zar jamás se le ocurriría la idea de casarse con una princesa extranjera. Para desalentar la propagación de ideas y prácticas no rusas, el zar Alexis prohibió el baile, los juegos de azar, los juegos con público, la música instrumental, el teatro y los juegos de manos.

A pesar de que los zares poseen una autoridad que Luis XIV de Francia jamás llegó a alcanzar, las prácticas cotidianas de la administración son incumbencia de los Prikazy, un ejército de funcionarios corruptos e ineficaces que se organizan en 30 ó 40 departamentos que muchas veces compiten entre sí. El núcleo del ejército ruso son los Streltsy, regimientos de soldados profesionales que cumplen las funciones de guardias de palacio, patrullas fronterizas, policías municipales y bomberos.

La mayor parte de los entre ocho y diez millones de habitantes con que cuenta Rusia son campesinos y siervos que viven en pueblos pequeños y aislados de cabañas de madera carentes de chimeneas. La religión domina la vida del pueblo, pero los sacerdotes rurales suelen ser corruptos, bebedores, ignorantes y supersticiosos. En lo más alto de la pirámide social se encuentran los boyardos (nobles hereditarios), siempre discutiendo acerca de títulos y de precedencias y conspirando para controlar el trono. Los ricos también viven en casas de madera: palacios laberínticos con ventanas pequeñas que dejan pasar tan poca luz que incluso en un soleado día de verano es preciso iluminar el interior con velas. Incluso las calles y las fabulosas iglesias de Moscú son de madera. La mayoría de los rusos son analfabetos; la educación de los nobles se limita únicamente a saber leer y escribir (sólo en ruso, desde luego). Las mujeres viven separadas de los hombres, pocas veces salen a la calle y suelen llevar muchas ropas que ocultan su figura. En las familias ricas, no se permite a las hijas que jueguen con sus hermanos y viven confinadas en el terem (las habitaciones de las mujeres) hasta el día de su boda. Las mujeres de los campesinos disfrutan de un mayor grado de libertad porque sus maridos necesitan de su ayuda en el campo de labranza. Pegar a las mujeres está permitido por la ley; durante la ceremonia de la boda, los padres entregan al novio un látigo. Dada la segregación de sexos, la sociedad masculina rusa es ruda y violenta; el deporte nacional consiste en retar a beber a los demás hasta que todos acaban borrachos bajo la mesa. Todos los hombres llevan barba, que peinan a diario pero que nunca se cortan.

La primera parte del siglo XVII no es una buena época para la Moscovia. En la historia rusa, el período comprendido entre los años 1598 y 1613 es conocido como el *Período de los Desórdenes*. Boris Godunov fue consejero del anterior zar y gozó de amplia popularidad mientras tuvo dicho cargo porque trató de mejorar las condiciones de vida de los campesinos. Sin embargo, esas mismas reformas le valieron el odio eterno de la nobleza, y cuando Boris fue coronado zar en 1598, se vio obligado a valerse de espías y del terror para protegerse de las conspiraciones de los nobles. Sus medidas poco sutiles y la pérdida de la cosecha de los cuatro primeros años del siglo destruyeron la popularidad de Boris. En 1600 aparece en Polonia un hombre que afirma ser Dimitri Ivanovich, el príncipe heredero que murió nueve años antes en circunstancias misteriosas (N. de los T.: era el hijo de Iván IV "el Terrible"). Con el apoyo de los polacos y de los boyardos, "Dimitri" invade Rusia en 1604 y conquista Moscú (agotado, el zar Boris muere antes de que sus enemigos entren en la capital). El príncipe Vasili Shuiskin, que investigó las circunstancias de la muerte del heredero, afirma que estaba equivocado y reconoce a "Dimitri" como legítimo zar de Rusia.

Sin embargo, "Dimitri" es en realidad el ex monje Grigori Okrepiev, sirviente de Fedor Romanov, un conspirador que Boris envió al exilio. "Dimitri" gobierna con sabiduría durante tres años, pero sus actos y sus modales refinados rápidamente ponen en evidencia que ni es ruso, ni cree verdaderamente en la fe ortodoxa. En poco tiempo es depuesto y el zar Basilio IV ocupa su lugar.

De forma casi inmediata, los descontentos del reino se agrupan alrededor de un segundo "Dimitri" respaldado por Polonia, el cual afirma ser el primer "Dimitri". Shuiskin convence a los suecos que ataquen Polonia, pero en 1610 el ejército polaco logra la destitución y el exilio de Shuiskin. El segundo "Dimitri" es herido de muerte por uno de sus propios seguidores cuando su ejército no logra ocupar Moscú (no se sabe con certeza si fue un accidente o un asesinato). Los polacos ponen a su príncipe Ladislao en el trono de Rusia. Los campesinos se rebelan e incendian Moscú, obligando al joven "zar" y a sus tropas a buscar refugio en el Kremlin. En pocos meses, aparece un tercer "Dimitri", que es traicionado y ejecutado en Moscú en 1612. Mientras tanto, el carnicero Kosma Minin une sus fuerzas rebeldes con las del príncipe Dimitri Troubetskoy (un príncipe ruso de verdad, aunque sin derecho al trono). Los polacos se dan por vencidos y abandonan Moscú. En 1613 es elegido zar Miguel Romanov, de 15 años de edad e hijo del exiliado conspirador. Miguel permite el retorno de su padre, quien mientras tanto se ha convertido en monje y ha cambiado su nombre a Filaret; padre e hijo restauran el orden público en calidad de primer ministro y zar, respectivamente. (Los rusos dicen, medio en broma y medio en serio, que tienen dos zares).

El reinado de Miguel Romanov abre una época de rápida expansión territorial. Sus exploradores establecen una cadena de fuertes a través de Siberia y en 1639 llegan hasta el Pacífico. Miguel estimula la colonización de Siberia anulando las deudas de los campesinos que deseen irse a vivir allá. Estas medidas permiten a Rusia controlar el norte de Asia y comerciar (y tener conflictos fronterizos) con la China de los Manchúes. No obstante, las relaciones con sus vecinos del sur suelen ser amistosas. A pesar de las incursiones de los tártaros en busca de esclavos, Rusia mantiene estrechos contactos con la corte del sultán otomano. Tanto los suecos como el clima bloquean las rutas comerciales con Europa occidental. Ni siquiera los intrépidos comerciantes

ingleses tienen acceso ilimitado a Rusia; sólo durante algunos meses del año les es posible atravesar las gélidas aguas y llegar a Riga o Arkangel.

El reinado de Alexis Romanov (1645-76) no es tan tranquilo como el de su predecesor; se ve perturbado por disturbios internos y por la guerra con Polonia (1655-67). En 1648 los Streltsy se rebelan y atacan las casas y las iglesias de los extranjeros, iniciando con ello una serie de ataques contra todo lo extranjero que durará más de un año. La dura represión por parte de Alexis de toda disidencia política y religiosa provoca el estallido de más disturbios en Moscú, Novgorod y Pskov. Enfurecido por la ejecución de Carlos I de Inglaterra, Alexis ordena la expulsión de Rusia de todos los ingleses y envía dinero y mensajes de pésame a Carlos II. Alexis seguirá enviándole fondos hasta su restauración.

En 1652 el devoto Alexis permite a Nikon, Patriarca de Moscú, que comience la reforma de la Iglesia Ortodoxa, permitiendo con ello que el Patriarca, en quien confía, sea realmente quien gobierne en Rusia durante los siguientes seis años. Con voluntad de hierro, Nikon expulsa y exilia a los sacerdotes borrachos e indolentes; adapta también la liturgia rusa a la que se sigue en Grecia y trata de poner a la autoridad eclesiástica por encima de la civil. Cuando el influyente y conservador arcipreste Avvakum se opone a las reformas, el Patriarca ordena que su antiguo amigo se exilie en Siberia. Con el tiempo, los modales imperiosos de Nikon acaban por llevarle a un enfrentamiento abierto con Alexis. Cuando en 1658 Nikon se marcha enfadado a un monasterio, el zar ordena a altos cargos del clero ortodoxo que procesen a Nikon por abandonar su puesto. El proceso se celebra en 1667, pero las reformas de Nikon siguen en vigor. Los "viejos creyentes" se rebelan contra esta decisión y Alexis reacciona persiguiéndoles.

Más adelante, los cosacos anexionados en 1648 se rebelan contra sus nuevos amos rusos. El jefe de bandidos Stenka Razin funda una república cosaca en el Volga, conquista Astrakán y Tsaritsin (la actual Volgogrado) y por poco no conquista también Moscú. Finalmente, este Robin Hood ruso es capturado y torturado hasta morir en 1671.

EL IMPERIO OTOMANO (11.3.10)

Los turcos otomanos gobiernan sobre un vasto imperio, equivalente en importancia al de España. Se extiende desde Hungría y Grecia hasta Siria y Arabia, y controla también las islas de Chipre y Rodas. Los turcos disputan a los venecianos la propiedad de la isla de Creta, que será escenario de una guerra de 25 años entre ambas potencias. El imperio está aliado con los tártaros de Crimea, que organizan incursiones en Polonia y Rusia, y con los sultanatos norteafricanos, que hostigan a los barcos cristianos en el Mediterráneo. Los turcos han estado bastante tranquilos desde la derrota que sufrieron en Lepanto (1571), aunque sus corsarios se mantienen activos en mares tan cercanos como el Mar Adriático y en lugares tan alejados como Irlanda.

Los sultanes gobiernan su imperio desde Constantinopla, ayudados en su tarea por los bajás provinciales. La burocracia estatal y el ejército están controlados por los jenízaros, hijos de familias cristianas que han sido educados para convertirse en un cuerpo de elite fanáticamente musulmán. Al igual que los Streltsy de Rusia, los jenízaros son celosos defensores de su paga y su poder político, y ha habido ocasiones en las que se amotinaron cuando sus dese-



os no se hicieron realidad. Los bajás, sobre todo si están lejos de la capital, tienden a ser corruptos y actuar con independencia. El crimen impera por doquier; bandas de salteadores asolan los caminos, desafiando a los soldados que tratan de detenerlos. Con las lentas rutas comerciales y de comunicación de Turquía, el imperio es demasiado grande como para ser gobernado eficazmente. Dado que los viajes son lentos y no se puede confiar en los funcionarios locales, a los sultanes les cuesta mucho emplear la imponente maquinaria bélica otomana contra los múltiples enemigos de Turquía. Sin embargo, una vez los soldados turcos han llegado al campo de batalla, su fatalismo y su fanatismo hacen de ellos unos adversarios muy peligrosos a pesar de tener un armamento anticuado (aún utilizan arcos y flechas).

Los turcos han perdido la superioridad tecnológica y científica que poseían durante la Edad Media. Con la excepción de una elite intelectual y literaria, la vida cultural del imperio se ha estancado. Los ricos y cultos escriben poesía, leen numerosos libros en turco, árabe y persa, y decoran sus casas con azulejos, caligrafías, miniaturas y costosas alfombras. Sin embargo, para la mayoría de los ciudadanos la vida transcurre con lentitud y nada parece cambiar; ante la buena y la mala suerte, exclaman siempre lo mismo: "Que se cumpla la voluntad de Alá." Hay segregación de sexos; las mujeres se quedan en casa, recluidas en la zenana. Fuera del hogar, casi no hay contactos entre hombres y mujeres. En la inmensidad del imperio, gran parte del trabajo lo realizan esclavos cristianos capturados en Italia, Polonia y Rusia. En teoría, el Islam concede la libertad religiosa a cristianos y judíos; de hecho, algunos pueblos balcánicos prefieren estar bajo dominio turco que bajo el de la católica Austria. Sin embargo, no se permite a los cristianos ocupar cargos en la administración pública, están obligados a pagar un impuesto especial o ser recluta-

dos en el ejército, y deben además entregar a las autoridades un hijo de cada diez para convertirlo en un jenízaro.

El Imperio Otomano no es un lugar que los PJs visitarán a menudo ni por gusto. Los turcos sienten un profundo y antiguo odio hacia los "perros cristianos" y antes que comerciar o negociar con los PJs preferirán robarles y esclavizarlos. Por desgracia para los PJs diplomáticos, los otomanos insisten en que todos los tratados y acuerdos que se haga con ellos se firmen en Constantinopla. Es posible que los PJs con inclinaciones filantrópicas tengan que entrar en ciudades o aguas turcas para liberar a cautivos cristianos. Los mercaderes que esperen comerciar con España e Italia y los estudiantes que tengan pensado estudiar en alguna famosa universidad italiana se arriesgan a ser capturados por piratas berberiscos. Por otra parte, escapar de una cárcel turca puede ser la aventura de una vida; ayudó mucho a la reputación de Miguel de Cervantes y San Vicente de Paúl.

OTROS LUGARES DE INTERÉS (11.3.11)

Sería poco práctico dar una lista de todos los lugares interesantes a los que los PJs pueden viajar. A continuación describimos algunos de los sitios más frecuentemente visitados por europeos. Los PJs pueden tentar su suerte trabajando como mercenarios, consejeros, diplomáticos o mercaderes, pero en estas tierras exóticas también pueden sufrir una muerte innoble y a menudo horrible.

ÁFRICA

África del norte se encuentra controlada por una serie de estados vasallos del Imperio Otomano, y el Islam se está extendiendo hacia el sur siguiendo las rutas de caravanas saharianas. Marruecos, con capital en Marrakech, es un reino independiente gobernado por la dinastía de los Shafiri. Argelia, Túnez y Trípoli se encuentran sujetos a diversos grados de influencia otomana, dependiendo de cuán cerca estén de Constantinopla. El sultán de Egipto es directamente nombrado por los turcos. Los portugueses han explorado y establecido asentamientos a lo largo de toda la costa africana, pero ningún europeo sabe lo que se oculta en el interior de África.

PERSIA

El Imperio Persa se extiende desde el Éufrates hasta el Indo. Al contrario que los hostiles turcos, los persas dan la bienvenida a cualquier visitante europeo y hacen todo lo posible por estrechar los lazos turísticos y comerciales con Europa. El Shah Abbas (1598-1629) se da cuenta de que él y los europeos tienen un enemigo común: los otomanos; de hecho, es capaz de resistir los ataques de los turcos gracias a los mercaderes ingleses que, en 1598, trajeron a Persia las armas de fuego y la artillería modernas. En 1605 Abbas vence a los turcos, recobrando el Azerbaidján, el Kurdistan y Bagdad. Mercaderes de países como Polonia, Francia, España e Inglaterra acuden a la nueva y espaciosa capital del Shah, Isfahán, para comerciar con sedas, tabaco, café, alfombras y telas de calidad (Las otras dos capitales, Bagdad y Tabriz, son constantemente atacadas por los otomanos). En 1622 y con ayuda inglesa, Abbas expulsa a los portugueses de Ormuz.

Los persas, que llevan turbante y ropas ampulosas, son famosos poetas, músicos, aduladores y grandes conversado-

res (todo buen mercader tendrá en cuenta estas cualidades). Los PJs pueden admirar los frutos del colosal programa de obras públicas del Shah y disfrutar del polo y las carreras de caballos. Por desgracia, Persia es tan decadente como sofisticada; las calles están repletas de borrachos, timadores y prostitutas de ambos sexos a quienes les encantará ganar rápidamente algún dinar a costa de los PJs.

INDIA

India, la Tierra Prometida de todos los mercaderes de especias europeos, está siendo rápidamente conquistada por el Imperio Mogol musulmán. A finales del siglo XVI Akbar somete la India meridional, y sus sucesores acabarán por controlar la mayor parte del subcontinente indio en 1707. Shan Jahan, nieto de Akbar, gobierna desde 1627 hasta 1656, cuando es derribado por una guerra civil. Su principal preocupación es un reino hindú rival: el imperio de los Marathas, que bajo Sivaji (1627-1680) se extiende a lo largo de toda la costa occidental. Aurangzeb, sucesor de Shah Jahan, completará la conquista mogol de la India, pero no logrará acabar con los Marathas.

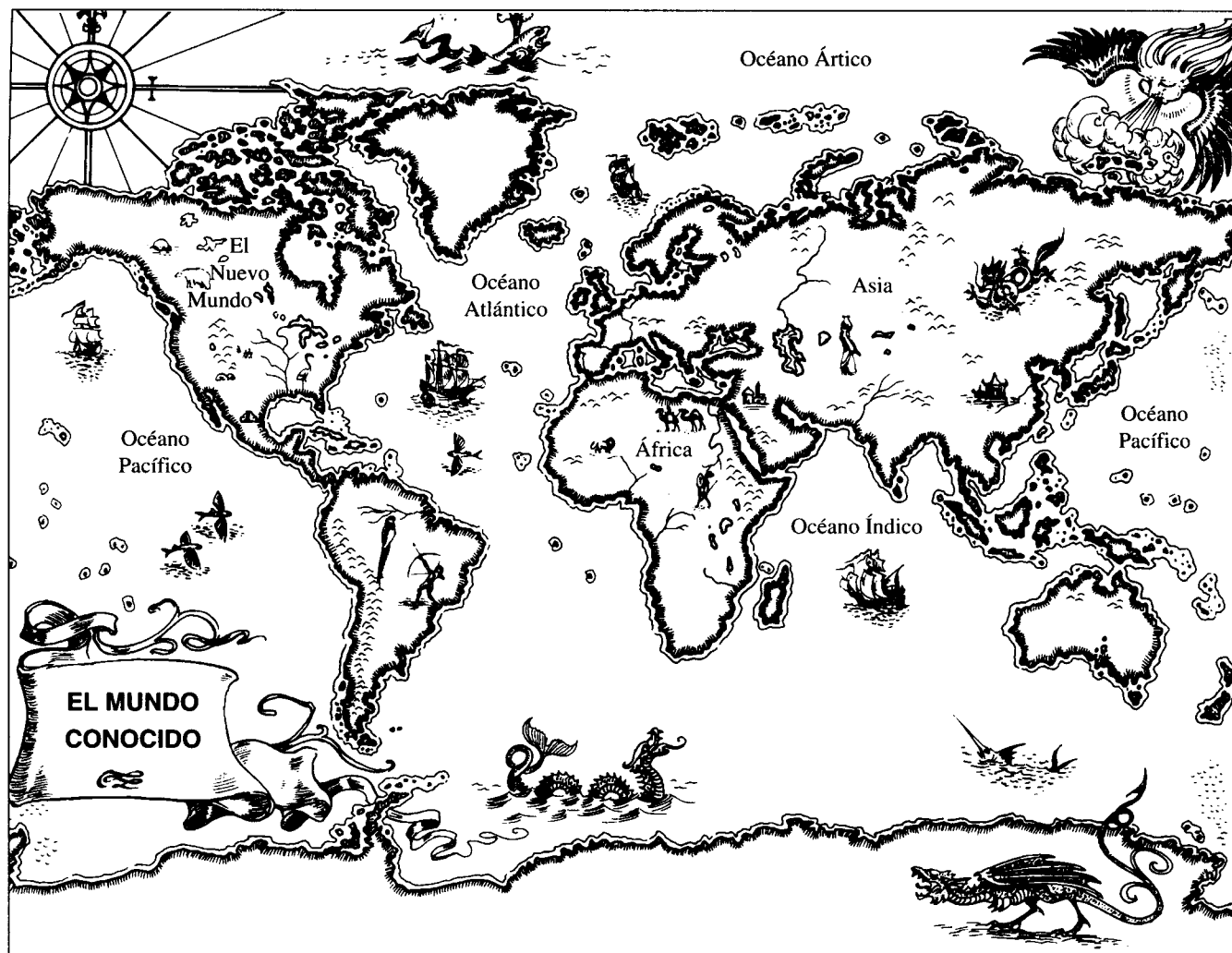
Mientras todo esto sucede, los ingleses, los franceses, los portugueses, los daneses y los holandeses están tratando de obtener derechos comerciales en la India. Francia sólo dispone de una base en la India: Chandernagore (Bengala), cerca de Calcuta. Los ingleses poseen Bombay (en la costa occidental), Fort St. David, Madrás y Masulipatam (en la costa oriental) y Calcuta (en Bengala). Las bases comerciales holandesas se concentran a lo largo de la costa sudoriental y en Ceilán. La Compañía Inglesa de las Indias Orientales está creciendo rápidamente en riqueza y poder. Tras la concesión por Cromwell de privilegios especiales a la Compañía (obtenidos a cambio de préstamos), ésta se convierte en un gobierno de hecho, con moneda y marina de guerra propias.

CHINA

China se encuentra en una situación de inestabilidad interna similar al de Inglaterra o Francia. La antigua dinastía Ming está en decadencia; conservadora hasta el estancamiento, brutal y demasiado centralizada. Los emperadores han dejado el gobierno del país en manos de los eunucos. El terror, los impuestos y las malas cosechas provocan a partir de 1627 la aparición de revueltas, las cuales a partir de 1636 degeneran en una guerra civil que abarca el centro, el norte y el noroeste de China. Mientras tanto, el imperio extranjero de Manchuria se está expandiendo hacia el norte con ayuda de disidentes chinos. En 1625 los manchúes invaden Mongolia interior y en 1627, Corea. Mongolia es anexionada a Manchuria en 1635 y dos años más tarde Corea se convierte en estado vasallo. Para el año 1644, cuando rebeldes chinos ocupan la capital Peking y el último emperador Ming se suicida, los manchúes controlan todo el territorio situado al norte de la Gran Muralla. Aprovechando el caos reinante en China, los manchúes invaden el país e instauran la nueva dinastía Ching (que no es de origen chino). En 1652 los manchúes ya controlan la mayor parte del país y en 1659 acaban con la última resistencia Ming en el sur de China. Los que aún permanecen fieles a los Ming huyen a la isla de Formosa (la moderna Taiwán) que arrebatan a los holandeses (los cuales llevaban gobernando la isla desde 1624). (N. de los T.: los manchúes acabarían conquistando Formosa en 1683).

JAPÓN

El Japón feudal acaba de salir de un período de guerras civiles y se encuentra bajo el régimen militar del shogunato



Tokugawa. Los emperadores, que reinan desde la ciudad de Kyoto, no son más que meras figuras sin poder alguno; los shogunes son quienes realmente gobiernan el país, desde Yedo (Tokio). En la década de 1580 Japón es unificado por el jefe de bandidos Hideyoshi, quien se convierte en el "regente" del emperador. Tras la muerte de Hideyoshi (1598) su enemigo Ieyasu derroca al hijo de Hideyoshi, mata a sus nietos y en 1603 se proclama shogún de todo Japón. Con el objeto de apaciguar el ardor guerrero de los samurais, Ieyasu les obliga a estudiar filosofía y literatura. En un primer momento tolera a la cada vez más numerosa población católica de Nagasaki, pero luego se convence de que los católicos pueden servir de quintacolumnistas para una invasión española. En 1614 Ieyasu ordena que los japoneses cristianos abandonen el país o renuncien a su fe. Su hijo Hidetada (1616-1623) se contenta con dormirse en los laureles de su padre pero Iyemitsu, el tercer shogún Tokugawa del Japón (1623-1651), resulta ser tan activo como su abuelo. Desbarata un intento del emperador de recuperar el poder, ocupa durante un tiempo Corea antes de que ésta pase a manos de los manchúes y persigue con dureza a los cristianos. En 1638, 37.000 cristianos japoneses se defienden hasta el

fin en la península de Shimabara y son exterminados tras un asedio que dura tres meses. A partir de ese año, ningún europeo es bienvenido en el Japón; el único contacto del país con el mundo exterior es la concesión comercial holandesa de Nagasaki (que, por otra parte, está estrechamente vigilada por los japoneses).

LAS ISLAS DE LAS ESPECIAS (INDONESIA)

Las islas del Sudeste asiático están gobernadas por débiles sultanes musulmanes. Los portugueses establecieron en estas islas una serie de fuertes y factorías comerciales durante el siglo XVI, pero la Compañía holandesa de las Indias Orientales (fundada en 1602) las está ocupando de forma sistemática y se aprovecha de las rivalidades de los sultanes musulmanes para apoderarse de más territorio. En 1619 Holanda firma un tratado con Inglaterra para compartir las conquistas coloniales de las Indias Orientales, pero en 1623 los holandeses exterminan a los colonos ingleses de la zona. En los años siguientes, los ingleses se limitan a establecer relaciones comerciales con las islas más occidentales, dejando el resto a los holandeses.



12. TESOROS

Los tesoros juegan un papel no demasiado importante en las aventuras de capa y espada. Ello se debe en parte a la pobreza en objetos mágicos del género y a que muchos personajes ya disponen de unos ingresos más o menos regulares (por ejemplo, una cantidad de dinero constante, aunque mísera, que les paga el gobierno o un protector). Como es lógico, si tus personajes son piratas o contrabandistas (o son simplemente codiciosos), eso ya es harina de otro costal. A pesar de que PJs con recursos o simplemente poco honestos puedan obtener dinero con facilidad, existen otros objetos de gran valor que el DJ puede introducir en sus partidas.

ARMAS DE FUEGO

Los PJs apreciarán sin duda las armas de fuego que sean especialmente precisas o difíciles de encontrar. Era posible adquirir rifles, pero éstos eran caros. A finales del siglo XVI se inventó la pistola lanzagranadas. Antes de 1608 los inventores franceses ya fabricaban armas de aire comprimido para Enrique IV, y a mediados del siglo XVII los artesanos armeros alemanes eran expertos en la fabricación de muchas armas de esta clase.

A mediados o finales de la década de 1640 se inventaron en Dinamarca y Alemania rifles con cañones múltiples y rifles de repetición; se cambiaba de cañón girando una manivela con la mano (y eso que algunos de estos rifles tenían hasta 10 cañones). Los armeros de la época también experimentaron con pistolas de cañones múltiples. Las armas de repetición disponían de varias cargas de pólvora colocadas en el interior del cañón; cuando se disparaba la primera bala, encendía la mecha para la siguiente bala (siguiendo un mecanismo similar al de la candela romana). Las armas de esta clase iban disparando hasta que se quedaban sin munición. No eran armas muy fiables; tendían a encasquillarse, a no disparar, a romperse e incluso a explotar en las narices de quien las usaba. Para simular esto, el DJ puede multiplicar por dos el renglo de fallos críticos del arma por cada disparo efectuado.

A finales de esta época se inventó también una especie de ametralladora primitiva que se llamaba “cañón de órgano”. Estaba formado por entre 10 y 15 armas de fuego individuales, montadas encima de una estructura de madera similar a una mesa y que podía disparar una devastadora andanada de balas. Por desgracia, cada arma se debía recargar por la boca del cañón, proceso que solía tardar unos 5 minutos o más en total.

Se fabricaron también “pistolas de órgano” con fines puramente deportivos; estas armas de corta distancia solían te-

ner siete cañones. Los efectos de sus disparos eran similares a los de una moderna escopeta.

MAPAS DEL TESORO

Hay muchos, y por todas partes; su exactitud y su autenticidad dejan mucho que desear. A pesar de ello, hay una importante demanda para estos mapas. Es normal que los PJs tengan que luchar o pagar una bonita suma por un mapa cuyo dueño afirma haber comprado a un español y que indica cómo llegar a la mítica tierra de El Dorado. Aunque sea falso, un mapa del tesoro es un buen punto de partida para una aventura.

INSTRUMENTOS CIENTÍFICOS

Los PJs pueden necesitar objetos como barómetros, telescopios, microscopios e instrumentos de navegación. Todos se han hecho a mano y están finamente trabajados. El DJ deberá otorgar bonificaciones a la habilidad por utilizar cada objeto para lo que fue creado.

DROGAS Y SUSTANCIAS QUÍMICAS INUSUALES

Muchas de las medicinas de la época eran francamente repugnantes, consistiendo en mezclas de partes de animales y de heces de dudosas propiedades curativas. Los botánicos aún estaban ocupados tratando de elaborar un estudio sistemático de las plantas medicinales de Europa y hacía poco que habían comenzado a analizar los nuevos especímenes traídos del Nuevo Mundo. La quinina era considerada como una droga milagrosa; el descubrimiento de un árbol sudamericano cuya corteza curaba las fiebres fue algo tan sensacional que algunos expertos en medicina se negaron a creerlo. Los personajes que descubran nuevas plantas y sustancias químicas, o nuevas combinaciones de otras ya conocidas, que posean propiedades curativas pueden llegar a enriquecerse (siempre y cuando posean todos los permisos adecuados y mantengan en secreto la identidad del compuesto activo de la medicina).

SUBMARINO PRIMITIVO

El primer submarino fue mostrado al público por el inventor holandés Cornelius van Drebbel en Inglaterra, en 1620. Estaba formado por una barca de remos recubierto en cuero impermeable y que podía mantener a una o dos personas bajo el agua durante breves espacios de tiempo. Desconocemos el mecanismo de propulsión del invento. Las autoridades no se dieron cuenta de la importancia del descubrimiento.

El invento de van Drebbel no tiene por qué ser lo último

en submarinos de la época. Los avances en mecánica y física desarrollados entre 1620 y 1660 permitirían a los PJs construir una nave submarina mucho más práctica que la de van Drebbel. Es probable que el valor militar de una nave de esta clase sea prácticamente nulo; pequeña, lenta, poco marinera e incapaz de transportar cañones (los torpedos aún no han sido inventados). Por otra parte, un submarino puede ser de gran utilidad a contrabandistas, sabotadores y espías; el éxito de sus misiones depende más de la discreción que de la velocidad y la potencia de fuego. Sería también necesario transportar la nave en un barco convencional y luego depositarla en el agua cerca de la costa; sería suicida navegar por alta mar en uno de estos submarinos, sobre todo si la mar es gruesa. Lo más normal sería navegar en superficie tanto como fuese posible y sumergirse únicamente cuando uno se ha acercado a la costa.

MAQUINA DE VAPOR PRIMITIVA

Durante todo el siglo XVII artesanos en Francia e Inglaterra realizaron experimentos con vapor. En 1630 Carlos I concedió una patente de objetos impulsados por vapor. Las primeras máquinas eran de un solo caballo-vapor y explotaban con frecuencia. En 1700 se hizo la demostración pública de un barco de vapor.

Las posibles aplicaciones de una máquina de vapor inventada unos 50 años antes de lo previsto pueden ser obvias para los jugadores, pero no deben serlo para sus personajes. Para la mayoría de la gente, este objeto no era más que un juguete mecánico inútil. Es probable que personajes que inventen o posean una máquina de vapor lo pasarán muy mal tratando de encontrar inversores (¡sobre todo si se les ocurre decir que esta máquina puede mover un carruaje o un barco de guerra!) Los alemanes y holandeses pueden ser más fáciles de convencer, pero ello puede causar problemas políticos a los PJs. Si los PJs logran construir una máquina de vapor lo bastante grande como para servir de algo, debería ser enorme, poco eficiente, difícil de mantener y peligrosa.

OVEJAS MERINAS

¡Sí, ovejas! La economía inglesa estaba basada en el comercio de lana y los comerciantes ingleses se tenían que enfrentar a la intensa competencia de la lana española, de gran calidad y tejida a partir del vellón blanco y pesado de las ovejas merinas. Como es lógico, España lo sabía y prohibió la exportación de ovejas y carneros merinos, por razones de seguridad nacional. Quien logre sacar de España una pareja fértil de ovejas merinas o una hembra embarazada puede contar con una fuerte recompensa del gobierno inglés.



13. MÓDULOS

13.1 LOS ENVIADOS DE SU EMINENCIA

Describimos a continuación un módulo que transcurre en Londres en la primavera de 1640. Ha sido diseñado para una campaña de corte histórico, aunque se puede modificarla un poco para adaptarla a una partida de fantasía. En una partida histórica, la mayoría de los PJs deberán ser franceses, pero algunos pueden ser ingleses.

IDEA GENERAL (13.1.1)

Enviados a Londres en busca de apoyo inglés para la rebelión portuguesa, los PJs ven rápidamente cómo sus esfuerzos son bloqueados por un grupo de espías españoles.

ANTECEDENTES (13.1.2)

Los nuevos impuestos aplicados a los portugueses por sus amos españoles hacen que el persistente descontento popular estalle en 1637 en una rebelión en toda regla. Destacados ciudadanos portugueses planearon en secreto derribar a Margarita, duquesa de Mantua y virreina española de Portugal, y proclamar rey a Juan, duque de Braganza. Los conspiradores recibieron el apoyo de Francia. Sin embargo, Juan de Braganza era una persona práctica, avariciosa y algo cobarde que se había enriquecido con el status quo y que temía fracasar en el intento. Únicamente la promesa de recibir ayuda extranjera y la insistencia de su mujer Luisa le convencieron de que se uniese a los rebeldes.

Inglaterra era la aliada tradicional de Portugal y los ingleses sentían mucha simpatía por la causa de los rebeldes. Sin embargo, Carlos I estaba involucrado en una guerra ya casi perdida con los escoceses y el Parlamento no estaba dispuesto a sufragar el coste de un ejército permanente. El 2 de mayo de 1640 un tal capitán Billingsley, que había estado reclutando voluntarios para una expedición a Portugal, apareció ante la Torre de Londres al frente de 100 soldados. Exigió en nombre del rey que se le permitiese entrar en la Torre, permiso que le fue negado por Sir William Balfour, condestable de la Torre. Este llamado "Primer complot del ejército" convenció al Parlamento de que un

ejército creado con fondos aprobados por él sería utilizado por el rey para imponer su autoridad absoluta en el reino; este hecho supuso el abandono del proyecto de enviar una expedición inglesa a Portugal.

Cuando los rebeldes portugueses dieron el golpe de estado en Lisboa el 1 de diciembre, fueron apoyados por barcos franceses y holandeses pero no por soldados ingleses. Margarita de Mantua tuvo la valentía de discutir con los rebeldes que arrollaron a los pocos centinelas presentes en el palacio, pero se le informó con firmeza que ya no detentaba el poder en Lisboa. Su hombre fuerte, don Miguel de Vasconcelos, fue asesinado en el transcurso de lo que fue, en general, un golpe de estado incruento y casi sin derramamiento de sangre.



CÓMO INTRODUCIR A LOS PERSONAJES EN LA ACCIÓN (13.1.3)

Temporalmente destacados en París durante la invasión española, el oficial superior de los PJs les ordena que asistan a la misa de medianoche oficiada en determinada catedral de la ciudad. Durante el servicio religioso, un sacerdote les ordena con un gesto de la mano que les sigan, guiándoles hasta los recintos internos de la iglesia. Poco después, entra en la estancia el "Padre José" (nombre verdadero: François Le Clerc du Tremblay), el mejor diplomático de Richelieu. Esto será una sorpresa para los PJs, porque es de todos sabido que la "Eminencia Gris" (apodo que el pueblo ha dado al Padre José) está en Suiza en misión diplomática. El Padre José les dirá que deben marchar inmediatamente a Londres para buscar ayuda inglesa para una rebelión que pronto tendrá lugar en Portugal. Deben hablar con el ministro real Robert Ings y con el enviado portugués Cristovao de Fronteira, pero deben hacerlo con la máxima discreción. Richelieu desea conseguir soldados y barcos ingleses para una expedición conjunta que debería zarpar en junio o julio. A cambio de la ayuda inglesa, Francia pagará a la tesorería inglesa una suma de dinero más que suficiente para que Carlos I pueda organizar una expedición militar contra escoceses o irlandeses. Los PJs podrán también ofrecer a Inglaterra favorables tratados políticos y comerciales con Francia y Portugal. Acto seguido, entrega a los PJs salvoconductos para salir de Francia y el sacerdote les hace salir de la iglesia por la puerta trasera.

LA AVENTURA (13.1.4)

PRIMER EPISODIO

Si el DJ quiere, el mismo viaje hasta Londres puede ser por sí solo una aventura. El norte de Francia está infestado de tropas españolas y alemanas, y los PJs tienen ante sí un largo viaje hasta llegar a la costa. Además, alguno de los enemigos de Richelieu (Gastón de Orleans, por ejemplo) puede haberse enterado de la misión y le encantaría poner en ridículo al primer ministro haciendo fracasar sus planes. Los PJs pueden ser asaltados por matones contratados mientras se iban a sus casas a preparar las cosas para el viaje, o pueden sufrir una emboscada por tropas extranjeras tras salir de París. Una vez a bordo de un barco, un marinero puede tratar de apuñalar a uno de los PJs y tras fracasar se arrojará al mar para no ser capturado. El capitán del barco les dirá que se trataba de un marinero nuevo que había sido contratado para sustituir a otro que había afirmado estar enfermo y que, por ello, se había quedado en tierra firme. Los corsarios pueden dar aún más interés al viaje.

SEGUNDO EPISODIO

Un carruaje cubierto estará esperando a los PJs tan pronto como desembarcan en suelo inglés. Teniendo en cuenta lo que habrán sufrido para llegar hasta aquí, es probable que se comporten con mucha desconfianza, pero el cochero del carruaje les mostrará discretamente un escudo (una moneda francesa). Serán conducidos hasta palacio, donde serán recibidos por la reina Enriqueta María (hermana de Luis XIII) y por el embajador francés. La reina les dará las gracias por venir a Inglaterra y querrá tener noticias de lo que acontece en París. El embajador les aconsejará que se anden con cui-

dado. Los problemas político-religiosos entre el rey Carlos I y el Parlamento han provocado que los sentimientos anti-franceses y anticatólicos sean más intensos que nunca. A continuación, presentará los PJs a Robert Ings y Cristovao de Fronteira.

Ings es un hombrecillo quisquilloso cuya voz chillona y costumbre de encontrar fallos en todo harían reír si Ings no fuese un negociador tan implacable. Fronteira es el altanero hijo de una familia de la aristocracia portuguesa a quien no agrada la intromisión francesa en lo que él considera su propia misión. (Si alguno de los PJs es inglés, éste es un buen momento para introducirlos en la acción. Pueden ser ayudantes de Ings o encargarse de la seguridad de los negociadores). Fronteira dirá a Ings y a los PJs que su gente está dispuesta a levantarse en armas contra los españoles, pero que sólo lo harán si el legítimo heredero, el duque de Braganza, se pone al frente del movimiento independentista. Por su parte, el duque no se unirá a los rebeldes si no se le promete ayuda extranjera. Ings les dirá que la causa portuguesa es favorable a ojos del rey y del pueblo inglés, pero Carlos duda en actuar por culpa de sus problemas económicos y de la constante amenaza de los escoceses. Para poder intervenir, el rey deberá o bien convencer al Parlamento de que le proporcione los fondos necesarios, o bien encontrar alguna otra forma de financiar la expedición.

Cuando ya sea tarde y las negociaciones se suspendan hasta el día siguiente, Ings ofrecerá enseñar la ciudad a los PJs. Incluso les llevará a visitar los teatros, una vez hayan pasado primero por sus alojamientos, cerca del palacio real, para dejar allí sus pertenencias. Fronteira rechazará el ofrecimiento, alegando no sentirse muy bien. Si los PJs también lo rechazan, Ings insistirá que al menos le permitan invitarles a una cena típicamente inglesa (algo que sin duda ofenderá a los remilgados estómagos franceses). La cena será larga y durante ella no pasará nada especial, aunque los jugadores pueden interpretar la reacción de sus personajes al ver los platos que les sirven (y siempre sin ofender al anfitrión, por supuesto).

Sea como fuere, en algún momento de la tarde uno de los lacayos contratados para atender las necesidades de los PJs tratará de colarse en sus habitaciones y registrarlas durante su ausencia. Los PJs pueden verle salir por una ventana, o el lacayo puede investigar mientras ellos duermen en sus camas. El lacayo luchará para tratar de huir, pero si es capturado, insistirá en tono airado que sólo estaba arreglando las habitaciones. Si logra escapar, los PJs pueden tratar de seguirle. Si pierden su rastro, durante los días siguientes los PJs se darán cuenta de que sus habitaciones están siendo vigiladas por un hombre de tez morena y con una cicatriz sobre el ojo izquierdo. El lacayo no habrá robado nada de las habitaciones, pero alguien ha desordenado todas las pertenencias de los PJs. Sintiendo culpable, Ings ordenará la detención del lacayo y el interrogatorio de todos los demás (que afirmarán no saber nada). Sometido a tortura, el lacayo confesará que un hombre enmascarado le pagó para que registrase los papeles de los PJs y que en la taberna "El Leal Ciudadano" recibiría nuevas instrucciones.

Si los PJs aceptan el ofrecimiento de Ings, éste les llevará a ver la última comedia de Richard Brome, *Las Antípodas*. En la entrada del teatro serán abucheados por un grupo de puritanos. Durante la representación, un distinguido caballero les empujará con rudeza hasta ocupar el palco contiguo al de los PJs. Dicho caballero se moverá de forma molesta y descuidada, masticando ruidosamente algo de comer que ha traído consigo, interrumpiendo repetidas ve-

ces a los actores con comentarios groseros y finalmente arrojando los restos de su comida al escenario. Su puntería es pésima y algo de comida salpicará a los PJs. Si éstos se quejan, el distinguido caballero se dará cuenta de que son extranjeros y les contestará que es una vergüenza ver cómo los lameculos papistas se están aprovechando de la familia real (y esto es un insulto imperdonable a la reina y a los PJs mismos). Ings les advertirá que el caballero es nada más y nada menos que el conde de Kent, un buscálfos en la Cámara de los Lores y un duelista famoso. El conde demostrará la veracidad de su reputación si los PJs aceptan encontrarse con él detrás del teatro. Si es derrotado por alguno de los PJs pero no muere, el conde se opondrá a que se envíe ayuda a los portugueses si las negociaciones llegan a oídos del Parlamento. Si los PJs se niegan a batirse en duelo, el conde hará una escena y extenderá por todo Londres el relato de su cobardía. Tanto en un caso como en el otro, a los PJs les costará mucho mantener en secreto su presencia en Londres.

TERCER EPISODIO

Durante la sesión de negociaciones del siguiente día, Ings les dirá que es posible que haya encontrado una manera de financiar una expedición a Portugal. Es posible que el rey pueda olvidarse del Parlamento si consigue que los aristócratas ricos del reino le presten dinero. Sin embargo, para obtener dicho préstamo deberá disponer de una fuerza de combate que demuestre que la idea no es un truco para llenar las vacías arcas del Estado. A cambio de su inversión, se prometerá a los nobles una parte del botín de guerra capturado a los españoles. Fronteira anunciará con orgullo que un plan similar ya está siendo llevado a la práctica; antes de iniciar las negociaciones ya había comenzado a reclutar mercenarios. Hace meses que un agente al servicio de Fronteira llamado Horatio Billingsley está reclutando soldados en Londres.

En ese preciso instante, los criados entran en la habitación para servir un refrigerio. Los personajes especialmente perceptivos se darán cuenta de que hay algo raro en el vino. El aroma y el color del vino no parecen estar de acuerdo con lo que la etiqueta de la botella indica o el vino puede dejar un ligero sabor amargo en la boca. Si los PJs no se han dado cuenta de estas cosas, su almuerzo será interrumpido por la llegada del embajador francés. Al volver a la mesa, se encontrarán con Fronteira agonizando en el suelo. El criado que trajo el vino, que es uno de los hombres de confianza de Fronteira, les dirá que durante las últimas semanas ha comprado el vino en una tienda que le indicó un hombre al que conoció en el mercado. Si los PJs analizan el vino u ordenan que sea analizado, descubrirán que contiene veneno, pero no una cantidad suficiente como para matar a un adulto; aparentemente, Fronteira ha sido víctima de un envenenamiento lento. Los PJs que hayan ingerido algo de vino se sentirán algo débiles durante uno o dos días (TR contra un veneno de nivel 5 o tener un modificador de -20 a todas las acciones durante 2 horas) pero por lo demás se encontrarán bien.

Los PJs disponen ahora de varias opciones. Pueden haber seguido al criado fugado del Segundo Episodio. Pueden haber detectado la presencia del hombre que les está vigilando y tratar de capturarlo o de seguirle. Por último, pueden ir a investigar en la taberna "El Leal Ciudadano" o en esa tienda de vinos.

Si los PJs han seguido sin ser vistos al criado o al individuo de tez morena, llegarán hasta la taberna "El Leal Ciudadano". El hombre al que están siguiendo entrará en una

habitación de la parte de atrás. Si los PJs vigilan la habitación, verán que pocos minutos después la persona a la que seguían sale de la misma. Poco después sale de la habitación una segunda persona, bien vestida y con un cierto porte marcial. Esta se sentará a una mesa (fuera del alcance de los oídos de los PJs) y conversará brevemente con un distinguido caballero, para después abandonar la taberna. Si los PJs no son capaces de reconocer al distinguido caballero, Ings o el embajador francés les podrán decir posteriormente, basándose en la descripción de los PJs, que se trata de John Pym, un importante miembro del Parlamento. No sabrán nada acerca de la identidad de los otros dos hombres.

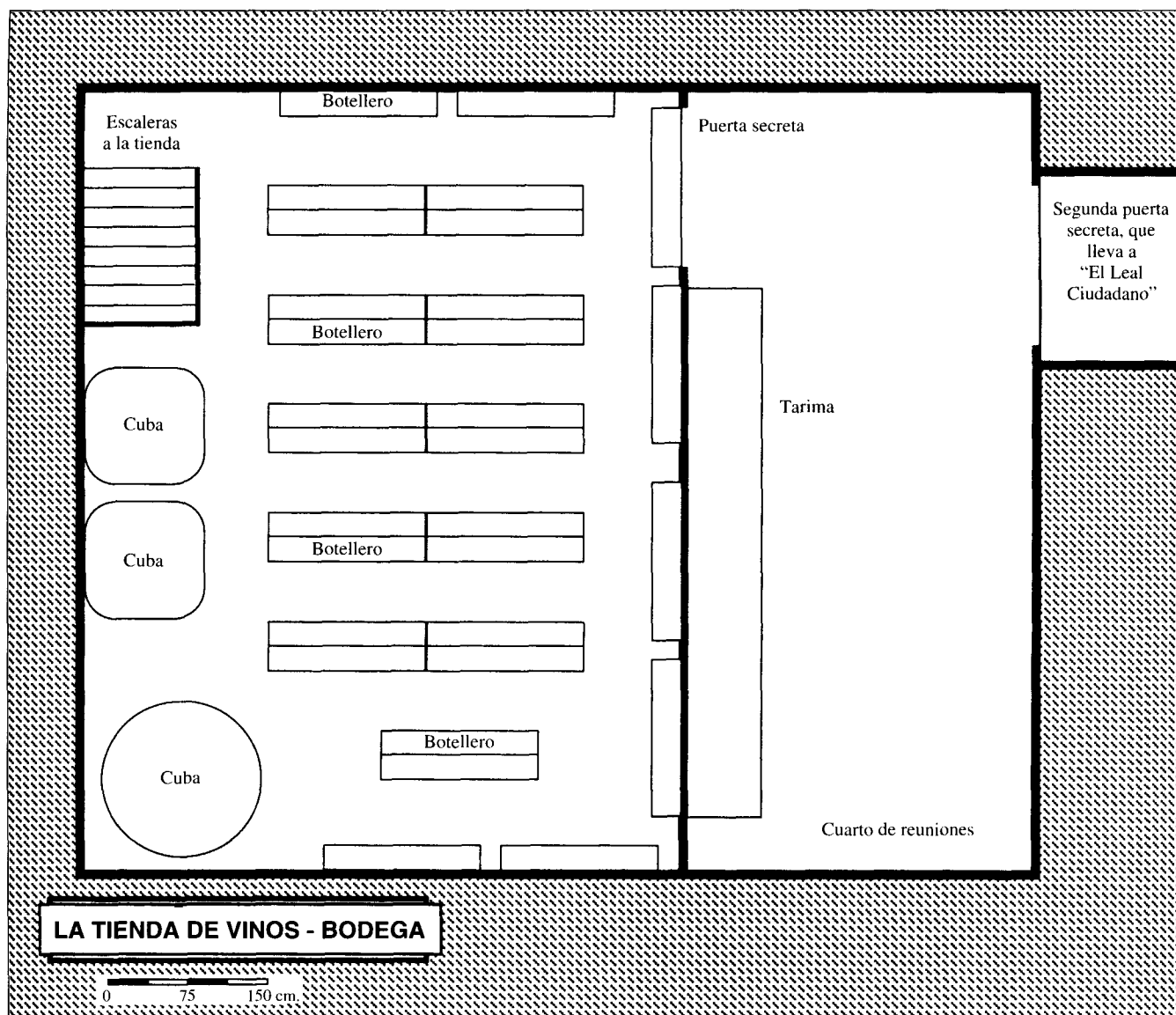
Los PJs podrán obtener esta misma información si deciden acudir directamente a la taberna. Pueden tratar de seguir al criado, al hombre moreno o al hombre bien vestido una vez han salido de "El Leal Ciudadano". Todo PNJ que se dé cuenta de que le están siguiendo, tanto antes como después de haber estado en la taberna, conducirá a los PJs a una emboscada que les tenderán malhechores locales. Si tratan de seguir a Pym, éste puede llamar a la guardia para que les arreste, o puede pedir ayuda a sus lacayos. Si los PJs son poco discretos en sus investigaciones, el tabernero Anthony Remley (un hombre musculoso de ideas fijas que siente desprecio por los franceses) les echará a patadas de su establecimiento.

CUARTO EPISODIO

El hombre bien vestido es Horatio Billingsley, un espía al servicio tanto de la facción puritana del Parlamento como de una red de espías españoles dirigida por Esteban Vazares, el hombre de piel morena que vigilaba a los PJs. Pym sabe que Billingsley está en tratos con los españoles, pero Vazares desconoce su faceta de agente doble. Tanto Pym como Vazares están tratando de sabotear la misión de los PJs. Fue Billingsley quien pagó al marinero asesino y quien sobornó al criado, mientras que fue Vazares quien maquinó el envenenamiento de Fronteira y de los PJs. La red de espías españoles tiene su sede en la tienda de vinos y su centro de reunión es "El Leal Ciudadano". Ambos lugares se encuentran separados únicamente por una o dos calles y están conectados por un pasadizo secreto. En los últimos tiempos tanto Billingsley como Vazares se han vuelto descuidados; ello se debe a su rivalidad por conseguir los favores de Beth, la bella camarera de la tienda de vinos. Ella disfruta con las atenciones que recibe de ambos, pero no sabe que sus pretendientes son espías. Vazares siempre lleva encima entre cinco y ocho cuchillos arrojadizos y atacará sin dudar a cualquiera que pille flirteando con Beth.

La tienda de vinos tiene tres pisos. La planta baja es la tienda propiamente dicha, alumbrada por un par de pequeños candelabros muy convenientes para ejecutar maniobras de capa y espada. Unas escaleras conducen a un pequeño altillo, con la trastienda y un dormitorio para los propietarios, y a una bodega. En el extremo de uno de los botelleros situados a lo largo de las paredes de la bodega hay una botella de forma extraña. Al empujar la botella, el botellero gira hacia delante y deja al descubierto la habitación secreta de los espías.

Dentro de la habitación hay una tarima para llegar hasta un agujero en la pared que permite observar el interior de la tienda (en la planta baja) sin ser visto, un gran mapa mural de Londres, un armario cerrado con llave que contiene toda la provisión de venenos de Vazares y el libro de códigos español, una mesa y sillas. De girar hacia abajo un candelabro de la pared, se abre una segunda puerta secreta que deja al



descubierto un pasadizo; éste lleva hasta “El Leal Ciudadano”.

Si los PJs se presentan en la tienda y piden hablar con el propietario, Beth les dirá que éste no está en la tienda y que tardará en volver. Si los PJs se quedan en la tienda e insisten en hacer preguntas, algunos clientes poco educados se meterán en la conversación, comenzarán a criticar los vinos escogidos por los PJs y armarán follón. Ninguno de ellos habla con acento español, pero si se les hiere o sufren un desengaño se les puede escapar alguna que otra palabra. Si los PJs les vencen, descubrirán que en los bolsillos tienen monedas españolas (aunque esto no es de por sí sospechoso).

Los PJs que entren en la tienda haciéndose pasar por clientes descubrirán que todo aquél que pide un vino de cierta marca y cosecha son conducidos a la bodega. Beth hará lo propio con los PJs si le piden ese vino (sobre todo si antes han flirteado con ella un poco).

Los PJs que logren entrar en la habitación secreta dispondrán de un cierto tiempo (determinado por el DJ) para examinarla antes de que aparezcan Vazares, Billingsley y un grupo de secuaces. Los PJs pueden descubrir un mensaje, escrito a medias en clave, que describe las actividades que están realizando y menciona a Billingsley en clave (el verda-

dero nombre de Billingsley aparece en el libro de códigos español). Otra posibilidad: pueden esconderse en el pasadizo secreto y oír a los espías cómo planean secuestrar su carruaje mañana por la mañana. Los PJs pueden tratar de arrestar a los espías por su cuenta (lo que es bastante peligroso). Si escapan y llegan a sus aposentos de una pieza, los PJs pueden participar en la incursión de la policía a la tienda de vinos, o pueden tender una trampa a los espías cuando traten de secuestrar su carruaje. Cualquiera de estas acciones acabará provocando el enfrentamiento abierto entre Billingsley y Vazares, dando una ventaja a los PJs mientras los villanos arreglan sus asuntos.

Si Billingsley escapa o los PJs no logran identificarlo como el agente de Fronteira, tratará de llevar a cabo el acto propagandístico preparado de antemano por Pym y él mismo: conducir a sus reclutas hasta la Torre. Los PJs deben tener al menos otra oportunidad de detenerle. Billingsley dispone de 100 hombres, pero éstos le abandonarán si los PJs logran convencerles de que su jefe es un espía al servicio de España. Si los PJs tienen éxito, Pym acusará a Billingsley de traición y lo hará ejecutar antes de poder hablar. Si fracasan, Pym causará un gran revuelo en el Parlamento; la misión de los PJs habrá fracasado e Ings se verá obligado a devolverlos a Francia.

CONCLUSIÓN (13.1.5)

Si la misión tiene éxito, el Padre José puede enviarlos como negociadores a Holanda. Los PJs pueden también participar en el golpe de estado portugués, llegando en secreto a Lisboa y participando en el asalto al palacio de la duquesa Margarita. Los PJs habrán perdido el favor del cardenal si la misión fracasa, aunque el mismo Padre José ya sabía que se trataba de una empresa más bien difícil. Los PJs pueden ser enviados a España en calidad de agentes provocadores en la rebelión catalana y participar en la toma de Barcelona, durante la cual los rebeldes quemaron la ciudad y mataron a todos los funcionarios españoles. Si Billingsley y Vazares no se acaban matando mutuamente, uno de ellos puede abandonar Inglaterra con la única misión de vengarse de los PJs.

HORATIO BILLINGSLEY

Puntos de vida: 86.

Cuerpo a cuerpo: 70 Espada.

Proyectiles: –

TA(BD): 5(5).

Niv: 7. **Profesión:** Bribón. **Características:** FU-90; RA-71; PR-70; IN-56; EM-50; CO-58; AG-95; AD-50; ME-77; RZ-71.

Bonificaciones a las habilidades: Acechar/Esconderse 60; Acrobacia 60; Administración 60; Barrios bajos 60; Diplomacia 60; Disfraz 60; Español hablado y escrito, niv 8; Juego 55; Táctica 40.

ROBERT INGS

Puntos de vida: 37.

Cuerpo a cuerpo: 30 Espada.

Proyectiles: –

TA(BD): 1(0).

Niv: 2. **Profesión:** Diplomático. **Características:** FU-46; RA-56; PR-65; IN-50; EM-51; CO-43; AG-50; AD-59; ME-75; RZ-81.

Bonificaciones a las habilidades: Diplomacia 60; Engañar 60; Francés hablado y escrito, niv 8; Inglés hablado y escrito, niv 10; Portugués hablado, niv 8; Sobornar 40.

EL CONDE DE KENT

Puntos de vida: 71.

Cuerpo a cuerpo: 60 Estoque, Espada.

Proyectiles: –

TA(BD): 1(35).

Niv: 5. **Profesión:** Duelista. **Características:** FU-71; RA-94; PR-50; IN-56; EM-71; CO-55; AG-94; AD-57; ME-50; RZ-68.

Bonificaciones a las habilidades: Defensa adrenal 35; Francés hablado y escrito, niv 8.

CRISTOVAO DE FRONTEIRA

Puntos de vida: 44.

Cuerpo a cuerpo: 40 Espada.

Proyectiles: 40 Mosquete.

TA(BD): 1(10).

Niv: 3. **Profesión:** Sin profesión. **Características:** FU-41; RA-93; PR-50; IN-77; EM-75; CO-63; AG-55; AD-82; ME-54; RZ-50.

Bonificaciones a las habilidades: Diplomacia 60; Inglés hablado y escrito, niv 8; Montar animales 55; Portugués hablado y escrito, niv 10.

ESPÍA ESPAÑOL

Puntos de vida: 32.

Cuerpo a cuerpo: 40 Estoque.

Proyectiles: –

TA(BD): 1(0).

Niv: 2. **Profesión:** Bribón. **Características:** FU-50; RA-57; PR-65; IN-52; EM-50; CO-48; AG-55; AD-50; ME-63; RZ-66.

Bonificaciones a las habilidades: Acechar/Esconderse 60; Emboscada 3 rangos de habilidad; Inglés hablado, niv 10.

CRIADO

Puntos de vida: 39.

Cuerpo a cuerpo: 20 Garrote.

Proyectiles: –

TA(BD): 1(5).

Niv: 3. **Profesión:** Sin profesión. **Características:** FU-52; RA-79; PR-50; IN-53; EM-50; CO-49; AG-78; AD-50; ME-83; RZ-75.

Bonificaciones a las habilidades: Acechar/Esconderse 60; Agilidad manual 60; Percepción 60; Vigilancia 60.

ESTEBAN VAZARES

Puntos de vida: 38.

Cuerpo a cuerpo: 40 Garrote, Cuchillo.

Proyectiles: 45 Cuchillo.

TA(BD): 1(10).

Niv: 3. **Profesión:** Bribón. **Características:** FU-90; RA-85; PR-65; IN-53; EM-50; CO-68; AG-55; AD-52; ME-51; RZ-59.

Bonificaciones a las habilidades: Acechar/Esconderse 55; Frenesí 60; Inglés hablado, niv 10; Movimientos adrenales (equilibrio) 40; Toxicología 55; Vigilancia 55.

13.2 BUSCANDO AYUDA

Esta aventura no dispone de un único final posible. Dependiendo de las decisiones de los jugadores y del criterio del DJ, puede servir o bien para dar un cierto aire macabro a un argumento completamente racional, o bien alterar sin remedio el curso de la campaña y de la historia. Los personajes que participen en esta aventura descubrirán que saber latín puede ser a veces una gran ventaja.

IDEA GENERAL (13.2.1)

Tras robar caballos para el ejército al que pertenecen durante la Guerra Civil inglesa, los PJs son abordados por un enigmático anciano que desea comprar dichos caballos. Si los PJs cooperan con él, podrán tener una oportunidad de descubrir y resucitar al legendario Rey Arturo.

ANTECEDENTES (13.2.2)

Arturo fue un jefe guerrero britano del siglo VI d. C. que se enfrentó a los sajones en numerosas batallas con el fin de detener la invasión sajona de Inglaterra y que murió en la batalla de Camlan (537). Durante los siguientes 100 años surgieron en las Islas Británicas y en el noroeste de Francia numerosas leyendas que narraban sus aventuras. Se decía que

Arturo no había muerto sino que había entrado en un sueño mágico, del que despertaría para volver a gobernar Inglaterra cuando ésta más le necesitase. Arturo está enterrado en tantos lugares como leyendas que relatan sus hazañas, por lo que este módulo puede tener lugar en casi cualquier parte de Inglaterra e incluso en Bretaña (Francia). En una de las leyendas se dice que un misterioso anciano vaga por los caminos del reino comprando caballos blancos o negros, y que cuando haya reunido un número suficiente de caballos para Arturo y todos sus caballeros, el legendario rey volverá a la vida.

Los últimos años de la década de 1640 y los primeros de la de 1650 fueron años turbulentos para Inglaterra y Francia. Carlos I Estuardo fue capturado y posteriormente decapitado por los rebeldes que querían abolir la monarquía inglesa y sustituirla por un régimen republicano. El hijo de Carlos, Carlos II, se vio obligado a abandonar Inglaterra tras la destrucción de su ejército a manos de las tropas de Cromwell. La misma base de la sociedad tradicional inglesa estaba en peligro, una amenaza indudablemente más seria que la invasión de Inglaterra por parte de tropas extranjeras. Mientras tanto, Francia estaba siendo desgarrada por las frondas. Tras la muerte de Luis XIII, Ana de Austria se convirtió en regente y gobernaba en nombre de su hijo, Luis XIV. La aristocracia vio que tenía la ocasión de recuperar los derechos feudales arrebatados por el difunto rey y se declaró en rebeldía. El cardenal Mazarino, primer ministro de la reina regente, tuvo que salir de Francia, dejando a Ana y a Luis XIV a merced de nobles intrigantes, ejércitos enemigos y turbas en rebeldía.

CÓMO INTRODUCIR A LOS PERSONAJES EN LA ACCIÓN (13.2.3)

El oficial superior de los PJs les informa de que tropas leales al rey necesitan caballos que les permitan perseguir a los rebeldes. Sin embargo, se sabe que un granjero de la zona siente simpatía por la causa rebelde y que posee en sus establos un buen número de caballos de monta. La misión de los PJs consiste en asaltar la granja y apoderarse de tantos caballos como sea posible. Pueden disponer de algunos soldados; en estos momentos la causa del rey anda mal de efectivos, pero un número excesivo de soldados puede hacer difícil que los PJs mantengan el factor sorpresa. Últimamente las noches han sido especialmente oscuras, lo que viene de perilla para los PJs. Si se molestan en consultar el calendario, verán que esta noche es la vigilia del solsticio de verano.

Apoderarse de los caballos no deberá ser demasiado difícil, aunque controlar luego los caballos y mantenerlos juntos puede ser una tarea más dura y embarazosa. El DJ deberá permitir a los PJs que ideen su propio plan para atacar la granja. Los PJs podrán contar con el factor sorpresa, siempre y cuando se anden con cuidado. El granjero y sus peones opondrán una resistencia poco tenaz; la mayoría de ellos estarán armados con útiles de granja, pero alguno tendrá una espada o un arma de fuego. En la confusión, los PJs escaparán y lograrán eludir a cualquiera que trate de perseguirles.

EL ANCIANO (13.2.4)

Tan pronto como los PJs se hayan alejado de la granja lo bastante como para respirar con tranquilidad, verán que un jinete solitario se acerca a ellos con lentitud. Se trata de un

anciano de blanca barba que monta un magnífico caballo negro como el carbón y con herraduras de plata. Si los PJs le atacan nada más verle, el misterioso jinete se desvanecerá en la oscuridad de la noche. Además de estar familiarizado con el terreno, el anciano es experto en las artes de la ventriloquia y de la mímica. Los personajes que traten de perseguirle se verán envueltos en una trepidante persecución por pantanos y bosques que probablemente acabe con los PJs completamente perdidos y metidos en el pantano hasta las caderas. Si los PJs permiten que se acerque, el anciano se deshará en elegantes cumplidos hacia los magníficos caballos que poseen y les sugerirá que le vendan todos los caballos negros que tengan. Está dispuesto a pagar el doble del precio normal de los caballos y les ofrecerá antiguas monedas de oro, únicamente conocidas por aquellos PJs familiarizados con monedas de épocas pasadas.

El DJ debe jugar con el aire fantasmal que rodea al anciano: su mirada salvaje, sus anticuados ropajes y manera de hablar, su ondulante barba que parece estar dotada de vida propia, su sorprendente habilidad para ocultarse en los bosques, etcétera. ¿Es acaso el mago Merlín? ¿Es simplemente un loco? ¿O se trata del rey de las hadas? Deja que los PJs hagan cábalas e insiste en el misterio que le envuelve.

Si los PJs tratan de robarle el caballo o su oro, el anciano se enfurecerá pero no opondrá resistencia. Todo lo contrario; les dirá que si no le roban el caballo, les indicará dónde encontrar otros tan buenos como éste. Les llevará por el bosque y tratará luego de eludirlos del modo que se ha descrito más arriba, permaneciendo siempre a la vista pero fuera del alcance de espadas y pistolas. Una vez los PJs se hayan perdido o estén exhaustos, el anciano se alejará con sus caballos.

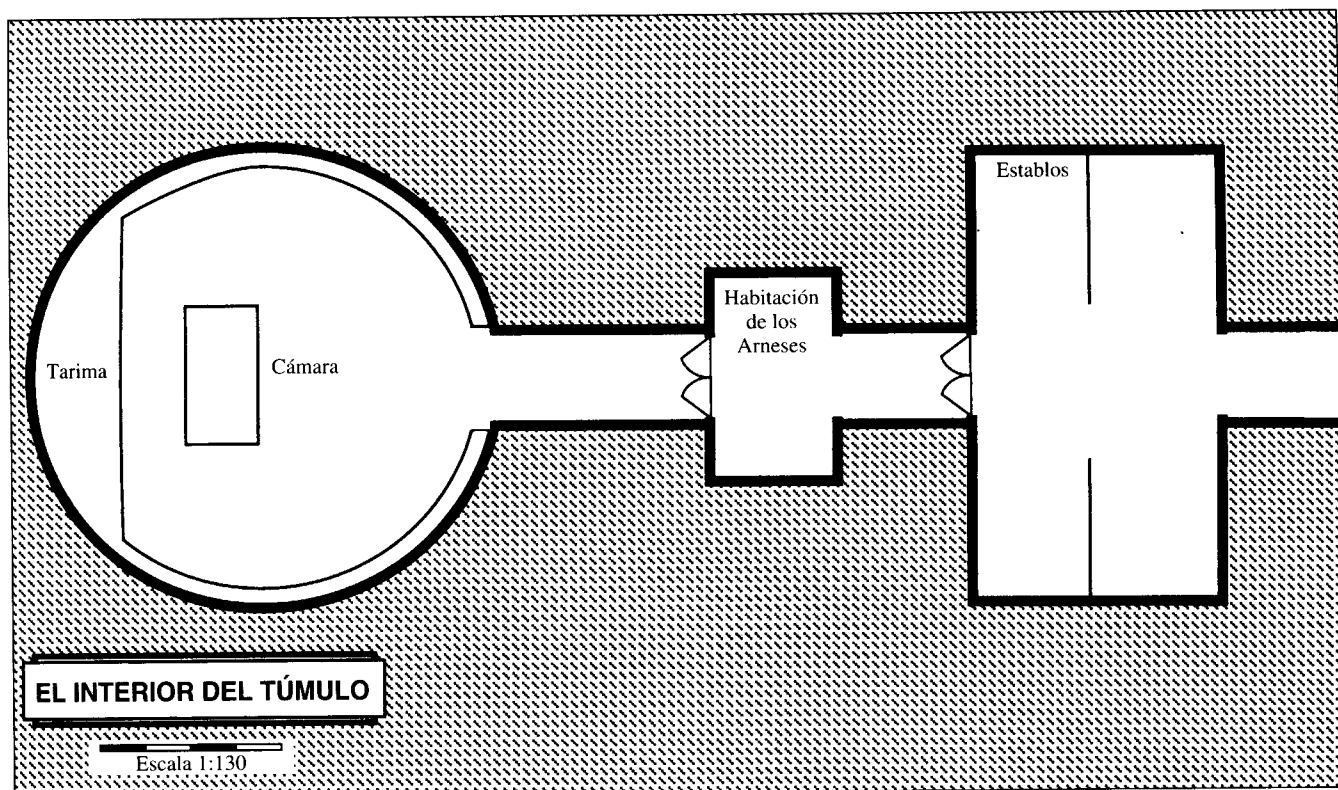
Si los PJs tratan al anciano con respeto pero se niegan a vender los caballos, irá aumentando la oferta hasta que finalmente les sugerirá hacer un trato (sobre todo si los PJs le dicen que el rey necesita los caballos). Les guiará por el bosque hasta llegar a un túmulo recubierto de hierba que tiene a un lado una entrada levemente iluminada. El anciano entrará en el túmulo y poco después saldrá de él con unos magníficos caballos blancos equipados con costosas bridas y sillas de montar, que cambiará por los caballos negros de los PJs. Algo más tarde, amanece; a la luz del sol no se verá entrada alguna en el túmulo y no habrá ni rastro del anciano. No se sabrá nada más de los PJs que hayan entrado en el túmulo (al menos durante este siglo).

Si los PJs le venden los caballos, el anciano cabalgará a su lado durante un rato mientras les hace preguntas sobre el estado actual del reino. Al informarle de los problemas religiosos y de la guerra civil, murmurará; "Jamás aconteció cosa parecida durante los viejos tiempos." Moviendo la cabeza con tristeza, se comenzará a separar de los PJs, pero de repente se detendrá y pedirá a los PJs que le acompañen a cumplir un encargo urgente. Si aceptan, les llevará hasta el túmulo y les hará entrar.

El oro y los caballos del anciano son lo que parecen, a no ser que los PJs le hayan tratado mal. De ser así, al salir el sol las monedas se convertirán en nueces y los caballos en cabras con una cuerda de cáñamo alrededor del cuello.

INTERIOR DEL TÚMULO (13.2.5)

Los establos del interior del túmulo son mucho más grandes de lo que parece desde el exterior. Muchos de los compartimientos están ocupados por caballos blancos y negros,



todos ellos dormidos. Se despertarán si los PJs cogen las riendas para sacarlos del túmulo. Tras los establos hay una habitación con arneses y bridas de oro y piedras preciosas. Mientras los PJs examinan la habitación, el anciano tratará de ocultarse y dejarles solos.

Tras la habitación de los arneses hay una enorme cámara circular con una tarima junto a la pared contraria a la puerta. Sentados en bancos a lo largo de las paredes de la cámara hay 100 guerreros dormidos, provistos de yelmos de hierro y armaduras de cuero o de cota de malla. Están armados con espadas, lanzas, escudos de madera y arcos largos. Sobre la tarima hay un trono en el que está sentada una majestuosa figura con una corona de hierro en la cabeza. Cerca de la tarima hay una gran mesa (no redonda) sobre la que hay un cuerno de caza y una espada atada a su vaina por una cinta negra.

Para despertar a Arturo y sus guerreros es preciso que los PJs soplen el cuerno y saquen por completo la espada de su vaina, cortando la cinta. Los dormidos guerreros comenzarán a moverse tan pronto como los PJs traten de realizar alguna de estas dos acciones, pero volverán a su quietud anterior si los PJs depositan de nuevo el cuerno sobre la mesa o envainan otra vez la espada. Si ello ocurre, el anciano saldrá de su escondite gritando: "¡Ay, ay de vosotros, que de no haber sido por vuestra cobardía habrías podido despertar al más grande de todos los reyes!" El techo de la cámara comenzará a derrumbarse y los PJs sólo dispondrán de unos instantes para escapar del túmulo antes de que éste les caiga encima. Si los PJs únicamente realizan una de las dos acciones, Arturo y sus guerreros volverán a la vida y saldrán al exterior, pero se convertirán en polvo tan pronto como les toque la luz del sol. Si los PJs tratan de robar algo de lo que hay en el túmulo, sus residentes (tanto humanos como animales) se despertarán y tratarán de evitar que los ladrones salgan al exterior. Los guerreros no pueden salir del túmulo. Los PJs que logren apoderarse de algún objeto tendrán una mala suerte increíble (-30 a todas las tiradas y duplicar los rangos de fallos críticos) mientras tenga el objeto robado en su poder.

SI ARTURO VUELVE A LA VIDA...

Tras despertar, Arturo bajará de la tarima y cogerá su espada de las manos del PJ que la desenvainó. Sus guerreros estarán alerta, pero sólo atacarán si los PJs cometen alguna estupidez. Se dirigirá a los PJs en galés antiguo, diciéndoles que él es Arturo, rey de los britanos, y les exigirá que se identifiquen: ¿son leales súbditos del reino o sajones invasores? Al darse cuenta de que no le entienden, Arturo les hablará en irlandés antiguo, en franco y, finalmente, en latín. Mientras todo esto sucede, los guerreros se burlarán de los extraños ropajes y las esmirriadas espadas de los PJs. Es responsabilidad de los PJs convencer a Arturo de que son "los buenos".

Llegados a este punto, las posibilidades son infinitas. No obstante, el DJ debe tener en mente algunas cosas importantes. Arturo pertenece a una época situada 1.100 años atrás. No conoce el francés ni el inglés moderno y puede tratar a los habitantes actuales como extranjeros. A pesar de su carisma y su sabiduría política, Arturo no es la figura heroica que aparece en los libros de caballería. Sus guerreros son duros y bastos y no son nada galantes. De ser cristiano, Arturo tenderá a favorecer al catolicismo, lo que puede ser un verdadero problema en la Inglaterra protestante. Es probable que crea que los Estuardo, que son de origen escocés (es decir, picto), han usurpado el trono de Inglaterra y los tratará con los modales que se merecen. Si el módulo se desarrolla en Francia, Arturo puede insistir en que Bretaña sea devuelta a Inglaterra. Ni él ni sus hombres están acostumbrados al armamento y tácticas del siglo XVII (en especial las armas de fuego), y sus ideas conservadoras probablemente molesten a alguna facción política poderosa. Corresponde al DJ determinar si Arturo es o no lo bastante pragmático como para adaptarse (rápidamente o no) al mundo moderno.

La espada de Arturo, la mítica Excalibur, es una espada ordinaria fabricada por un artesano magistral (+30). Sin embargo, su vaina es un objeto mágico que evita que muera de sangrado en combate por más heridas que haya recibido. Este

efecto no se aprecia a simple vista, pero cualquier personaje puede darse cuenta si se familiariza con las leyendas artúricas.

Posibles conclusiones para este módulo:

Arturo sufre un choque cultural. Tras unos meses de estancia en el mundo moderno, decide que Inglaterra no está preparada para recibirle y vuelve al tálamo.

La guerra civil continúa. Los nobles y el pueblo llano de Inglaterra se congregan en torno a Arturo, mientras el Parlamento llega a un acuerdo con Carlos I y le ayuda en su lucha contra el ultraconservador recién llegado. La monarquía inglesa sobrevive, ¿pero a qué precio para el desarrollo de las libertades constitucionales?

Arturo participa en las frondas. Puede apoyar al rey niño a cambio de ayuda francesa para invadir Inglaterra o de que se devuelva Bretaña a Inglaterra. Otra posibilidad; Arturo se convierte en frondista con el objeto de apoderarse del trono de Francia y restaurar el orden por la fuerza bruta. (¡Es por su propio bien! ¡Alguien tiene que enseñar modales a estos galos!) Estas acciones pueden o bien polarizar a Francia del modo que se indica en el párrafo anterior, o bien la animadversión francesa hacia los ingleses hace que Francia se unifique bajo el trono de Luis XIV.

Sea cual sea la conclusión escogida, puede ocurrir que los PJs se den cuenta de que han liberado un monstruo y traten de matar a Arturo. Esto será siempre difícil de conseguir, pero lo será aún más una vez la causa arturiana haya dado sus primeros pasos.

EL REY ARTURO

Puntos de vida: 131.

Cuerpo a cuerpo: 180 Espada ancha y Lanza de caballería.

Proyectiles: 90 Arco.

TA(BD): 17(50Esc).

Niv: 20. **Profesión:** Líder. **Características:** FU-90; RA-97; PR-102; IN-79; EM-76; CO-93; AG-90; AD-74; ME-91; RZ-96.

Bonificaciones a las habilidades: Acrobacia 60; Actuar 75; Administración 75; Diplomacia 40; Engañar 75; Hablar en público 75; Latín hablado y escrito, niv 6; Liderazgo 75; Maniobras en armadura de placa 100; Montar animales 60; Movimientos adrenales (velocidad) 40; Táctica 65.

UN GUERRERO DE ARTURO

Puntos de vida: 80.

Cuerpo a cuerpo: 75 Espada ancha y Lanza de caballería.

Proyectiles: 50 Arco.

TA(BD): 17(30Esc).

Niv: 5. **Profesión:** Guerrero. **Características:** FU-90; RA-76; PR-71; IN-58; EM-55; CO-93; AG-75; AD-54; ME-50; RZ-56.

Bonificaciones a las habilidades: Doma 40; Forrajeo 55; Latín hablado, niv 6; Montar animales 60; Táctica 40.

13.3 POR SU PROPIO BIEN

Se trata de un módulo preparado para un máximo de cuatro personajes especialmente adaptable a una campaña de corte histórico. Los PNJs tienen nombres franceses, pero la acción puede tener lugar tanto en París como en Londres y en cualquier momento de la época histórica que el presente

libro abarca. Probablemente sea mejor que los PJs no sean Mosqueteros ni Alabarderos de la Casa Real, ya que el módulo les obligaría a enfrentarse a sus compañeros de armas. Es un módulo ideal para inconformistas religiosos y miembros del mundillo criminal de la ciudad.

IDEA GENERAL (13.3.1)

Los seguidores de un conocido disidente religioso han contratado a los PJs para que raptan a su líder espiritual (y de este modo protegerle de la justicia) y sacarle de la ciudad. Los PJs deberán eludir a las autoridades y tener tratos con un "cliente" que no quiere que le ayuden.

ANTECEDENTES (13.3.2)

El pastor evangelista Bernard Montclair lleva tres años asombrando a la ciudad con sus feroces sermones, en los que clama por la reforma de la Iglesia y exige que el populacho se arrepienta de sus pecados. Montclair aparece cada día en algunos de los barrios de la ciudad, hablando poco pero con elocuencia, y luego parece desvanecerse en el aire gracias a la organización secreta de los disidentes. Las autoridades están furiosas y algunos de los seguidores de Montclair han comenzado a preguntarse durante cuánto tiempo más logrará Montclair evitar su detención.

Es posible jugar a *Por su propio bien* de dos maneras muy distintas. Primera posibilidad: las personas que contactan con los PJs dicen la verdad cuando afirman ser amigos de Montclair que creen que la situación se ha vuelto demasiado peligrosa como para que siga predicando y quieren ayudarlo antes de que sea arrestado. René Ducret les dará la consigna "¿Y cómo está Maese Simón esta noche?", que les permitirá obtener la cooperación de la organización secreta de los disidentes. Segunda posibilidad: todo es un montaje de la policía. Las autoridades quieren arrestar a Montclair de forma discreta, para evitar que las multitudes a las que ha hablado no causen disturbios cuando se le arreste. Ducret es un agente de policía que sabe mucho acerca de las creencias religiosas y de las consignas de la secta disidente. El DJ deberá escoger una u otra opción dependiendo del carácter de los PJs. Si éstos se fían de sus contactos, es un montaje de la policía; si los PJs sospechan de todo el mundo, permite que sus contactos sean miembros de la organización secreta disidente. Haz sufrir a tus jugadores.

Si la acción tiene lugar en París, los PJs se enfrentarán a la policía secreta y la milicia de la ciudad. Deberán viajar a lo largo del Sena, en dirección noroeste, hasta El Havre (a 160 kilómetros de París) y estrujarse el cerebro para poder atravesar Ruán. Si la acción transcurre en Londres, se enfrentarán a la guardia de la ciudad y a los espías del rey, y su ruta de escape seguirá el Támesis en dirección este. A pesar de encontrarse únicamente a 35-48 kilómetros de alta mar, las autoridades apostarán numerosos vigilantes a lo largo del curso del río. Es posible que los PJs se vean obligados a huir por tierra, con la esperanza de llegar a un pueblo de la costa y encontrar un barco con el que cruzar el Canal de la Mancha. Este módulo debe tener un límite de tiempo de juego inamovible (Los PJs deben llegar a la costa antes de que el barco haya zarpado) y las autoridades deberán estar siempre pisando los talones a los PJs.

CÓMO INTRODUCIR A LOS PERSONAJES EN LA ACCIÓN (13.3.3)

Si los PJs pertenecen al submundo criminal de la ciudad, uno de sus intermediarios carentes de escrúpulos o el jefe de su gremio de ladrones se pondrá en contacto con ellos y les dirá que hay un trabajillo que cumplir por el que se les pagará en metálico. Tienen que encontrarse con su posible cliente en los establos de Ducret, cerca del río. Si los PJs son unos inconformistas religiosos, René Ducret se pondrá directamente en contacto con ellos. Otra posibilidad: los PJs ven en una de las callejuelas de la ciudad a un niño de 11 años que está siendo molestado por un grupo de adolescentes. Si acuden en su ayuda, el niño les pedirá que le acompañen al lugar a donde se dirigía, que resultará ser una de las reuniones secretas de Montclair. Ducret se enterará de la buena acción de los PJs y querrá hablar con ellos.

EL PLAN (13.3.4)

Ducret dirá a los PJs que cree que la vida de Montclair es indispensable para el éxito de la renovación cristiana y que la situación se ha vuelto demasiado peligrosa como para que siga predicando. No obstante, Montclair insiste en que dejar la ciudad sería un acto de cobardía a ojos de todos los que han arriesgado vida y bienes para oír sus sermones. Ducret, Antoine Gossens y otros líderes disidentes quieren contratar a los PJs para que rapten a Montclair y le lleven a un lugar seguro.

Dentro de dos noches, Ducret celebrará una reunión secreta en sus establos. Los PJs deberán asistir, capturar a Montclair tan pronto como haya acabado de hablar y meterlo en un carruaje con los cortinajes cerrados que estará esperándoles. Mientras el carruaje se dirige hacia el río, deberán hacer que se cambie de ropa y se ponga las de un trabajador de la ciudad. Tras llegar al muelle, Montclair será llevado a bordo de un barco de pesca que le llevará a la costa. Allí encontrarán un barco fletado por los disidentes que les llevará a Holanda, en donde Montclair estará relativamente seguro de no ser extraditado. No se espera de los PJs que acompañen a Montclair hasta la costa, pero sí deberán viajar con él durante una parte del camino para estar seguros de que no se escape, para eludir a las autoridades y para asegurarse de que los pescadores cumplirán su parte del acuerdo. Gossens viajará junto a Montclair durante todo el viaje y pagará lo acordado a los PJs en el momento de embarcar rumbo a Holanda.

EL CURSO DE LA AVENTURA (13.3.5)

Sea cual sea la posibilidad argumental escogida, Antoine Gossens es un espía de la policía. Fue "reclutado" hace una semana, cuando ni su mujer ni su hija de 5 años volvieron del mercado. Dos hombres se le acercaron y le ordenaron que ayudase a la policía en la investigación, o de lo contrario no volvería a ver a sus seres queridos. Gossens les informó de la reunión que se iba a celebrar en breve, y se le ordenó que usase cualquier medio para retrasar la huida de Montclair. Si el rapto es una trampa de la policía, Gossens no lo sabe; tampoco sabe que Ducret

también trabaja para la policía. Gossens es un hombre atormentado por tener que traicionar a Montclair y preocupado por el bienestar de su familia. No pondrá demasiado empeño en ayudar a las autoridades, y si los PJs son amables con él puede acabar contándose todo.

A la reunión en los establos de Ducret asistirán entre 8 y 15 personas, algunos de ellos niños. Tras rezar en silencio durante unos minutos, uno de los asistentes dará un informe acerca del estado de salud de los miembros en prisión y sobre las rondas de la guardia de la ciudad. En el momento en que Montclair se levanta de su asiento para dar su sermón, entrarán en los establos unos veinte soldados armados con alabardas. Los disidentes adultos opondrán una resistencia pasiva para ganar tiempo y permitir la huida de Montclair y de los niños, pero serán brutalmente reducidos. Montclair se enfrentará a los PJs hasta que Gossens se una a ellos, y el camino que lleva al carruaje estará bloqueado por de dos a cuatro soldados. Si logran derrotar o escapar de los soldados, los PJs deberán dirigirse sin pausa pero sin prisa hasta la orilla del río, para así no despertar sospechas. Tras ellos, los guardias de la ciudad habrán comenzado un registro del vecindario casa por casa.

En el muelle, el capitán Piet Lebel exigirá nerviosamente que se le pague por adelantado. Su barco casi no es lo bastante grande para acomodar a Montclair, Gossens, los PJs y la tripulación de tres pescadores. Gossens insistirá en lastrar la ropa vieja de Montclair con una piedra y luego arrojarla al río. En el mismo momento en que el barco leva anclas, aparecerá un grupo de soldados en el muelle; el primer impulso de Lebel será rendirse. Los PJs deberán ser capaces de intimidarlo para convencerle de que zarpe en medio de una andanada de balas de mosquete. (Si el rapto es una trampa de la policía, las autoridades tenían pensado capturar aquí a Montclair).

A partir de este momento, el curso de la aventura depende por completo de las acciones de los PJs. Su éxito dependerá de si se han ganado o no la confianza de los PNJs. Ya hemos descrito cuál puede ser el comportamiento de Gossens. Los PJs deberán convencer a Montclair que están de su parte. Él no les conoce, y los indicios de que todo es una trampa de la policía le hacen aún más desconfiado. Si los PJs no logran que confíe en ellos, Montclair tratará por todos los medios de escapar y ponerse a salvo por su cuenta. Si lo logran, tendrán en Montclair un compañero leal cuya valentía y contactos pueden salvarles la vida. Tanto Lebel como su tripulación son unos verdaderos mercenarios, dispuestos a ayudar siempre y cuando la paga sea buena y el peligro, moderado.

Los PJs disponen de entre cuatro y cinco días para llegar a la costa antes de que el barco fletado zarpe rumbo a Holanda (pero sólo uno o dos días si el módulo tiene lugar en Inglaterra). En cada parada que hagan serán hostigados por soldados que les están buscando, contribuyendo con ello a que el grupo permanezca unido. Si la ruta del río está cortada o si los PJs se dan cuenta de que todo es una trampa, se verán obligados a huir por tierra, esperando encontrarse con miembros de la red secreta de disidentes que les puedan esconder y conseguir algún otro medio de transporte. Si Montclair escapa de su custodia, los PJs pueden tratar de continuar por la ruta prevista, en la esperanza de que le alcanzarán. Teniendo en cuenta lo que Montclair sabe de la organización secreta, los PJs están en desventaja, pero la consigna que les proporcionó Ducret puede servir de algo.

PISTAS PARA LOS PJs

Si el rapto es una trampa de la policía, el DJ deberá dar a los PJs algunas pistas:

Las personas que en un primer momento se pusieron en contacto con los PJs no asistirán a la reunión en los establos. Esto no es de por sí sospechoso, pero los disidentes no reconocerán los nombres de los contactos de los PJs.

Los soldados que registren el establo no se esforzarán mucho por capturar a Montclair. Opondrán algo de resistencia para no despertar sospechas, pero ya saben adónde se dirige. Una vez los PJs hayan alcanzado el río, los soldados aparecerán antes de lo previsto.

Es posible que los PJs tengan que contar a Montclair los términos de su misión para ganarse así su confianza. Si lo hacen, la descripción del hombre que conocen como Ducret no corresponde a la del propietario de establos amigo de Montclair.

EL BARCO

Incluso si la policía está detrás de todo el asunto, los disidentes tendrán un barco esperando a Montclair. En un momento de arrepentimiento, Gossens ordenó que se preparase uno. No es necesario que los PJs viajen a Holanda, pero las circunstancias les pueden obligar a ello. Llevar a Montclair a bordo no será tarea fácil. El capitán no se fiará y querrá examinar el visado de Montclair o de los PJs, y éstos le deberán convencer con palabras o con un soborno. Por otra parte, el capitán esperaba un solo pasajero, no todo un grupo, y no le agradará demasiado la idea de tener a bordo a Gossens y los PJs. Llevará algo de tiempo hacer los cambios necesarios, y el barco llevará anclas en el mismo momento en que los soldados aparecen en el muelle del puerto. Si los PJs y Gossens se quedan en tierra, tendrán que pensar en algún modo de ocultarse o de escapar, ¡y rápido!

Si el DJ quiere que el final de la aventura sea más interesante, las autoridades pueden estar en el muelle esperando a los PJs. De ser así, los PJs pueden verse obligados a ocultar a Montclair, a Gossens y/o a ellos mismos en las bodegas del barco mientras éste es registrado. Pueden tratar de disfrazarse de tripulantes, o hacerse pasar por estibadores del puerto que suben a bordo con la carga (una vez en el barco, se cambiarían de ropa con tripulantes que son disidentes religiosos, los cuales bajarían a tierra convertidos en estibadores). Estas dos últimas posibilidades requieren nervios de acero y buenas habilidades interpretativas. Si los PJs tienen suerte, el oficial encargado del registro no pensará en examinar sus manos (buscando callosidades) ni sus caras. (¿Dónde está la bronceada tez típica de los marinos?)

CONCLUSIÓN (13.3.6)

Si los PJs logran subir a bordo a Montclair, se les pagará la suma convenida. Si le acompañan hasta Holanda, uno de los ricos conversos holandeses de Montclair les pagará el viaje de vuelta a casa. El viaje de vuelta puede ser de por sí un buen punto de inicio para futuras aventuras (naufragios, piratas y aduaneros desconfiados, por ejemplo). Los PJs se habrán ganado el respeto de los miembros de la secta disidente y el DJ les deberá otorgar "contactos" y otras ventajas por el estilo. Si Gossens aún está con ellos, éste les puede pedir que rescaten a su familia.

Si Montclair escapó de la custodia de los PJs o fue cap-

turado por las autoridades, la secta no buscará vengarse de ellos. Sin embargo, los PJs no recibirán dinero alguno y los miembros de la secta les ignorarán por completo.

Las autoridades tratarán con desdén a los PJs incluso si la idea del rapto fue suya. Si los PJs entregan a Montclair, se les pagará una pequeña suma como recompensa y serán reclutados por la policía como informadores. En teoría serán "libres", aunque se les vigilará constantemente. Si los PJs ayudan a escapar a Montclair, ellos mismos pasarán a ser buscados por las autoridades. Si no era una trampa de la policía, la identidad de los PJs seguirá siendo un secreto (lo que sin duda agradecerán).

Los PJs capturados serán primero zarandeados por los soldados, y luego interrogados y encarcelados. Deja que se enfrenten a la amenaza de la tortura y la mutilación. No es preciso que ellos sufran directamente; bastará con que lleven a su celda a un par de reclusos con marcas al fuego recientes o con orejas cortadas. Mientras estén en prisión, pueden encontrarse con la mujer y la hija de Gossens. Será difícil evadirse, y si los PJs no logran salir de la prisión su futuro no es muy halagüeño. Si los PJs ayudaron a Montclair y éste logró escapar, el rico converso holandés puede hacer un trato con las autoridades y prepararlo todo para que lleguen a Holanda. Si los PJs cooperaron con las autoridades, pueden lograr que sus sentencias sean anuladas a cambio de ser enviados a las colonias en calidad de esclavos o sirvientes contratados (no es un destino agradable, pero si son listos y tienen suerte, le podrán sacar algún provecho).

ANTOINE GOSENS

Puntos de vida: 29.

Cuerpo a cuerpo: 10 Estoque.

Proyectiles: -

TA(BD): 1(0).

Niv: 2. **Profesión:** Disidente. **Características:** FU-54; RA-55; PR-44; IN-61; EM-67; CO-55; AG-56; AD-62; ME-50; RZ-71.

Bonificaciones a las habilidades: Diplomacia 55; Percepción 55; Sobornar 55; Tolerancia a las drogas (alcohol) 60.

PIET LEBEL

Puntos de vida: 33.

Cuerpo a cuerpo: 50 Cuchillo.

Proyectiles: -

TA(BD): 1(5).

Niv: 3. **Profesión:** Marino. **Características:** FU-90; RA-79; PR-59; IN-54; EM-50; CO-90; AG-74; AD-56; ME-52; RZ-50.

Bonificaciones a las habilidades: Barrios bajos 55; Hablar en público 55; Manejar barcos 55; Navegación 55.

BERNARD MONTCLAIR

Puntos de vida: 52.

Cuerpo a cuerpo: 50 Estoque.

Proyectiles: 40 Pistola.

TA(BD): 1(10).

Niv: 7. **Profesión:** Disidente. **Características:** FU-75; RA-90; PR-75; IN-78; EM-84; CO-58; AG-60; AD-74; ME-75; RZ-95.

Bonificaciones a las habilidades: Acechar/Escondarse 60; Artes marciales, niv 1; Barrios bajos 60; Diplomacia 60; Engañar 60; Hablar en público 60; Manejar barcos 40; Montar animales 40.

13.4 UNA MUJER RECHAZADA

Este escenario está ambientado en Francia entre los años 1600 y 1610. Puede utilizarse en cualquier tipo de campaña.

IDEA GENERAL (13.4.1)

Devorada por los celos, la antigua amante de Enrique IV de Francia lo ha preparado todo para que el rey sufra una muerte "accidental" durante unas vacaciones en la mansión campestre de su cómplice. Los PJs deben descubrir y desbaratar la conspiración.

ANTECEDENTES (13.4.2)

Henriette de Balzac d'Entragues ha odiado a Enrique IV desde que la abandonó para casarse con María de Médicis. Henriette ha permanecido en la corte, tratando a veces de seducirle y otras veces de eliminarle. Ha logrado seducir al ambicioso conde de Anjou, convenciéndole de que le ayude en el asesinato de Enrique, para lo que cuenta con el beneplácito de la Liga católica. Se ha asegurado además de que Enrique se cruce varias veces con Marguerite d'Angers, la joven y bella pupila del conde, y el lujurioso monarca ha mordido el anzuelo. El conde ha invitado al rey a pasar el fin de semana en su mansión campestre cazando, sugiriéndole de paso que Marguerite también vendrá. La Liga ha enviado a un monje fanático, el padre Javier, para que ayude a los conspiradores. Henriette y el conde han planeado que el padre Javier mate al rey mientras caza, de modo que todos crean que ha sido un accidente de caza.

CÓMO INTRODUCIR A LOS PERSONAJES EN LA ACCIÓN (13.4.3)

El modo que los PJs emplearán para meterse en la acción dependerá de su rango social y de sus profesiones. El duque de Sully ordenará a los que sean Mosqueteros o guardias de palacio que escolten al rey durante el fin de semana. Los PJs deberán estar en palacio para poder escuchar una conversación tempestuosa entre Sully y Enrique IV: Sully teme por la seguridad del rey y preferiría que no aceptase la invitación del conde. Por su parte, el rey insiste y se queja de que demasiados guardias serán un estorbo para sus aventuras amorosas ("¡Maldita sea, Max! ¡Ya no dejas que me divierta!") Sully acabará por ceder, siempre y cuando el rey acepte la compañía de los PJs. Enrique saldrá de la habitación contigua dando un portazo y mirará fijamente a los ojos de los PJs: "Caballeros, cumplid con vuestro deber. ¡Pero por el amor de Dios, sed discretos!"

Si su rango social es lo bastante elevado, los PJs pueden haber sido también invitados a la cacería. Dispondrán de más libertad para investigar cualquier suceso extraño, pero tendrán que soportar las constantes peleas entre Henriette y María de Médicis. La celosa reina sospecha que estas vacaciones no son más que una excusa para que Enrique pueda pasárselo bien con su antigua amiga, y tratará de hacer que todos los presentes estén tan fastidiados como ella.

OBJETIVOS Y MOTIVACIONES DE LOS PNJ (13.4.4)

Los PJs que traten de proteger al rey descubrirán que deben temer tanto a sus amigos como a sus enemigos.

Enrique IV: el rey no se da cuenta del peligro que corre, y todo por culpa de su deseo por Marguerite y por pasárselo bien. Si acaba por percibir la amenaza, su sentido de la virilidad y su afición por las aventuras no le dejarán ser precavido. Dificultará mucho la tarea de sus protectores, escabulléndose para encontrarse en secreto con alguna dama o separándose del grupo en el fragor de la caza. Enrique flirteará sin dudarle con todas las mujeres presentes en la mansión, con la única excepción de su mujer (Enrique es de la opinión que el carácter arisco de su mujer justifica sus aventuras amorosas). El rey estará resentido con los PJs porque le están aguantando la fiesta, ¡y ay de aquellos que le interrumpan mientras está tratando de seducir a Marguerite!

Henriette de Balzac d'Entragues: hermosa, inteligente y encantadora, Henriette es la perfecta acompañante en una fiesta. Hará cuanto pueda (y puede hacer mucho) por lograr que los PJs bajen la guardia, se distraigan, se separen del rey y de los demás PJs y acaben por darle la información que necesita. Si cree que algún PJ sabe algo, le tratará de seducir. Si la conspiración se descubre, Henriette estará dispuesta a sacrificar tanto al conde como al padre Javier si con ello logra escapar.

El conde de Anjou: el conde está resentido con Enrique por su "usurpación" de los derechos de la aristocracia, y no le molestaría que fuese reemplazado por un monarca más manejable. Con su participación en la conspiración espera poder mejorar su situación económica y dedicarse a sus aficiones favoritas: la investigación científica y Henriette. De hecho, el conde ha logrado grandes avances en el campo de la física y de la mecánica; algunos de los objetos que guarda en su estudio están adelantados entre 40 y 50 años a su tiempo. El conde se comportará como el perfecto anfitrión, razonable y atento, y tratará de conquistar a los PJs femeninos mientras Henriette se encarga de los masculinos. Sus maneras son siempre elegantes y educadas, incluso cuando se bate en duelo o ata a una víctima a uno de sus artilugios. Únicamente pierde los estribos cuando Henriette está presente; en público, flirteará con ella con gran elegancia y tacto, pero se volverá apasionado tan pronto como crea que el rey o los PJs están mirando en otra dirección.

María de Médicis: la reina está enfadada, y tiene razones para estarlo. Dará órdenes a los PJs como si éstos fuesen sus criados o camareros particulares, insistirá en que la protejan de imaginarias amenazas, se moverá por la mansión con la delicadeza de un toro en una cacharrería y aparecerá en escena en el momento justo en que los PJs iban a hacer alguna acción furtiva o inteligente. Si la reina pillra al rey en brazos de otra mujer, recomendamos encarecidamente a los PJs que no intervengan. Ni ella ni Enrique (suponiendo que sobreviva) se lo perdonarían jamás.

Marguerite d'Angers: una verdadera ingenua. Con sólo 16 años, Margot es tímida y recatada, y no tiene ni idea de lo que su perverso tío ha planeado. Además de por él, se siente intimidada por el lujurioso rey y por su formidable aya, Olga; sin embargo, Margot está convencida de que Henriette es su mejor amiga. Cuando esté en peligro, Margot se arrojará en brazos del PJ masculino más cercano y se enamorará de él cuando éste la proteja, lo cual irritará sobremanera al rey. (Este hecho puede dar lugar a complicacio-

nes especialmente interesantes si dicho PJ es en realidad una mujer que se está haciendo pasar por un hombre para poder seguir así la carrera militar).

Olga: la aya de Marguerite es una matrona impresionante cuya edad y nacionalidad son imposibles de determinar. Mide unos 2 metros de altura y la mitad de anchura, pocas veces dice frases de más de dos palabras y obedecerá ciegamente las órdenes del conde de Anjou (siempre y cuando éstas no pongan en peligro a Marguerite). Es sabido de ella que en varias ocasiones ha retorcido con sus propias manos los estochos y los bastones de posibles pretendientes a la mano de su protegida. Si los conspiradores amenazan a Margot, Olga se podrá convertir en una aliada de los PJs.

Padre Javier: para decirlo con pocas palabras, el padre Javier es un chiflado. Está convencido de que Enrique IV ha planeado entregar Francia al rey Jacobo I de Inglaterra para crear una confederación protestante; también está convencido de que los que no estén de acuerdo con él son unos herejes y unos traidores. En condiciones normales es un hombre tranquilo y reservado, pero el padre Javier es presa de una ira asesina cuando oye palabras heréticas y blasfemas. Por desgracia, la teología es su tema de conversación preferido y considerará que casi todo lo que los PJs digan es blasfemo. El conde y Henriette tratarán de mantenerle alejado del rey y de los PJs hasta que sea el momento más oportuno para el regicidio. Si quieren detenerle, los PJs le tendrán que matar; si está malherido o inmovilizado, el padre Javier seguirá luchando mientras se mantenga consciente (incluso si corre el riesgo de morir por pérdida de sangre).

LA MANSIÓN (13.4.5)

Las celebraciones planeadas para el fin de semana no tendrán lugar en la mansión que el conde tiene en Angers, una enorme fortaleza pentagonal del siglo XIII que cuenta también con puente levadizo y torres de techumbre cónica, sino en la pequeña, moderna y lujosa villa que posee en las afueras de la ciudad. Se trata de una mansión palaciega de dos pisos y que está dotada con un grande y elegante jardín trasero; el conjunto está rodeado por un funcional foso de tres metros de profundidad. La mansión recuerda a una letra E mayúscula: una sala central acabada en cúpula con una ala en forma de L a cada lado. En la parte delantera de la fachada, dos amplias escalinatas conducen hasta un estrecho puente que cruza el foso y permiten el acceso a un porche que recorre todo el exterior del edificio. Tras el jardín, un puente aún más estrecho cruza el foso y conduce a un patio rodeado por una verja de hierro y en el que se guardan los carruajes. Los cocheros llegan a él por medio de un ancho camino pavimentado junto a la orilla exterior del foso. Más allá del patio de carruajes se eleva una antigua torre de piedra que es todo lo que queda de un antiguo castillo medieval y que el conde ha ordenado restaurar en parte. Se trata de una torre típica de tres pisos: una "planta baja" sobre la que hay dos habitaciones. En el suelo de la planta baja hay una trampilla que da a la "mazmorra".

Planta baja de la mansión: cocina, comedor, cuartos de estar y un cuarto de los invitados (el más grande, que es para el rey).

Primer piso de la mansión: aposentos del conde, otros cuartos de los invitados, el estudio/biblioteca (en donde se exhiben los juguetes mecánicos del conde) y una capilla.

La torre (no detallada en los diagramas): contiene el taller del conde, sus piezas de repuesto, artilugios diversos

y biblioteca de libros científicos. Nótese que hay un pasadizo subterráneo que va desde la mansión a la "mazmorra" de la torre. De este pasadizo secreto también sale un túnel que da al jardín y que constituye una buena vía de escape.

EL CURSO DE LA AVENTURA (13.4.6)

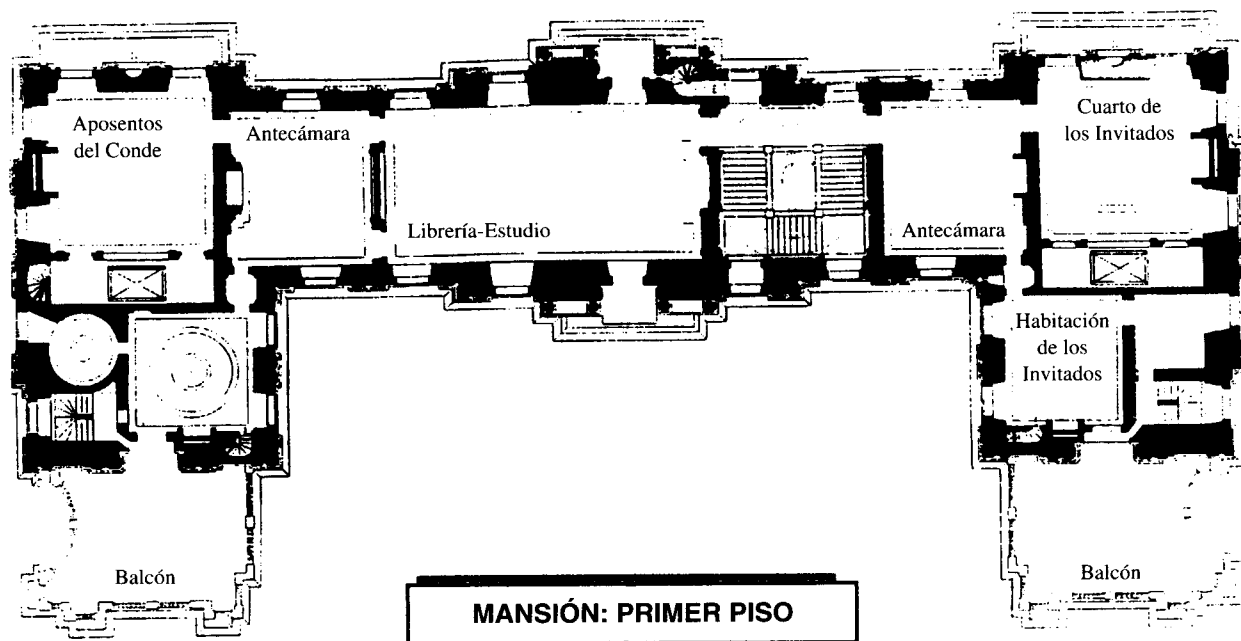
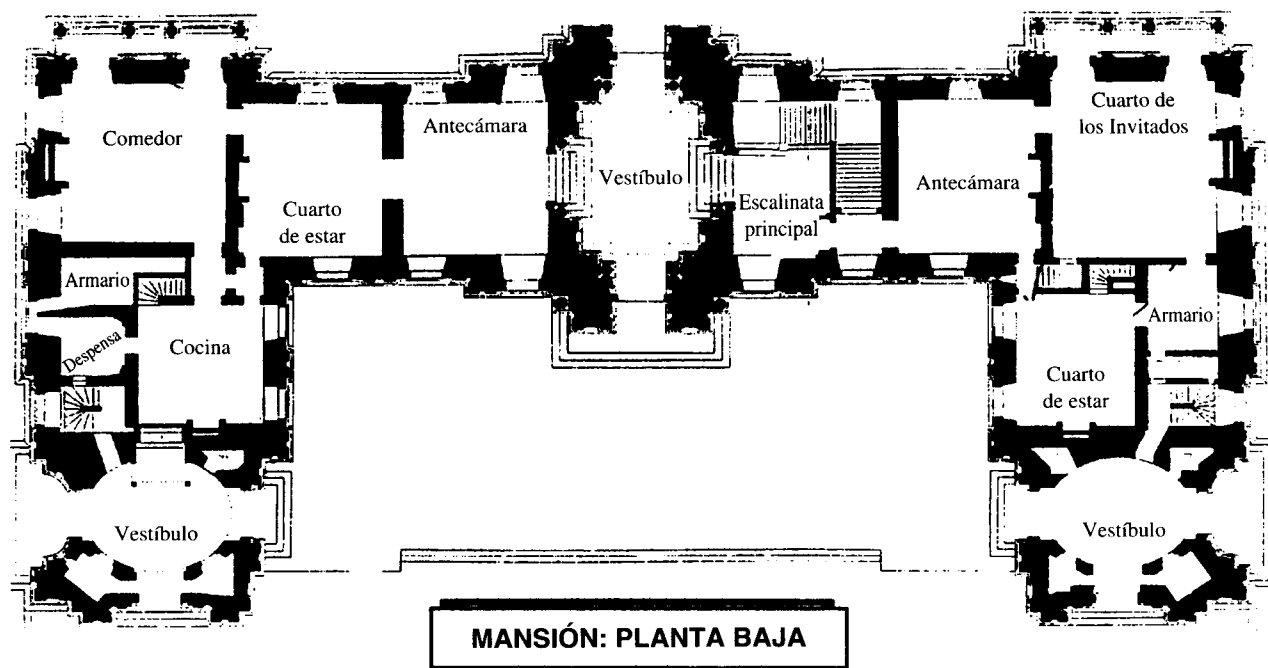
El viaje hasta Angers será lento e irritante; en el transcurso de la pelea dialéctica constante entre María de Médicis y Henriette, la reina insinuará que la amante se ha encontrado en secreto con el rey en el transcurso de otras excursiones campestres. Henriette afirmará que es la primera vez que ella visita Angers. Al llegar a la mansión, el conde dará una calurosa bienvenida al rey y a los demás invitados. Los PJs que estén alerta se darán cuenta de que Marguerite saluda a Henriette como si se tratase de una vieja amiga antes de que su aya Olga se la lleve. El día se empleará en pasatiempos propios de la nobleza: billar, juegos de naipes, montar a caballo, tenis en pista cubierta... El conde enseñará toda la mansión al rey y a los PJs que estén interesados, recreándose especialmente en el estudio donde se exhiben algunos de los artilugios mecánicos del conde (por ejemplo, pequeñas peonzas llenas de agua que giran cuando se calientan, modelos de máquinas diseñadas por Leonardo da Vinci, etcétera). Durante el día, los PJs se dan cuenta de lo siguiente:

A simple vista, el conde dispone de un reducido número de soldados; los suficientes para un noble de provincias. No obstante, muchos de los criados parecen tener un cierto aire militar y casi parece que se cuadren cuando el conde entra en la habitación; a veces incluso parece que lleven una mano a la empuñadura de una imaginaria espada cuando alguien hace un movimiento rápido en dirección a la persona del conde. Algunos criados pueden realizar sus tareas de forma torpe o descuidada (María de Médicis se quejará de que los criados que sirven la comida se comportan como si fuese la primera vez que lo hacen). Si se le pregunta al respecto, el conde sonreirá y explicará que su mayordomo es un antiguo sargento del ejército que exige de los criados la completa e inmediata realización de todas las tareas, por menores que sean. Muchos de los antiguos criados fueron despedidos por no alcanzar el nivel exigido, y no ha habido tiempo de adiestrar por completo a los recién llegados. Pedirá mil perdones por los problemas que pueda aparecer, ofrecerá cambiar de ocupaciones a los criados ineptos y les regañará a grito pelado (que podrán oír los PJs).

Hay sutiles indicios de que Marguerite es una prisionera en su propia casa. Olga la sigue allá adonde vaya y puede convertirse en una persona de lo más amenazadora si un PJ masculino trata de entablar conversación con ella; Marguerite sólo estará a solas cuando se encuentre en su propio dormitorio. Los PJs que comprueben la puerta de dicha habitación verán que está cerrada por fuera.

El padre Javier, que se hace pasar por uno de los jardineros, no será capaz de controlar del todo sus emociones. Los PJs pueden pillarle mirando con odio al rey o a ellos mismos. El conde le ordenará que vuelva al trabajo o hará que otros dos criados le ayuden en ciertas tareas que no explicará.

Mientras fisgan por la mansión, los PJs pueden descubrir al conde intimando con Henriette; el conde estará pidiendo apasionadamente a Henriette que se case con él. Si son unas damas y gentilhombres de verdad, los PJs se marcharán discretamente de la escena. Si, por el contrario, deciden que-



darse a escuchar, verán que Henriette se aparta con delicadeza del abrazo del conde y le sugiere en tono burlón que espere a que haya menos gente en la casa para hablar de matrimonio. Esto no es de por sí sospechoso (Henriette pudo haber conocido al conde en otra ocasión o quizás éste se enamoró con suma facilidad), pero puede resultar más extraño si hace poco que el conde o Henriette han tratado de seducir a alguno de los PJs.

LA NOCHE ANTES DE LA CACERÍA

Durante la cena, el conde anunciará que tras la comida habrá baile en la habitación contigua y que la primera cacería se celebrará mañana por la mañana. Marguerite simulará sentirse mal y se desmayará en brazos del PJ más cercano, aprovechando la ocasión para entregarle una nota. Dicha nota contiene este mensaje: "Esperadme junto a la fuente del jardín, a medianoche". Olga la acompañará hasta su habita-

ción. Si el PJ permite que alguien más vea o lea la nota, o si se la entrega al conde, Henriette aprovechará la "indisposición" como una excusa para mantener lejos de la chica a todo el mundo, incluso al rey. Además, tratará de seducir a alguno de los PJs con el objeto de descubrir lo que saben. Sea como fuere, Olga no permitirá que ninguno de los PJs pueda hablar con Marguerite antes del momento de la cita nocturna. Este es un buen momento para que los PJs descubran que la puerta del dormitorio de Marguerite está cerrada con llave (si es que aún no lo saben).

Si alguno de los PJs permite que Henriette (o el conde, si el PJ es una mujer) le arrastre fuera del salón de baile, mejor será que se ande con sumo cuidado. Se le llevará a un pequeño cuarto que sirve para hacer la sobremesa y hablar sobre temas anodinos; en el transcurso de la conversación, Henriette tratará de descubrir si los PJs sospechan algo, si ya han descubierto alguna cosa y cuáles son las medidas que se ha tomado para velar por la seguridad del rey. Si el PJ pasa una tirada de Percepción, se dará cuenta de que Henriette ha dejado caer algo en su copa antes de entregársela. El PJ que ingiera el vino drogado se desvanecerá y despertará en la mazmorra de la torre del conde. Si el PJ se ha dado cuenta de que Henriette ha puesto algo en el vino pero sigue hablando con ella sin beber de la copa, ella se dará por vencida y se marchará, quejándose de que el PJ no sabe cómo tratar a una dama. (De ser el PJ especialmente astuto y hábil, puede tratar de cambiar las copas. Si es engañada y acaba por beber su propia poción, tras unos instantes Henriette comenzará a proferir risitas y a mostrarse sensual, para de repente emitir unos sonoros ronquidos muy poco propios de una dama). Si el PJ se enfrenta a ella y le dice que le ha visto drogar el vino, de detrás de un tapiz aparecerá un grupo de hombres armados que inmovilizarán al PJ y le llevarán a la mazmorra de la torre.

Aún siendo de noche, moverse por el jardín sin ser visto será algo difícil de lograr para una persona sola e imposible para un grupo. Los guardias están atentos, los criados estarán acabando las tareas del día y algunos invitados (Enrique IV, por ejemplo) pueden estar encaminándose hacia sus citas secretas. Las cosas pueden volverse mucho más fáciles si en el grupo de PJs hay tanto hombres como mujeres; los que les vean asumirán que no son más que otras parejas que están dando un paseo romántico por el jardín (no estará de más que sobornen a los guardias). Si pudo entregar la nota en secreto, Marguerite se deslizará por la ventana de su habitación y acudirá al encuentro de los PJs. Marguerite se sorprenderá si ve al PJ del que se ha enamorado acompañado de una mujer, pero tras insistir algo les confesará que está algo preocupada por el interés que el rey siente hacia ella y por los recientes cambios que ha observado en el conde. Dirá a los PJs que oyó cómo Henriette contaba al conde cuánto les odiaba, añadiendo además que hace unas semanas Henriette visitó al conde y trajo consigo a un extraño personaje que ahora trabaja de jardinero. Los PJs tendrán que ayudarla a volver a su dormitorio.

Si los PJs tratan de acudir a la cita en el jardín a pesar de que alguna otra persona haya leído la nota o si ésta se ha perdido, o si los PJs no logran devolver discretamente a Marguerite a su habitación, verán cómo de repente son rodeados por un grupo de "criados" armados. El jardín es un buen lugar para una pelea de capa y espada; hay ramas bajas de las que balancearse, parterres sobre los que saltar, una fuente a la que arrojar a los adversarios, fanales que romper y antorchas que lanzar a la cara del oponente, etcétera. Si los PJs ganan el combate, aparecerá en escena un Enrique furioso acom-



pañado de Olga y del conde. Con toda probabilidad, los PJs que hayan permanecido en el interior de la mansión podrán convencer al rey de que no ordene la detención de sus amigos, pero el monarca les ordenará que se queden permanentemente de guardia ante la puerta de sus aposentos, con lo que su libertad de movimientos habrá quedado bastante mermada. Si los PJs pierden el combate, serán atados y amordazados y Olga llevará a Marguerite a su dormitorio. Uno de los criados hará girar una de las ornamentaciones de la fuente, con lo que en el suelo aparecerá una escalinata; los PJs serán llevados por el túnel hasta la mazmorra de la torre.

Los PJs que no hayan ido al jardín, que no tengan que quedarse de guardia ante la puerta de los aposentos del rey o que hayan devuelto sin problemas a Marguerite a su habitación serán convocados por una irritada María de Médicis, la cual les invitará (por así decirlo) a que jueguen con ella a cartas en los aposentos del rey (Enrique no está, y ha ordenado a los PJs que no le anden buscando). La reina no tardará mucho en quedarse dormida. Afortunadamente para los PJs, hay un armario con vinos y licores de todo tipo junto a la cama del rey, un trasto enorme con un dosel que va desde el suelo hasta el techo. Los PJs perceptivos pueden darse cuenta de que la cama del rey tiene algo de raro: el dosel puede parecer algo más bajo de lo normal, el borde de los cortinajes o de las sábanas está atrapado en una abertura del suelo o del techo que había pasado desapercibida, o el cubrecamas está lleno de polvo a pesar de que el suelo de la habitación esté limpio. Un examen concienzudo de la cama revelará que hay una pequeña palanca oculta entre la ornamentación de la cabecera de la cama. Si se acciona, la parte inferior de la cama comienza a hundirse en el suelo como si de un ascensor se tratase. La cama dejará de moverse al llegar a un pasadizo subterráneo y volverá a su anterior posición tan pronto como los PJs se bajen de ella. El pasadizo lleva al jardín y a la mazmorra de la torre. Dependiendo de cómo vaya discurriendo la partida, los PJs pueden llegar a tiempo de liberar a sus compañeros cap-

turados, de ser capturados por el conde, de oír al conde dando las últimas instrucciones a Henriette y al padre Javier, o las tres cosas al mismo tiempo.

LA MAZMORRA

La mazmorra forma parte del taller del conde y en ella se guardan algunos de sus inventos más siniestros y de mayor tamaño. Si los PJs son traídos por la fuerza, el conde se disculpará por la necesidad de acabar con ellos y les describirá en tono alegre los principios mecánicos que conforman la base del funcionamiento del artillugio al que están siendo atados por los criados. Los PJs estarán atados a una parrilla horizontal que de forma gradual está subiendo hacia el techo por medio de un enorme objeto colocado en la pared y que recuerda a un metrónomo (la maquina funciona como un gato de automóvil del siglo XX). Tal y como el conde les dirá tranquilamente, el techo de la habitación está provisto de varias hileras de espadas y dagas que atravesarán la parrilla y los cuerpos de los PJs cuando ambos hayan subido lo suficiente. Una vez dicho esto, el conde bostezará, comentará que mañana tiene que levantarse temprano y deseará las buenas noches a los PJs.

Maneras de escapar: la parrilla tiene numerosos rebordes afilados que se pueden usar para cortar ataduras y recobrar la libertad. En la parte inferior de la plataforma hay una palanca que sirve para hacer bajar la parrilla. Los objetos que se dejen caer desde la parrilla pueden bloquear la maquinaria o accionar la palanca para que ésta dé marcha atrás. Otra posibilidad: si los PJs se mueven mucho de un lado para otro pueden desajustar la parrilla; las espadas, al ser más largas, se clavarán en los travesaños de la parrilla y evitarán que las dagas se claven en los PJs. (Como es lógico, los PJs aún deberán haberse desatado lo suficiente como para poder esquivar las hojas de las espadas). Si no hay más remedio, la reina se puede despertar y topar con el pasadizo secreto justo a tiempo de salvar a los PJs (pero, ¡vaya situación más embarazosa!) Si los PJs no logran escapar, la parrilla causa a cada PJ 1-6 ataques de daga o de espada ancha con un bonificador de +100 y sin que se aplique a la víctima ninguna BD (excepto las mágicas, si es que las hay).

LA CACERÍA

Si los PJs han sido capturados, escaparán poco después de que la partida de caza haya salido de la mansión. El rey no se habrá preocupado por su ausencia; tras el baile de anoche, algunos de los invitados se han quedado dormidos hasta tarde. Si los PJs se han quedado de guardia, una discusión matinal del rey con la reina habrá hecho que Enrique salga enfurecido de sus aposentos sin castigar la desertión de los PJs. Si no han sido capturados ni se han quedado de guardia, los PJs se enterarán durante el desayuno que el rey se ha marchado sin ellos "porque necesitaba algo de aire fresco". Llegados a este punto, los PJs deberían sospechar que hay algo raro en todo esto; lo lógico será que salgan en busca del rey.

Enrique IV, el conde y un pequeño grupo de servidores están montando a caballo por las tierras del conde. Además de sus estoques (del que un verdadero caballero no se separa nunca), van armados con mosquetes y cuchillos de caza. Para poder seguir el rastro de venados y faisanes, se verán obligados a desmontar y seguir a pie. El padre Javier lleva en los bosques desde el amanecer, esperando. Está armado con un estoque corto, un cuchillo, un par de pistolas y un rifle de dos cañones.

Esta parte de la partida debería ser una desesperada carrera contra el tiempo mientras los PJs tratan de encontrar al

rey o al padre Javier antes de que éstos hagan lo propio. Los PJs con habilidades de rastreo y de actividades al aire libre lo tendrán algo más fácil. Si se encuentran primero con el padre Javier, éste tratará de darles el esquinazo y hallar a Enrique antes que ellos. Si no lo consigue, Javier se ocultará primero y luego tratará de matarlos uno a uno. Los disparos de arma de fuego alertarán a la partida del rey, y Enrique insistirá en investigar el origen de los disparos a pesar de las súplicas del conde para que no lo haga.

Si los PJs encuentran primero a Enrique y le cuentan todo lo que saben, ordenará de inmediato la detención del conde. El conde se rendirá con honor. El padre Javier tratará de tender una emboscada al grupo mientras vuelven a la mansión; el conde aprovechará la ocasión para escapar y alertar a Henriette. Javier no se dará por vencido, y huirá únicamente cuando sea del todo imposible matar al rey; si logra escapar, desaparecerá sin dejar rastro y esperará hasta que se le presente otra oportunidad de matar a Enrique IV.

Si los PJs no llegan a tiempo, el rey resultará herido pero no morirá. Si tampoco capturan o matan al padre Javier, el conde le matará para asegurar su silencio. A continuación, tratará de "ayudar" a Enrique aunque lo que en realidad pretende es darle el golpe de gracia. Si los PJs siguen sin ser capaces de intervenir, Enrique aún dispone de la suficiente fuerza como para mantener al conde a raya hasta que los PJs acudan en su ayuda.

CONCLUSIÓN

Si el conde sigue con vida, asumirá toda la responsabilidad por la conspiración y negará que Henriette haya tenido algo que ver con ella. El conde pedirá que se le deje hablar con ella a solas. Si su deseo es concedido, los PJs que escuchen a escondidas oirán cómo ella le dice que es un imbécil; el aire digno e impenitente del conde ha sido reemplazado por uno de tristeza. El conde lleva encima un pequeño frasco de veneno. Si los PJs no se lo han quitado, el conde pedirá que le traigan una copa de vino y tratará de suicidarse antes de enfrentarse a la humillación de un juicio y del rechazo de Henriette.

Por su parte, Henriette dispone de múltiples coartadas. Dirá que su encuentro con el PJ era una cita amorosa auténtica; sus preguntas no eran más que una conversación inocente, es posible que alguien haya drogado previamente el vino, y ella no sabía que hubiese hombres del conde escondidos tras los tapices. Si el PJ la pilló drogando el vino, dirá que los hombres del conde llegaron a la habitación antes que ella y le obligaron a hacerlo. Además, Marguerite debe estar equivocada; fue una coincidencia que Henriette llegase a la mansión por asuntos de negocios el mismo día que llegó Javier, y es indudable que no llegaron juntos. Si Marguerite está tan recluida, se debe a un instinto maternal y protector algo exagerado. Sí, es cierto que mintió cuando dijo que no había estado antes en Angers, pero era la única manera de conseguir que la reina la dejase en paz. A pesar de que los PJs sospechen de sus palabras, Enrique tenderá a creerla. Si los PJs insisten en acusarla, el rey se irritará con ellos pero expulsará a Henriette de París durante un tiempo. Es seguro que ella habrá preparado algo desagradable para los PJs cuando se le permita aparecer de nuevo en la corte.

Los PJs podrán demostrar la inocencia de Marguerite diciendo al rey que ella trató de avisarles por medio de una nota. Es posible que la conspiración haya apaciguado el ardor del rey y le convenza de que es mejor dejar en paz a Marguerite. Por otra parte, si el PJ favorito de Marguerite es un aristócrata, Enrique puede tratar de convencerle de que

se case con ella y que la traiga a París, con el acuerdo tácito de que el rey podrá seguir flirteando con Marguerite. Tanto en un caso como en el otro, Marguerite suplicará al rey que tenga piedad de Olga.

Si Enrique está herido cuando regresa a la mansión, la reina no le dejará en paz y estará muy preocupada por su salud, haciéndole pasar mucha vergüenza. Si el rey está ileso, María emitirá un altivo suspiro y le dirá que estuvo a punto de recibir lo que se merecía. Se alegrará mucho si Henriette está en apuros; los PJs gozarán del favor de la reina y se les convocará a una audiencia secreta con ella, durante la cual les entregará uno de sus collares de piedras preciosas.

Enrique se alegrará de estar vivo. La recompensa que los PJs recibirán variará dependiendo de si son guardias o invitados y de la importancia de su éxito. Si el rey no ha sido herido y los PJs capturaron o mataron a los "malos", los PJs soldados pasarán a formar parte permanente de la guardia personal del rey; si ya lo son, serán ascendidos. Los PJs invitados recibirán un título de nobleza (si ya tienen uno, subirán un peldaño en la escala social) o el rey les puede conceder algún puesto lucrativo en el aparato del Estado. Si Enrique es herido y uno o más "malos" logra escapar, el rey aún dará las gracias a los PJs por tratar de protegerle. Los PJs soldados deberán salir en busca de los fugados y recibirán además una reprimenda de Sully. Los PJs invitados serán convidados a acudir a la corte de París (si es que aún no formaban parte de ella) y el rey les pedirá que estén a su lado mientras dure la convalecencia. Si fracasan por completo en su misión, el rey habrá muerto y los PJs deberán apresurarse a llevar a María de Médicis a París para que se confirme su autoridad como regente de Francia. De lo contrario, tendrán entre manos un golpe de estado o lo que sería peor: una guerra civil.

MARGUERITE D'ANGERS

Puntos de vida: 28.

Cuerpo a cuerpo: 10 Daga.

Proyectiles: –

TA(BD): 1(0).

Niv: 2. **Profesión:** Sin profesión. **Características:** FU-40; RA-59; PR-50; IN-51; EM-56; CO-53; AG-78; AD-52; ME-65; RZ-61.

Bonificaciones a las habilidades: Acechar/Escondarse 60; Inmovilización 40; Percepción 60; Tregar 55.

CONDE DE ANJOU

Puntos de vida: 83.

Cuerpo a cuerpo: 50 Espada.

Proyectiles: 50 Mosquete.

TA(BD): 5(5).

Niv: 7. **Profesión:** Sin profesión. **Características:** FU-81; RA-70; PR-79; IN-55; EM-59; CO-90; AG-70; AD-54; ME-90; RZ-96.

Bonificaciones a las habilidades: Construir trampas 55; Diplomacia 60; Matemáticas 60; Montar animales 60; Movimientos adrenales (velocidad) 45; Seducción 60.

OLGA

Puntos de vida: 91.

Cuerpo a cuerpo: 40 Garrote, Cuchillo.

Proyectiles: –

TA(BD): 1(0).

Niv: 6. **Profesión:** Sin profesión. **Características:** FU-100; RA-68; PR-70; IN-34; EM-43; CO-93; AG-60; AD-57; ME-51; RZ-50.

Bonificaciones a las habilidades: Acechar/Escondarse 55; Artes marciales, niv 1; Diplomacia 60; Francés hablado, niv 4; Inmovilización 40; Interrogar 60; Vigilancia 55.

PADRE JAVIER

Puntos de vida: 47.

Cuerpo a cuerpo: 50 Cuchillo, Sable.

Proyectiles: 50 Pistola, Rifle.

TA(BD): 1(10).

Niv: 5. **Profesión:** Asesino. **Características:** FU-74; RA-90; PR-65; IN-52; EM-57; CO-68; AG-70; AD-91; ME-82; RZ-65.

Bonificaciones a las habilidades: Acechar/Escondarse 60; Emboscada 60; Frenesí 35; Movimientos adrenales (velocidad) 45; Puntería 60; Seguir rastros 60.

13.5 MÓDULOS CORTOS

Los módulos de esta sección pueden jugarse como aventuras separadas o formando parte de una campaña más larga. Están ambientados en Francia o en Inglaterra y en fechas diferentes, pero los DJs disponen de plena libertad para adaptarlos a su gusto.

EL RECLUTADOR (13.5.1)

A la posada en la que se hospedan los PJs llega el coronel, un atractivo oficial de inmaculado uniforme, al que acompañan otros dos soldados: un tambor y un corneta. El coronel describe a todos los presentes y con el mayor entusiasmo la gloria y las ventajas de servir en el ejército del rey. Tras una impresionante exhibición de música militar, los acompañantes del coronel invitarán a beber (y mucho) a todo hombre o muchacho dispuesto a escuchar los relatos de gloria y heroicidades militares del coronel. Su conversación es fascinante; los relatos son interesantes y es muy probable que sean ciertos.

Si los PJs son soldados o veteranos, el coronel les invitará a beber en un rincón más apartado de la posada y tratará de sondearles. Si los PJs tienen una buena opinión acerca del ejército, les pedirá que testifiquen que todo lo que él dice es cierto. Si su opinión es desfavorable, el coronel les evitará durante el resto de su estancia en la posada. Si los PJs jamás han estado en el ejército, tratará de alistarlos por todos los medios a su alcance.

Los PJs que se mantengan alerta pueden darse cuenta de lo siguiente:

El coronel y el posadero hablan con suma familiaridad, y el primero entregará discretamente al segundo una cantidad de dinero mayor de lo que necesitaría para pagar su comida y alojamiento. Como es lógico, el coronel tendrá que pagar muchas consumiciones.

Una vez los que le escuchan están algo bebidos, el coronel les instará a que firmen el documento de alistamiento. Si su público cae en un profundo sueño etílico, el coronel meterá las manos en sus bolsillos o bolsas, pero no para robarles; les está entregando unas monedas de oro y/o unos documentos.

El corneta y el tambor ayudarán al posadero a llevar a la cama a los huéspedes borrachos y luego cerrarán sus habitaciones con llave desde el exterior. Los borrachos que no se hubiesen alojado en la posada serán depositados en el suelo

de una pequeña sala comunal, la puerta de la cual también cerrarán con llave.

Esa misma noche y algo más tarde, sobre todo si se han ido a la cama algo bebidos, los PJs pueden despertarse justo cuando alguien está trasteando con la cerradura de la puerta de su habitación. Si llaman al posadero, el desconocido visitante huirá. Si son lo bastante estúpidos como para abrir la puerta de repente, unos hombres embozados en gruesas capas y armados con garrotes tratarán de entrar en la habitación. Dependiendo del nivel de los PJs, debería haber entre dos y cuatro intrusos para cada uno de ellos.

Es posible que los PJs tengan alguna razón para salir de su habitación durante la noche: oyen ruidos extraños en la posada, tienen que atender a sus necesidades fisiológicas, quieren asegurarse de que los caballos están bien, etcétera. Mientras caminan discretamente por las estancias de la posada, se encontrarán con los embozados antes descritos que se están llevando a los borrachos. Si los PJs intervienen o son descubiertos, los embozados lucharán.

En este módulo no se pretende obligar a los PJs a ingresar en el ejército. El coronel y sus acompañantes dependen de la sorpresa, del engaño y de la bebida para conseguir nuevos reclutas. No están preparados para derrotar a un grupo de héroes inteligentes y astutos (y mucho menos si están armados con espadas y pistolas y si oponen una feroz resistencia). Una vez los PJs comiencen a ganar el combate, los embozados subirán a un carro que les está esperando junto a la puerta trasera de la posada y huirán con los nuevos reclutas que hayan podido llevar al carro.

Sin embargo, al coronel no le importa golpear en la cabeza a un PJ separado de los demás, dejarle inconsciente y alistarlo en el ejército del rey. Si esto sucede a alguno de los PJs, da a los demás una oportunidad para que se den cuenta de que falta uno de ellos y estén a tiempo de iniciar una vertiginosa persecución. Antes de ser capturados y perder a todos los reclutas, los reclutadores optarán por tirar al PJ del carro en marcha.

Si los PJs logran ignorar todas las pistas que les ha dado el DJ y duermen a pierna suelta durante toda la noche, se despertarán a la mañana siguiente y descubrirán que el coronel y muchos de los huéspedes de la posada se han marchado antes del alba. El posadero tendrá un morado reciente en una de sus mejillas y estará más callado de lo normal.

EL CORONEL

Puntos de vida: 71.

Cuerpo a cuerpo: 50 Estoque corto.

Proyectiles: 50 Mosquete.

TA(BD): 1(10).

Niv: 6. **Profesión:** Guerrero. **Características:** FU-66; RA-90; PR-75; IN-61; EM-53; CO-58; AG-83; AD-49; ME-65; RZ-72.

Bonificaciones a las habilidades: Acechar/Escondarse 60; Agilidad manual 60; Conducir vehículos (carros) 60; Diplomacia 60; Engañar 60; Hablar en público 60; Juego 55; Montar animales 60; Movimientos adrenales (velocidad) 40.

LOS LACAYOS MALEDUCADOS (13.5.2)

Mientras caminan por las calles de París, allá por 1654 o más adelante, los PJs son bruscamente empujados por unos lacayos que preceden a un lujoso carruaje conducido por

otros dos sirvientes. Si los PJs empujan a su vez a los lacayos, habrá una pelea a puñetazos. En todo caso, el lujoso carruaje se detendrá. Su ocupante, un joven y delgado caballero con cara de niño, amonestará a los lacayos y a los PJs en varios idiomas. Si los PJs responden con cualquier cosa que no sea una disculpa cortés, el joven caballero (que se identificará como el señor Adolphus) les exigirá una satisfacción pidiendo además a los PJs que fijen el momento y el lugar. Sus sorprendidos acompañantes tratarán de hacerle cambiar de idea, pero Adolphus no cederá.

El “caballero” en cuestión no es un hombre, sino la viajera y hombruna reina Cristina de Suecia. Cristina es perfectamente capaz de defender sola su honor, y de hecho le apetece practicar un poco de ejercicio violento. Cristina tratará siempre de mantener su sexo y su identidad en secreto. Los PJs disponen de algunas pistas: los lacayos hablan con un fuerte acento extranjero y alguna vez se pueden equivocar y llamarle “alteza”; los PJs que hayan viajado mucho pueden haberla conocido en alguno de sus viajes u oído hablar de sus excentricidades.

El duelo deberá celebrarse de la forma normal. “Adolphus” está dispuesto a luchar bien con un campeón elegido por los PJs o con todos los PJs, uno cada vez. Dependiendo de la rudeza de la respuesta dada por los PJs, el DJ deberá determinar si Cristina se ha propuesto simplemente humillarlos o si quiere que corra la sangre (Cristina es una persona algo vengativa).

Si los PJs están ganando el combate, el DJ puede hacer que la peluca masculina de Cristina se caiga al suelo, dejando sueltos sus hermosos rizos dorados. Puede suceder también que la corte haya oído los rumores que corren acerca del duelo, de modo que los guardias de palacio lleguen al lugar justo a tiempo de intervenir antes de que los PJs asesten el golpe de gracia a Adolphus. Si los PJs hieren gravemente o matan a la reina, se producirá un escándalo internacional. El rey no aceptará como excusa que los PJs no sabían con quién se batían en duelo; para comenzar, los duelos están prohibidos.

Si Cristina deja incapacitado o hiere a alguno de los PJs, aún estallará un escándalo que el gobierno francés tratará de ocultar. Los funcionarios de París sugerirán a los PJs supervivientes y a la reina Cristina que salgan inmediatamente de la ciudad. Como es lógico, serán mucho más educados con Cristina.

Si el duelo es interrumpido, acaba en empate o alguno de los bandos es derrotado sin ser gravemente herido, los PJs se habrán ganado la admiración de Cristina con sus habilidades de esgrima. Ella les anunciará su verdadera identidad, declarará que su honor ya ha sido lavado y les invitará a cenar. La reina disfruta con una conversación brillante y animada, y si los PJs la impresionan favorablemente durante la comida, la reina les pedirá que viajen con ella.

LA REINA CRISTINA

Puntos de vida: 111.

Cuerpo a cuerpo: 60 Sable.

Proyectiles: 60 Mosquete.

TA(BD): 1(60).

Niv: 10. **Profesión:** Duelista. **Características:** FU-65; RA-90; PR-75; IN-65; EM-65; CO-58; AG-90; AD-65; ME-90; RZ-90.

Bonificaciones a las habilidades: Administración 60; Defensa adrenal 50; Diplomacia 60; Disfraz 55; Filosofía 55; Hablar en público 60; Montar animales 65; Sueco hablado y escrito, niv 10; Táctica 65; Característica especial: políglo-

ta (posee niv 8 en los idiomas siguientes, tanto hablados como escritos: alemán, danés, francés, holandés, italiano, latín, polaco y ruso).

LA PRINCESA SECUESTRADA (13.5.3)

En 1644, mientras las tropas parlamentarias marchan sobre Oxford, la capital de los partidarios de Carlos I, la reina Enriqueta huye a Exeter y es perseguida por agentes parlamentarios. Una vez en Exeter, la reina da a luz a una hija que se llamará como ella, pero agentes enemigos la persiguen hasta la costa, donde logra embarcar a bordo de un barco holandés que la lleva a su Francia natal. La princesa niña queda al cargo de una noble inglesa, que la cuidará durante dos años hasta que los realistas logran sacarla en secreto de Inglaterra.

Esta situación ofrece múltiples posibilidades a los PJs. Si son ingleses partidarios del rey o franceses miembros del séquito de la reina, los PJs pueden escoltar a una Enriqueta a punto de dar a luz por el sur de Inglaterra, con todas las complicaciones lógicas que pueden derivar del estado de la reina. Una vez haya abandonado Inglaterra, los PJs pueden quedarse como servidores de la noble inglesa que cuida de la princesa, haciendo las veces de guardaespaldas secretos de la niña.

Si los PJs pertenecen al bando parlamentario, se les puede haber ordenado que capturen a la reina o encuentren a la niña. El Parlamento cree que si se apodera de la reina y de su hija pueden usarlas como rehenes y obligar a Carlos I a llegar a un acuerdo. Por más republicanas que sean sus ideas políticas, los PJs que tengan un mínimo sentido del honor se encontrarán con un grave problema cuando hayan encontrado a la aterrorizada madre y a su indefensa hija.

LA ROCA COMPROMETEDORA (13.5.4)

Poco después del nombramiento de Cromwell como Lord Protector de Inglaterra (1653), los PJs son abordados por un artesano algo andrajoso que responde al nombre de Ian Bagglesby. Bagglesby afirma ser el orfebre al que se ha encargado la tarea de limpiar y reparar el Trono de la Coronación para la reciente ceremonia de investidura (su cuñado trabaja como funcionario en el gobierno). Bagglesby les dice que ha aprovechado la ocasión para robar para Escocia la Piedra del Destino; ha sustituido la vieja reliquia por una piedra normal y corriente. Está dispuesto a pagar a los PJs para que le ayuden a llevar el talismán al norte, hasta el otro lado de la frontera escocesa, en donde entregará la piedra a un grupo de realistas/nacionalistas escoceses.

Aparentemente, Bagglesby cree en lo que está diciendo y cuando se pone nervioso, comienza a hablar con un claro acento escocés. Que él sepa, las autoridades aún no se han dado cuenta del cambiazó. Si los PJs están de acuerdo en ayudarlo, les indicará un lugar fuera de la ciudad en el que se reunirá con ellos y les pagará la mitad de la suma acordada; les pagará la otra mitad cuando hayan cruzado la frontera escocesa.

Una vez reunidos, Bagglesby les mostrará un saco para grano tejido con algodón. El saco contiene una piedra de tamaño mediano y más o menos cuadrada, de aspecto com-



pletamente normal. No es demasiado grande, pero sí lo bastante pesada para la mayoría de los hombres como para poder transportarla sin ayuda. El personaje que cargue con ella no podrá correr ni luchar de forma eficaz. La piedra presenta señales en las "esquinas" por las que, según Bagglesby, estaba fijada al trono de la abadía de Westminster. Sugerirá a los PJs una ruta de escape hacia Escocia que finaliza en la ciudad fronteriza de Kelso, pero les dirá que aún no está preparado para revelarles la identidad de sus contactos en Edimburgo.

La Piedra del Destino, robada a Escocia por los ingleses durante la Edad Media, es un objeto de gran importancia política e histórica para ambas naciones. No obstante, como objeto con propiedades mágicas es algo decepcionante. Su único poder consiste en emitir ruidos cuando un verdadero rey se sienta sobre ella. Dado que Carlos II, el legítimo rey de Escocia e Inglaterra, está exiliado en Francia, los PJs lo pasarán realmente mal para determinar si la piedra de Bagglesby es o no auténtica.

OPCIONES

- 1) Bagglesby no aparece en el lugar de reunión establecido. Si se dedican a rastrear el lugar, los PJs acabarán encontrando el saco con la piedra oculto bajo un montón de piedras y ramas. El saco también contiene una ruta de viaje y bastante dinero para pagar pasaje en un carruaje de postas. La piedra es auténtica, las autoridades han descubierto el robo y mientras los PJs examinan la roca Bagglesby ya está siendo interrogado. Los PJs disponen de entre seis y ocho horas antes de que las autoridades comiencen la caza. Los PJs pueden sentir la tentación de arrojar la piedra al primer río o riachuelo que encuentren en su camino y salir por piernas, pero si deciden correr el riesgo y logran entregar la piedra a los realistas escoceses, éstos les recompensarán con generosidad.

El grupo de PJs debería sufrir toda serie de pequeños y extraños sucesos mientras la piedra esté en su poder. No habrá manera de mantener cerrada la boca del saco o de cualquier otro recipiente que contenga la piedra. El PJ que cargue la piedra tendrá la sensación de que ésta parece agitarse y cambiar de forma, como un gato que está tratando de encontrar la postura más cómoda. Si soldados parlamentarios dan el alto o registran a los PJs, la piedra emitirá un sonido indecente y de burla tan pronto como los soldados les den la espalda. Si un PJ esconde la piedra bajo el asiento de un carruaje, en el camarote de un barco o en la habitación de una posada, la piedra nunca estará en el mismo sitio en que la escondió. El DJ puede hacer que estos sucesos tengan lugar sólo cuando determinado PJ está presente; será interesante ver cómo el pobre convence a sus compañeros de que algo raro está pasando.

- 2) La piedra es falsa. Bagglesby es quien dice ser; mientras trabajaba en el trono, examinó con atención la verdadera Piedra del Destino. Se le ocurrió que ésta era una maravillosa ocasión de sacar algo de dinero a unos ingenuos realistas, haciendo además que los PJs carguen con toda la culpa si algo sale mal. Antes de trabajar como aprendiz de orfebre, Bagglesby fue actor. Pretende utilizar sus dotes interpretativas y de ventriloquia para convencer a los PJs de que les está entregando la piedra auténtica. Ha planeado que, una vez entregada, se apoderará del dinero y desaparecerá. Los extraños sucesos antes descritos aún tendrán lugar, pero los PJs con inteligencia podrán darse cuenta de que Bagglesby piensa engañarlos y usarlos como testigos de la autenticidad de la piedra.
- 3) Bagglesby es un agente al servicio del Parlamento al que se ha encomendado la misión de descubrir a los simpatizantes realistas en Escocia; dispone además de espías situados a lo largo de toda la ruta. Si una banda de salteadores ataca al grupo de PJs, éstos pueden darse cuenta de que Bagglesby parece tener más maña con un mosquete y un estoque de lo que cabría esperar en un simple artesano. En algún momento del viaje puede también suceder que los PJs registren su equipaje y descubran un documento que ordena la detención de todo aquel que compre la piedra. Los PJs pueden vencerle, pero ¿serán capaces de eludir la trampa que ha tendido para sus posibles víctimas?

Los escoceses pagarán a los PJs una suma de dinero considerable por la Piedra del Destino y les ayudarán a escapar de las tropas parlamentarias. Restará por saber si los escoceses la devolverán a Inglaterra tras el retorno de Carlos II. Si los PJs son engañados por Bagglesby, el DJ les debería dar una oportunidad de ajustar las cuentas con él. Quizás puedan devolverle ojo por ojo, sustituyendo su bolsa repleta de dinero por otra llena de arena o trozos de metal. Si Bagglesby es un agente secreto, quizás encuentren alguna clase de información secreta que le ponga en un compromiso ante las autoridades.

EL HOMBRE LOBO DE LA AVEYRON (13.5.5)

Mientras viajan por las montañas, los PJs oyen unos gritos histéricos; si se acercan al origen de los gritos, descubrirán a una campesina gravemente herida y sollozante. La mujer habla de forma casi incoherente y dice una y otra vez que

un hombre lobo ha matado a su familia y se ha llevado a su hijo. Señalará con un gran movimiento de brazos dónde se encuentra su cabaña, pero preferirá pelear con los PJs antes de volver a ella.

Si los PJs llevan a la mujer al pueblo más cercano, estallará un tumulto. Este es el tercer ataque en lo que va de año y la mujer, la Madre Grogard, es la primera persona en sobrevivir a uno. Armadas de picas y guadañas, la multitud se dirigirá a la casa de los Grogard para recuperar los cuerpos y rastrear los bosques en busca del monstruo. Por lo general los campesinos desconfían de los forasteros, pero ahora están aterrorizados y suplicarán a los PJs que se unan a ellos.

Si los PJs acuden solos a la cabaña o si tienen la ocasión de registrar el lugar antes de que los lugareños lo apionen todo, encontrarán los cuerpos destrozados y aún calientes de un hombre de mediana edad y de una chica adolescente. Los PJs que tengan suficientes agallas como para examinar de cerca los cuerpos y pasen una tirada de Primeros Auxilios o de Diagnosticar enfermedades descubrirán que las heridas no parecen haber sido causadas por animales. La cabeza del hombre está aplastada, como si la hubiesen golpeado con un objeto contundente. Los mordiscos y moretones en los cuerpos de las víctimas son más parecidos a una boca humana que a la de un animal. La cabaña del leñador ha sido registrada y algunas provisiones han sido robadas. Los PJs que pasen una tirada de Seguir rastros descubrirán un camino cuidadosamente disimulado que se adentra en el bosque y que lleva hasta una granja abandonada y descuidada situada en el borde de una hondonada densamente arbolada.

De no descubrir todas estas pistas, los PJs acabarán por oír a los niños del pueblo hablar sobre la vieja granja de los Tournay, de la que se dice que está encantada. Si los PJs logran que alguien les lleve hasta ella, acabarán en el desolado lugar descrito más arriba.

Es obvio que la granja lleva vacía un tiempo; los lugareños pueden decir a los PJs que el joven que vivía en ella se marchó tras la muerte de su madre durante una epidemia de viruela. Los PJs más observadores podrán darse cuenta de que no parece que la granja haya sido limpiada del modo que uno haría si el propietario hubiese cambiado de casa. Los niños han tocado muchas de las cosas que hay en la casa, pero aún hay los suficientes objetos personales y útiles de labranza como para hacer pensar en que el propietario abandonó sin más la casa, sin llevarse nada de lo que contenía.

Los PJs que se adentren en la hondonada con las espadas desenvainadas y disparando a diestro y siniestro no encontrarán nada; de hecho, lo más probable sea que acaben haciéndose daño. El terreno es escabroso y repleto de arbustos, y de vez en cuando es posible encontrar trampas para animales. En el fondo de la hondonada hay un riachuelo subterráneo que emerge de una formación rocosa y luego desciende por la montaña. Sin embargo, si los PJs se acercan con cuidado y en silencio, podrán escuchar el llanto de un niño pequeño, al que responderá una voz ronca e inarticulada. Los arbustos alrededor de la corriente de agua ocultan la entrada a una caverna. ¡El niño de los Grogard está vivo y es prisionero de un hombre lobo! Un ataque frontal hará que la bestia mate al niño y se esconda en lo más profundo de la caverna. Los PJs deben utilizar la paciencia, la discreción y la inteligencia para alejar al hombre lobo del pequeño Grogard.

EL HOMBRE LOBO

Perrin Tournay fue siempre un muchacho solitario y silencioso que se refugió aún más en sí mismo tras la muerte

de su padre en un accidente en la granja. Tras la muerte de su madre, el cura del pueblo visitó la granja de los Tournay y la encontró desierta: cultivos pudriéndose en los campos y ganado muriéndose de hambre en los establos. Al no encontrar su cuerpo, los lugareños pensaron que Perrin se había ido a vivir a otro sitio. En realidad, la tristeza y el carácter taciturno de Perrin le estaban enloqueciendo lentamente; Perrin acabó yéndose a vivir a la caverna, en donde lleva una existencia propia de animales. Captura pequeños animales valiéndose de trampas o de sus propias manos y se los come crudos. Cuando la caza escasea, Perrin se acerca a los pueblos para robar comida. Sus primeras víctimas murieron cuando pillaron a Tournay robando. Estas muertes acabaron por hundirle del todo en los abismos de la locura y ahora está convencido de que es una bestia salvaje.

Tournay es un ser sucio y extremadamente delgado, con pelo descuidado y muy largo y una mirada fija e inexpressiva. Suele estar desnudo, pero cuando llueve o hace frío se pone una basta capa hecha con pieles medio curtidas de conejos y ardillas. Es un leñador experto y conoce las montañas que rodean al pueblo como la palma de su mano. Su táctica consiste en seguir a la víctima, acercarse a ella tanto como sea posible sin ser descubierto y luego atacar rápida y salvajemente con manos, dientes y con un garrote. Tournay es muy hábil tendiendo esta clase de emboscadas. Pocas veces atacará en campo abierto y utilizará el terreno y la vegetación para ocultarse, de modo que los PJs no puedan verle con claridad ni dispararle. Una vez haya salido de la cueva, tratará de conducir a los PJs a sus trampas y cepos, las cuales constituyen un verdadero campo minado; volverá para matar a los PJs que hayan quedado heridos o inmovilizados en alguna trampa. También tratará de hacer que se caigan por precipicios, resbalen por cuevas o penetren por desfiladeros para así arrojarles rocas desde lo alto. A pesar de ser un contrincante anormalmente rápido y violento, Tournay no es invulnerable y se le puede matar como a cualquier otro ser humano. (Pero los PJs no sabrán esto; el DJ debe permitirles que hagan tantos preparativos supersticiosos como quieran, porque ninguno de ellos servirá de nada). Tournay no se quedará a luchar cuando las proporciones le sean desfavorables; preferirá esconderse durante un tiempo hasta que los PJs pierdan el interés por él. Entonces saldrá de su escondite y volverá a seguir el rastro de los PJs.

Los PJs disponen de una importante ventaja, consistente en la limitada capacidad de atención de Tournay. Puede concentrarse con una paciencia diabólica en una sola persona o problema, pero le cuesta mucho enfrentarse a dos o más amenazas a la vez. Si el niño Grogard no trata de escapar, tenderá a ignorarlo hasta que tenga hambre. Cuando se haya dado cuenta de que los PJs van a por él, Tournay se olvidará por completo del niño.

Si los PJs logran rescatar al niño, y especialmente si capturan o matan a Tournay, el pueblo entero les considerará unos héroes y les recompensarán tanto como sus limitados recursos les permitan. Si aún no le han pegado hasta morir, los lugareños querrán quemar a Tournay en la hoguera; los PJs lo tendrán muy difícil para convencerles de que hay que entregar a Tournay a las autoridades provinciales para que reciba un juicio justo. Si el niño muere, las respuestas de los lugareños variarán entre un "Gracias por haberlo intentado" y un "¡Vosotros tenéis la culpa de todo!" y dejarán marchar a los PJs. Si Tournay es ahuyentado o herido, se esconderá y lamerá sus heridas. Dado que no recibirá tratamiento médico alguno, lo más probable es que muera si ha recibido alguna herida seria (aunque ni los PJs ni los lugareños pueden

saberlo). Con el tiempo, si sus heridas sanan, Tournay volverá a tener hambre y atacará más granjas y graneros aislados, añadiendo a su reputación la de ser sobrenatural.

PERRIN TOURNAY

Puntos de vida: 135.

Cuerpo a cuerpo: 75 Garrote.

Proyectiles: –

TA(BD): 3(25).

Niv: 10. **Profesión:** Bárbaro. **Características:** FU-94; RA-100; PR-100; IN-56; EM-57; CO-87; AG-100; AD-51; ME-76; RZ-75.

Bonificaciones a las habilidades: Acechar/Esconderse 65; Acrobacia 65; Caídas 65; Construir trampas 65; Emboscada 60; Forrajeo 60; Frenesí 60; Percepción 70; Seguir rastros 60; Supervivencia 60.

EL CABALLERO CARMESÍ (13.5.6)

El capitán James Hind (1618-1652) ha atracado a viajeros en los alrededores de Coventry y se dice de él que ayudó a Carlos II a escapar a Francia. Hasta la fecha, las autoridades parlamentarias no han logrado capturarlo; el gobernador militar ha emplazado patrullas, ha registrado posadas, ha establecido recompensas y sobornos e incluso ha usado como cebo carruajes repletos de soldados. Los parlamentarios creen que Hind está colaborando con los realistas y que cuenta con la complicidad de al menos un posadero de la zona. Los PJs son agentes parlamentarios a los que se les ha encomendado la misión de capturar a Hind e identificar a sus cómplices. El gobernador está seguro de que la captura del traidor y salteador de caminos servirá de ejemplo y la resistencia realista en el centro de Inglaterra se derrumbará.

Para la prensa y la opinión pública, Hind es un personaje rodeado de glamour que se envuelve en una capa carmesí que ya se ha hecho famosa. Un moderno Robin Hood que es educado con las mujeres y despiadado con los soldados parlamentarios. Un magistral jinete que monta a lomos de un soberbio caballo que no desluzca su porte. Un experto en el manejo de pistolas y carabinas que posee además una sorprendente habilidad para anticipar los movimientos de sus enemigos.

Los PJs deberán utilizar la inteligencia, la discreción y la rapidez para vencer al escurridizo bandido. Es mejor que actúen por su cuenta; parece que los movimientos de tropas siempre acaban por alertar a Hind. Los PJs pueden hacerse pasar por pasajeros en carruajes de postas o carros de mercaderes, vigilar posadas en busca de personas o actividades sospechosas, o hacerse pasar por el Caballero Carmesí para desacreditar al verdadero Caballero u obligarle a salir de su escondite. Pueden también dejar crecer sus cabellos, hacerse pasar por católicos y tratar de infiltrarse en la red realista de Coventry. Este último plan requerirá algo de tiempo y de paciencia, que serán necesarios para que los PJs se hagan pasar por simpatizantes del rey, se ganen la confianza de la organización realista y participen de hecho en acciones secretas mientras descubren quién manda en la organización.

LA SITUACIÓN

Las gentes que no viven en Coventry pueden pensar en Hind como un personaje romántico, pero los habitantes de Coventry no han olvidado los crímenes que ha cometido. Es cierto que el capitán ha llevado mensajes y ha proporcionado escolta para agentes secretos al servicio de Carlos II, pe-

ro lo hace por dinero y no por algún sentimiento de lealtad hacia el exiliado rey. Los realistas se sirven de él porque tiene el poder físico que a ellos les falta. Hind estaría dispuesto a traicionarlos si se le garantizase un lujoso retiro. El DJ deberá determinar de antemano a qué clase de información tiene acceso Hind y el grado de confianza que los rebeldes tienen en él. Hind hace gala de modales elegantes, pero éstos desaparecen con rapidez cuando las cosas no salen como él quiere. Si se le presiona, se convierte en una persona bastante despiadada y brutal.

El centro de operaciones de Hind es la posada "La oveja lánguida". Hind ha sobornado al posadero Wharton para que haga la vista gorda, y aprovecha la ocasión para cortejar a la hija de Wharton, Jenny. Fue durante una de sus visitas clandestinas a la posada que Hind descubrió que los hombres que se reúnen periódicamente en el cuarto de atrás son unos conspiradores realistas, pero no se lo ha contado a Wharton. Hind ha sobornado también a Pogue, el vendedor de carbón de la posada, para que vigile en las posadas de la zona en busca de agentes parlamentarios y posibles víctimas. Hind realmente ama a Jenny y está dispuesto a arriesgar su vida con tal de que no ella no caiga en manos de los PJs; Jenny es la única persona a la que no traicionaría jamás.

El verdadero jefe de la conspiración es Sir Jerald Pemberton, terrateniente respetado por todos, católico secreto y amigo íntimo del gobernador. Pemberton es el "topo" realista entre las autoridades y su identidad es un secreto conocido por muy pocos. En reuniones oficiales y fiestas informales obtiene información que luego transmite a Hind; es gracias a Pemberton que Hind siempre parece saber de antemano las trampas que las autoridades le tienden. Hind ha conocido a Pemberton en "La oveja lánguida", pero aún no le ha relacionado con los realistas; además, no se llevan nada bien. Pemberton ve en Hind al canalla que en realidad es; por su parte, a Hind no le gusta el comportamiento galante que Pemberton tiene con Jenny y que le hace sentir celos.

En ocasiones, Pemberton se viste de forma parecida a Hind, usando al bandido como señuelo mientras él libera prisioneros o intimida a agentes de policía. Son estas hazañas las que han dado al "Caballero Carmesí" su reputación de "bandido honrado" y sirven también para que parezca que Hind está en más de un sitio a la vez. Los dos hombres no se parecen, pero son más o menos de la misma talla. ¿Y quién notará la diferencia, de noche y con ropas similares? (Jenny sí que puede porque conoce la voz, las costumbres y la manera de caminar de Hind). Hasta ahora, los dos Caballeros no se han encontrado aún cara a cara.

IDEAS PARA LA AVENTURA

El engaño. Los realistas desean trasladar los fondos de su tesorería al norte del país para comprar material de guerra en Francia y financiar el retorno de los Estuardo a Inglaterra. Hind está más que dispuesto a proporcionar una escolta para el traslado. Espera poder robarlo, comprar propiedades y sentar la cabeza junto a Jenny. Si los PJs están siguiéndole la pista y se acercan demasiado, Hind se marchará con el dinero y dejará en la estacada a sus superiores realistas. Los PJs podrían encontrarse en la paradójica situación de estar ayudando a los rebeldes a recuperar el dinero.

La batalla de los enmascarados. Si los PJs acorralan o capturan a uno de los Caballeros, haz que el otro Caballero Carmesí aparezca en escena. Esta situación puede ser especialmente interesante si uno de los PJs también se está haciendo pasar por el Caballero. El principal objetivo de Hind será escapar, aunque si puede, tratará de disparar a los que

le estén suplantando. Pemberton tratará de rescatar a Hind o de distraer a los PJs y así poder escapar por su cuenta. Si Hind tiende una emboscada a los PJs, Pemberton tratará de evitarlo; no le importa matar a los PJs en un combate con honor, pero aborrece utilizar esta clase de tácticas "sucias". Pemberton también intervendrá si pilla a Hind robando o intimidando a gentes del pueblo llano, en especial si se trata de mujeres o niños. No le importa que Hind atormente a policías al servicio del Parlamento o a partidarios acérrimos de la república, siempre y cuando no ponga en peligro a los rebeldes realistas.

La traición. Hind descubre la relación de Pemberton con los realistas y decide decírselo a las autoridades para así alejar a Pemberton de Jenny. Incumbe al DJ determinar cómo lo hará, pero deberá recordar que Hind no pondrá jamás en peligro su propia seguridad ni la de sus fuentes de información. Puede acorralar a alguno de los PJs, y a punta de pistola entregarle documentos incriminatorios. Puede también enviar a los PJs a una reunión de realistas que se celebre en un lugar diferente de la posada (porque la posada es su propio centro de operaciones). Si se entera de que Pemberton ha suplantado su identidad, puede tratar de culparle de sus crímenes o hacerle caer en una trampa preparada por los PJs. Por su parte, Pemberton puede haber llegado a la conclusión de que el capitán se ha vuelto demasiado arrogante y avaricioso para la seguridad del grupo de conspiradores y que es mejor que los PJs le detengan. Sin embargo, lo primero que tendrá que hacer es ocultar en lugar seguro a los contactos de Hind y cambiar el lugar de reunión de los conspiradores.

Jenny es el punto débil de ambos hombres. Sabe demasiado acerca de Hind y se encuentra en una buena posición para desenmascarar las actividades de Pemberton. Está enamorada de Hind y fascinada con su carisma, su coraje y la aureola de forajido que le envuelve. Jenny cree que le quiere y arriesgará su propia seguridad para avisarle de algún peligro o cuidarle si está herido. La preocupación que siente por él puede hacer que ella, sin querer, revele el lugar en donde Hind se esconde. No obstante, Jenny descubrirá tarde o temprano la verdadera personalidad de Hind; cuando esto ocurra, puede suceder que recurra o bien a los PJs, o bien a Pemberton (que, por cierto, no siente ningún interés amoroso por ella). Si alguno de los Caballeros es detenido por las autoridades, Jenny se encontrará en un dilema. No quiere testificar contra la persona que ama ni ponerle al descubierto; por otra parte, Pemberton le agrada, sabe que él no es el verdadero bandido y no está dispuesta a permitir que ahorquen a un hombre "inocente".

Wharton es un tonto avaricioso que no se ha dado cuenta de las peligrosas reuniones políticas que tienen lugar en su posada ni del romance de su hija con el salteador de caminos (él cree que ella quiere a Pemberton, y por ello lo consiente; de aquí los celos de Hind). Se enfurecerá si descubre el romance de Hind con Jenny. Discutirán, y él amenazará; por su parte, Hind también tratará de intimidarlo. Esta confrontación puede ser lo que provoque la ruptura de Jenny con Hind; es improbable que acepte los besos de un hombre que ha pegado a su padre. Wharton no podrá decir mucho a los PJs acerca de las actividades de Hind, pero tiene en su poder una lista aproximada de los lugares en donde es posible encontrar al salteador de caminos y les puede decir cómo suele entrar en el edificio. Tras descubrir el romance, Wharton estará dispuesto a colaborar con los PJs si puede hacerlo sin comprometerse.

Pogue es un individuo indeseable que desaparecerá tan pronto como haya problemas y que hablará por los codos si

a cambio se salva de la horca. Se suele encontrar con Hind en la iglesia abandonada del cruce de carreteras al suroeste de la ciudad. En estos encuentros Pogue informa a Hind y éste le entrega instrucciones y una parte del botín.

JAMES HIND

Puntos de vida: 94.

Cuerpo a cuerpo: 90 Sable.

Proyectiles: 80 Mosquete, Pistola.

TA(BD): 1(40).

Niv: 10. **Profesión:** Ladrón. **Características:** FU-93; RA-94; PR-90; IN-51; EM-66; CO-73; AG-95; AD-54; ME-65; RZ-61.

Bonificaciones a las habilidades: Acechar/Escondarse 60; Actuar 65; Caídas 60; Conducir vehículos (carros) 60; Defensa adrenal 40; Disfraz 55; Forzar cerraduras 60; Interrogar 65; Montar animales 60; Percepción 75; Seducción 65.

JERALD PEMBERTON

Puntos de vida: 99.

Cuerpo a cuerpo: 70 Estoque corto.

Proyectiles: 70 Mosquete, Pistola.

TA(BD): 1(25).

Niv: 10. **Profesión:** Disidente. **Características:** FU-79; RA-100; PR-75; IN-52; EM-59; CO-90; AG-100; AD-89; ME-75; RZ-91.

Bonificaciones a las habilidades: Acechar/Escondarse 65; Acrobacia 65; Actuar 55; Agilidad con armas 65; Caídas 65; Diplomacia 60; Montar animales 65; Seguir rastros 60.

13.6 IDEAS PARA NUEVOS MÓDULOS

Son muchas las cosas que uno puede hacer en el siglo XVII (o en una ambientación similar).

EXPLORACIÓN/COMERCIO

Los valerosos marinos europeos están abriendo nuevas rutas comerciales y descubriendo nuevos mercados en Asia, India y Africa. El comercio es vital para construir y mantener la riqueza de los PJs y de sus países. ¿Serán capaces de superar o derrotar en combate a sus rivales holandeses y portugueses? Las aventuras pueden consistir en eludir a los ejércitos musulmanes y a los corsarios que bloquean la ruta a las Indias, entrar en contacto e impresionar a reyes paganos, o incluso derrocar al gobernante del lugar e instalar en el trono a un títere que esté dispuesto a comerciar con el país de los PJs.

DESCUBRIMIENTOS CIENTÍFICOS

Se está avanzando mucho en multitud de áreas del saber humano. Sin embargo, las autoridades se sienten a veces amenazadas por algunas de las nuevas ideas que van surgiendo. Las aventuras de esta clase pueden suponer el financiamiento y la divulgación de los descubrimientos logrados por el PJ, o esconderlos de enfurecidos gobernantes. Quizás el nuevo invento de los PJs logre detener a los invasores españoles. Acaso la nueva medicina o la técnica quirúrgica que han descubierto acabe con la plaga o logre salvar la vida del Delfín de Francia. Un fallo puede suponer una estancia en la Torre con todos los gastos pagados, o algo peor. De forma alternativa, las aventuras de corte

científico pueden girar alrededor de algún genio chiflado que ha creado un arma o vehículo que se ha adelantado varios siglos a su tiempo (el libro *Robur el Conquistador* de Julio Verne es un ejemplo). Los PJs tendrán que enfrentarse a las supersticiones locales, descubrir lo que está sucediendo en realidad y evitar que el científico loco utilice su invención con malos fines. El siglo XVII no es una época de avanzada tecnología, pero Leonardo da Vinci diseñó hace un siglo un vehículo acorazado de combate y un helicóptero, ya se han realizado pruebas con un prototipo de submarino y algunos científicos están haciendo experimentos con vapor de agua. Es perfectamente posible inventar cualquier clase de artilugio mecánico, aunque éste será siempre de enorme tamaño.

BÚSQUEDA DE TESOROS

La edad de oro de la piratería en el Mar Caribe está aún por llegar, pero los europeos andan buscando tesoros desde que los Conquistadores españoles ocuparon y saquearon los imperios maya y azteca. En 1618 Sir Walter Raleigh fue ejecutado tras no lograr descubrir el fabuloso reino de El Dorado en Venezuela, utilizando un mapa español (en realidad lo que Raleigh visitó fue el lago Guatavita, cerca de la actual Bogotá en Colombia). A pesar de que el lago Guatavita y las Siete Ciudades de Cibola (los poblados Zuni cerca de la moderna Gallup, en Nuevo México, EE.UU.) fuesen una decepción para los Conquistadores, las leyendas de ciudades de oro y misteriosas civilizaciones perduraron, llegando a tener vida propia.

Es posible encontrar otros tesoros cerca de Europa. Los cardenales Richelieu y Mazarino y el ministro de finanzas Nicolás Fouquet amasaron grandes fortunas que fueron confiscadas por el rey cuando éste se enteró de su existencia. En 1644, después de que el ejército puritano destruyese Basing House (una fortaleza de estilo Tudor defendida por el marqués de Winchester), comenzaron a surgir rumores de que en alguna parte de la fortaleza había enterrados 3 millones de libras esterlinas. Los PJs codiciosos pueden aún descubrir ocultos tesoros romanos y tumbas de la Edad Media repletas de objetos de valor. Mantener un tesoro lejos de los ojos de los recaudadores de impuestos puede ser de por sí una verdadera aventura.

13.7 EJEMPLOS DE HISTORIAL DE PERSONAJES

Esta campaña comienza en Francia en el año de 1603 (justo en medio del reinado de Enrique IV). El rey ha derrotado a los ejércitos enemigos y unificado de nuevo el país, pero aún tiene numerosos adversarios tanto en el interior como en el exterior. Por culpa de sus maltrechas finanzas, del inseguro apoyo del pueblo y del mal estado de las vías de comunicación del siglo XVII, el control que el rey posee sobre las provincias del reino es indudablemente precario. La situación se vuelve aún más inestable gracias a las interminables intrigas de la reina María de Médicis y de la amante del rey, Henriette d'Entragues; ni la una ni la otra está dispuesta a aceptar el papel de sumisa ama de casa y dejar que Enrique gobierne solo.

Todos los personajes que describimos a continuación son

caballeros de fortuna que han partido desde la Gascuña y viajan hacia el norte, en busca de aventuras.

LOS PERSONAJES (13.7.1)

ARMAND DE CAUTERETS

Armand de Cauterets recuerda al típico aventurero gascón; un joven ambicioso de buena familia que se dirige a París a hacer fortuna valiéndose de su espada. No parece tener prisa en llegar; se detiene en casi todas las posadas del camino para beber algo de vino y hablar con los habitantes del lugar. Fue mientras se dedicaba a esta actividad que conoció al padre Jean Paul; dado que sus rutas de viaje, su edad y sus gustos literarios son similares, han decidido viajar juntos.

En realidad, "Armand" es Anne de Cauterets, hija de un miembro de la pequeña nobleza cuyo corazón se rompió en mil pedazos cuando su querido hermano murió en un duelo antes de llegar a París. Anne ha decidido seguir los pasos de su hermano y vengar su muerte; para hacerse pasar por un hombre, Anne se ha puesto las ropas de Armand. El propietario de la posada en el cruce de caminos donde murió Armand le dijo que el asesino fue un noble arrogante que llevaba ropas de terciopelo púrpura. Anne tiene cuidado de no revelar su verdadero sexo y está ansiosa por demostrar que vale tanto como cualquier hombre. Es por esta razón que siente celos de Ventrille, y a Anne le encantaría bajarle un poco los humos. Anne es peligrosa con una espada (Armand le enseñó bien), pero por lo demás es bastante ingenua.

PADRE JEAN PAUL

El padre Jean Paul es un sacerdote itinerante extremadamente popular entre las feligresas y los niños, y eso a pesar de (o quizás gracias a) ese siniestro parche que lleva sobre el ojo derecho. Es capaz de mantener una interesante conversación con cualquiera, tanto si se trata de una discusión teológica con otros sacerdotes como si es un análisis de la fertilidad del terreno con granjeros del lugar.

Este sacerdote amante de los libros es en realidad un espía jesuita al que se ha encomendado la misión de vigilar las actividades de los hugonotes en el sur de Francia. Hace poco que se le ha informado que un peligroso buscalíos, el vizconde du Villon, posiblemente trate de regresar a Francia. Las órdenes de Jean Paul consisten en encontrar al vizconde y, de ser necesario, eliminarlo antes de que llegue a París. Por desgracia, su servicio de información no es muy bueno y el padre Jean Paul no tiene ni idea de cómo es físicamente el vizconde.

Jean Paul es, ante todo, ambicioso. Está decidido a escalar puestos en la carrera eclesiástica por cualquier medio a su alcance, aunque aún no ha llegado al punto de traicionar a sus amigos. No le agrada que se le haya pedido que asesine, pero considera que es un deber necesario. Matar en defensa de la iglesia no es asesinato, y sus superiores ya le han absuelto de antemano por el crimen que tiene que cometer.

PEDRO

Obligado a abandonar su pueblo de los Pirineos por haber matado accidentalmente al matón del pueblo durante una pelea, Pedro se ha ganado la vida haciendo de ladrón, malabarista, boxeador de feria y actor. Este amoldable vasco estuvo a punto de morir cuando él y su fiel burra María toparon en medio del bosque con un círculo de hombres a caballo. Estos estaban a punto de colgarle de un árbol cuando Philippe

Ventrille intervino y los ahuyentó. Pedro ha jurado servir al "gran señor" que le salvó, a pesar de que esta decisión haga sentir a Ventrille algo incómodo. En realidad, Ventrille no tiene otra elección; Pedro no se aparta de su lado. Aunque la testaruda burra a veces le haga sudar la gota gorda, Pedro está casi tan dedicado a María como a Ventrille. Pedro es el único miembro del grupo al que no le agrada la compañía del parlanchín padre Jean Paul; para él, un sacerdote que es zurdo y que observa el mundo sólo por su ojo izquierdo es algo demasiado siniestro como para poder confiar en él.

PHILIPPE VENTRILLE

El hugonote vizconde du Villon sirvió a Enrique IV con distinción durante las Guerras de Religión incluso después de que el rey se convirtiese al Catolicismo. Du Villon descubrió y dismanteló un plan urdido por la Liga Santa para derrocar a Enrique, pero los agentes de la Liga lograron involucrarle en la conspiración (lo que no era cierto). Du Villon huyó a España, adoptó una falsa identidad y pasó varios años luchando contra los infieles en el Mediterráneo. Acaba de volver a Francia confiando en que las pruebas que posee (minutas de la corte española y recibos de pagos en metálico) demostrarán su inocencia, pero como que no sabe la clase de recepción que le han preparado, trata de llegar a París de forma tan discreta como sea posible.

Du Villon se está haciendo pasar por un veterano harto de guerras y trata celosamente de mantener en secreto su verdadera identidad, pero el porte aristocrático de Ventrille y su adhesión a un Código de Honor amenazan con destruir el secreto. Teme que el tener a Pedro como sirviente le haga parecer un miembro de la clase alta, pero todos sus intentos por dejar atrás al vasco han fracasado por el momento; ha descubierto además que es buena cosa tener a Pedro a su lado durante una pelea. Ventrille conoció a Cauterets y al padre Jean Paul en una taberna, en donde ayudó a evitar que un destacamento de leva se llevase por la fuerza al aventurero gascón. Dice de Armand que es un "cachorro arrogante", pero le tolera porque las acciones del joven le recuerdan a su propia juventud. Ventrille es amable pero cauteloso con el sacerdote; la experiencia le ha demostrado que vale más desconfiar de todos los sacerdotes católicos.

Acontecimientos recientes le han intranquilizado. Al menos uno de los hombres que ahuyentó mientras salvaba a Pedro llevaba un anillo de la Liga Santa; Ventrille recordó haberlo visto durante el tiempo que pasó en la corte de París.

EL VILLANO (13.7.2)

EL CONDE CÓSIMO MANCINI

Cósimo Mancini fue uno de los muchos oportunistas que acompañaron a María de Médicis de Toscana a París tras su boda con Enrique IV en 1600. Su inteligencia, sus modales confiados y sus habilidades musicales le convirtieron rápidamente en el favorito de la reina, pero Mancini era demasiado ambicioso como para contentarse con el simple papel de adulator. Comenzó a participar en las intrigas pro-españolas organizadas por la reina y la amante del rey, pero fue descubierto por uno de los hombres de confianza hugonotes del rey: el vizconde du Villon. Mancini fue más inteligente que el vizconde y descubrió personalmente toda la conspiración al rey, implicando de paso al vizconde. Esto obligó a Du Villon a abandonar Francia, con lo que Mancini salvó la vida pero perdió el favor de la reina.

Mancini fue exiliado a Bretaña, donde descubrió a una

organización secreta nacionalista bretona: la Orden del Gran Cazador. Valiéndose de la paciencia, de su carisma y de sobornos, el italiano logró ser aceptado como miembro de la sociedad secreta, donde actuó en calidad de agente doble. Mancini sugería a los nacionalistas unos planes osados que luego contaba al gobernador, "salvando" en el último momento a los conspiradores de la muerte y de ser detenidos. Gracias a estos métodos, Mancini acabó con todos sus rivales, logró erigirse en jefe de la Orden y obtuvo fama de héroe tanto entre los nacionalistas como con las autoridades. Cuando las tropas gubernamentales destruyeron finalmente la sede central de la Orden, Mancini se escabulló junto a un grupo de terroristas y asesinos profesionales absolutamente fieles a su persona.

De vuelta en París, Mancini retomó su truncada carrera de cortesano famoso; aunque el rey no confiaba plenamente en él, al menos gozaba de la reputación de ser un ardiente patriota y un interlocutor válido con los nobles disidentes y con los extremistas católicos. Apaciguada, María de Médicis le confirió el título de conde. Mientras tanto, Mancini añadía a su red de espías fanáticos procedentes de la extinguida Liga Santa y trataba de establecer contactos con rebeldes hugonotes y espías españoles.

En la actualidad el conde controla una tenebrosa organización dividida en varias secciones, las cuales ignoran lo que hacen las demás y que sólo son responsables ante él. Lo único que estos grupos tentaculados (muchas veces con objetivos contradictorios) tienen en común es su desencanto con el reinado de Enrique IV y el deseo de reemplazarle por un

pretendiente a la corona más acorde con sus ideales. Mancini pretende ser ese pretendiente; utiliza la influencia que tiene sobre los diversos grupos étnicos y religiosos de Francia para provocar desórdenes, esperando con ello desacreditar a Enrique haciéndole pasar por un rey débil e incompetente. Con el tiempo, espera poder destronar al rey y aparecer como el salvador y unificador de Francia.

Al educado y sociable Mancini le encanta ser el centro de atención, y por lo general destaca de entre la multitud gracias a las ropas de terciopelo púrpura que suele llevar. Es precisamente cuando se muestra más amable cuando es más peligroso. Suele invitar a casa a muchas personas ricas e influyentes, la mayoría de las cuales ni se imagina lo que Mancini pretende. El conde tiene frecuentes amoríos; se le suele ver llevando a una bella dama del brazo, pero pocas veces va más lejos. Le desagrada la conducta libertina del rey, y una amante supondría un peligro demasiado grave para sus planes. Poseedor de talento musical, tanto vocal como instrumental, el conde es un fanático de la ópera al que agrada que sus sicarios estén al menos algo familiarizados con ese género musical. Muchas veces entretiene a sus víctimas tocando el laúd o el virginal, componiendo sobre la marcha una oda en la que les describe el destino que les aguarda. A pesar de ser muy hábil en el manejo de la espada, Mancini prefiere superar a sus oponentes con la inteligencia u ordenar a sus esbirros que acaben con ellos. No es que sea un cobarde; el conde cree que derramar sangre fuera del campo de batalla o del de honor no es propio de gente de su rango.